



## #JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, *platform capture* e a domesticação de potenciais do *play*

## #PlayingWithSpectators: Interactive Play-Watch Experiences on Twitch.tv, *platform capture*, and the domestication of potentials of play

Dara Coema<sup>1</sup>

Emmanoel Ferreira<sup>2</sup>

### Resumo

Analisando a coexperiência na espetatorialidade de jogos na Twitch.tv, assim como as potências do jogar-assistir interativo na plataforma, é possível reconhecer modos de produção e consumo que inserem o espectador no jogar e subvertem noções do assistir e do *play* clássico. Enquanto o assistir interativo permeado por hacks, *mods* e *bots* de usuários e coletivos autônomos e pequenas empresas caracteriza um desafio a grandes nomes do mercado dos jogos, o fenômeno de *platform capture*, onde a indústria reconhece, sequestra e monopoliza tais potenciais do *play*, se mostra como mais uma instância da colonização deste pelo capitalismo neoliberal. O artigo busca lançar luz sobre o cenário, refletindo sobre como práticas do jogar-assistir interativo surgem, e como têm sido experienciadas, apropriadas e moldadas por diversos atores e as instituições que abrigam suas atividades.

**Palavras-chave:** Twitch.tv. Videogames. Interatividade. Platform Capture. Neoliberalismo.

### Abstract

Analyzing the co-experience in the spectatorship of games in Twitch.tv, as well as the powers of interactive play-watching on the platform, it is possible to recognize modes of production and consumption that insert the spectator in the game and subvert notions of watching and classic play. While the interactive watch permeated by hacks, mods, and bots of users and autonomous collectives and small companies characterizes a challenge to big names in the game market, the phenomenon of platform capture, where the industry recognizes, hijacks, and

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação e Bacharel em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense. Coordenadora técnica do projeto social Gaming Parque, integrante do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e membro do projeto de extensão Game Clube UFF.

<sup>2</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Coordenador do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e do projeto de extensão Game Clube UFF. Vice-presidente da DiGRA Brasil.

monopolizes such potentials of play, shows itself as another instance of its colonization by neoliberal capitalism. The article sheds light on the scenario, reflecting on how interactive play-watching practices emerge and how they have been experienced, appropriated, and shaped by various actors and the institutions that house their activities.

**Keywords:** Twitch.tv. Video Games. Interactivity. Platform Capture. Neoliberalism.

## INTRODUÇÃO

No campo dos game studies, especificamente na área da espectralidade de jogos, a plataforma de streaming americana Twitch.tv tem sido abordada não só como um meio de entretenimento audiovisual, mas como um potencial espaço para experiências participativas/interativas e modos de jogar coletivos, jogabilidades estas que vêm modificando e subvertendo perspectivas hegemônicas do *jogar*. O jogo do assistir (COEMA, 2021a) em websites de streaming de jogos se revela como uma atividade que envolve o meio (a plataforma) e seus recursos, os jogos transmitidos, os streamers/produtores, e seus espectadores (individualmente e como grupo), que frequentemente atuam para além do papel de observador ou mesmo do papel de membro de uma comunidade com alto nível de sociabilidade. Além da dimensão audiovisual do *gameplay* consumido, e das relações construídas com outros usuários e com a figura do streamer e sua performance – a qual o espectador consome, assimila, interpreta e de certa forma reflete durante a interação vicária<sup>3</sup> – a esfera lúdica-interativa chama a atenção por incentivar e influenciar um tipo específico de consumo de jogos que ocorre em espaços como a Twitch.tv.

Antes mesmo do total reconhecimento e resposta da empresa, streamers vêm explorando a possibilidade de seus espectadores participarem de diversas formas do *gameplay* transmitido ao vivo: ao solicitarem e permitirem palpites e decisões no chat em questões apresentadas *in game*; convidando seus espectadores a entrarem nas salas ou servidores utilizados durante o jogar; utilizando *mods*<sup>4</sup> e *bots*<sup>5</sup> próprios ou de terceiros que integram mecânicas diferenciadas ao jogo e à interface da Twitch e incentivam que seguidores influenciem ao vivo no decorrer da partida;

---

<sup>3</sup> Kwastek (2013) utiliza o termo de interação vicária segundo Golan Levin (2000) para trazer à tona a posição do observador na arte interativa, que apesar de limitar sua participação ao assistir, desenvolve uma compreensão cognitiva e interpretação própria a partir da interação de outros.

<sup>4</sup> *Mods*, vindo do inglês *modification*, são customizações, ou modificações, realizadas por fãs ou muitas vezes pelas próprias empresas, em cima da programação original de um jogo, por exemplo. Mods podem alterar desde a estética de um jogo, até a jogabilidade.

<sup>5</sup> *Bots*, do inglês *robots*, são programas de *software* desenvolvidos e programados para realizarem tarefas automatizadas e pré-definidas. No ambiente de streaming, *bots* podem engajar com novos membros, reconhecer contribuições, filtrar certos tipos de conteúdo do chat, compartilhar informações ou acionar recursos por meio de comandos, e ainda auxiliar em jogabilidades coletivas e outros tipos de interatividade.

---

entre outras. Confirmando alguns destes usos, em 2013, Smith, Obrist e Wright já indicavam como os chats de canais de jogos na plataforma poderiam ter diversos focos, incluindo temáticas “sobre táticas e estratégias”, chegando a especificar como o canal “cyanideepic”, à época a mais popular game stream de *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), interagia com seus espectadores ao pedir que estes o dissessem o que fazer ou criar no jogo (SMITH; OBRIST; WRIGHT, 2013, p. 131). Através destas práticas são criadas coexperiências que configuram um jogar coletivo e à distância, mediado por diversos atores humanos e não humanos.

O fenômeno da Twitch Plays se inicia em 2014 com o canal Twitch Plays Pokémon, exemplo de jogar à distância extensamente abordado no meio da espetatorialidade de jogos que utiliza *bots* integrados à plataforma da Twitch.tv e ao jogo transmitido ao vivo, de modo a promover uma jogabilidade remota que permite que os espectadores controlem o *gameplay* através de comandos inseridos no chat. Iniciativas interativas desenvolvidas através da comunicação síncrona, o modo de jogar-assistir de canais de Twitch Plays e outras formas de jogabilidade adaptadas para o streaming por usuários e desenvolvedores autônomos – como *mods* não oficiais que permitem a interferência de espectadores no jogar do streamer através de plataformas secundárias, ou *bots* que permitem a inclusão de mini-games jogados através do chat – influenciaram iniciativas da própria Twitch.tv, que expressa o desejo de incentivar ainda mais os modos de interatividade entre espectador, jogo e streamer.

Casos iniciais da interatividade do espectador e do *crossplay*<sup>6</sup> entre audiência e streamer servem não só para nos apresentar para apropriações de usuários e possibilidades lúdicas que incluem o espectador, mas também para escancarar o efeito de empreitadas que mais tarde são tomadas pela própria empresa – muitas vezes corrompendo formas de jogar antes subversivas e autogeridas – ou que suscitam respostas e desenvolvimentos novos por parte da indústria como

---

<sup>6</sup> Coema (2021a) desenvolve o conceito de *crossplay* ou cross-platform play a partir de duas perspectivas: o significado comumente encontrado no universo dos games, onde jogos online que possuem função *crossplay* permitem que usuários joguem um título coletivamente a partir de diferentes plataformas; e a utilização encontrada em Goffman (1961; 1981), que cita o termo ao desenvolver instâncias de interações e encontros sociais, onde o *crossplay* se refere à comunicação/interação entre participantes formalmente reconhecidos e indivíduos que observam, os espectadores. A autora associa ambos significados para fazer uso do conceito de *crossplay* no contexto das plataformas de streaming de jogos, onde *streamers* e espectadores “mesmo em espaços e consumindo uma mídia através de interfaces e hardwares diferentes, desenvolvem um jogar em conjunto quando o observador transcende o papel do espectador e escolhe participar do jogo.” (COEMA, 2021a, p. 5).

---

forma de substituir ou dominar as práticas existentes. O lançamento em 2016 da categoria oficial “Twitch Plays”, sessão que abriga todas as transmissões do gênero, e o surgimento de projetos como Developer Success, uma “iniciativa dedicada a ajudar os desenvolvedores a utilizarem a Twitch dentro e junto de seus aplicativos” (GLEASON, 2016 apud COEMA, 2021a, p. 3), e Stream First, “uma tecnologia que permite aos estúdios incorporar a Twitch em seus jogos” (PLUNKETT, 2016 apud COEMA, 2021a, p. 3) demonstram o claro interesse da plataforma.

Um ano depois, em 2017, surge também as Extensões da Twitch, recurso da empresa lançado com o intuito de expandir o jogar-assistir. Oficializando o que já ocorria com customizações e modificações feitas por usuários, diversas extensões foram disponibilizadas, como *overlays*<sup>7</sup> adicionadas à interface da *stream* (rankings de doadores, estatísticas in game, pets virtuais, etc.), e recursos de jogabilidade e sociabilidade. Ainda que baseado em movimentos anteriores, Ryan Lubinski, gerente de produto das Extensões da Twitch, afirmou que o recurso estaria levando a interatividade a um próximo nível e “abrindo um mundo totalmente novo de interação entre criadores e espectadores” (LUBINSKI apud MOON, 2017, n.p.). No entanto, enquanto ainda seria possível (e inclusive incentivado) que um usuário desenvolvesse extensões próprias, disponibilizando-as online para streamers interessados através do programa oficial da Twitch, diversos recursos de parceiros oficiais e da própria Twitch foram adicionados e destacados pela empresa com o passar dos anos.

O que fica claro é que enquanto muitos destes modos de jogar se iniciam de forma autônoma e independente quando streamers e espectadores se apropriam de recursos já disponíveis para criar novas formas de jogar e se relacionar, há um movimento por parte da indústria, que reconhece tais usos e desenvolvimentos “externos” (ainda que aconteçam dentro da plataforma), e utiliza destas práticas em atualizações que geram e garantem prazeres e demandas manifestadas por seus usuários – levando assim à permanência destes na plataforma – mas que também requerem determinados comportamentos que seguem a agenda e os interesses econômicos da empresa, configurando um movimento que vai ao encontro e se assemelha ao que

---

<sup>7</sup> No ambiente da Twitch *overlays*, ou sobreposições, se referem aos elementos que podem ser acrescentos à tela durante uma transmissão de forma a customizar o aspecto visual e informativo da *stream*. Este design visual pode ser composto por elementos gráficos, como quadros, texto, imagens, ícones, transições animadas etc., sendo sobrepostos à interface base (a tela de jogo e o vídeo da câmera do *streamer*, por exemplo) da transmissão.

Partin (2020) desenvolve como “platform capture”. Neste fenômeno, recursos já existentes e introduzidos por terceiros que utilizam o espaço e as ferramentas de uma plataforma são gradualmente apropriados e reapresentados (com uma nova roupagem oficial) pelas empresas proprietárias como forma de incentivar e até mesmo monopolizar o envolvimento dos usuários com tais modos de consumo. Este artigo busca reconhecer esse gradual movimento que “sequestra” e molda formas do jogar-assistir interativo para o mercado, explorando potenciais socioculturais do *play*<sup>8</sup> de forma a se adequarem a uma mentalidade que vai ao encontro do fenômeno que vem sendo referido no meio dos game studies como a “colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal” (vide dossiê da revista *Contracampo*, que leva o mesmo nome)<sup>9</sup>.

## COEXPERÊNCIA E RELAÇÕES SOCIO-LÚDICAS NO JOGAR-ASSISTIR

Referido pela Twitch.tv como “Multiplayer Entertainment”, ou entretenimento multijogador, o tipo de consumo que ocorre em plataformas de streaming de jogos se estabelece como uma atividade coletiva quando oferece ao espectador a oportunidade de “influenciar o que acontece na stream” e no jogo, e “co-criar a experiência” (SHEAR, 2019) junto ao streamer e à comunidade, um conceito apresentado por Emmet Shear, co-fundador e CEO da plataforma, durante uma palestra do TEDTalk. O aspecto eminentemente social do jogo, como sugerido por Caillois em *Os Jogos e os Homens* (2017), e afirmado por tantos outros estudiosos, se encontra também no consumo através das transmissões ao vivo. Quando aborda a vocação social dos jogos, Roger Caillois chega a reforçar como o mesmo *play* instiga também a espetatorialidade, a presença de uma audiência que compartilha dos estímulos que os jogadores principais experienciam, e tem o papel de influenciadora e incentivadora na performance do *player*. Esta característica pública do jogar se realiza e se desenvolve em plataformas de streaming quando estas abrigam não só a dimensão audiovisual da mídia jogo, mas as relações e interações sociais e lúdicas

<sup>8</sup> Em *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura* (2000), trabalho mais reconhecido de Johan Huizinga no meio dos Game Studies, o autor amplia noções do *play* de forma a incluir diversas instâncias do lúdico e muitas traduções e compreensões possíveis do termo, como o brincar, o ato de tocar um instrumento, jogar um jogo, interpretar um papel etc. Aqui nos utilizamos especificamente do conceito de *play* de forma a abranger mais formatos deste universo, referindo-nos não só ao jogar no sentido mais clássico, mas às muitas possibilidades e práticas lúdicas que se abrem durante a espetatorialidade de jogos na Twitch.tv.

<sup>9</sup> FALCÃO, T. GRAY, K. (ed). *A Colonização do Jogo pelo Capitalismo Neoliberal*. *Contracampo*, v. 40 n. 2. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/issue/view/2544>

---

que ocorrem em uma experiência compartilhada do jogar-assistir.

Ainda que vividas de diferentes formas, em contextos individuais e resultando em efeitos únicos, a coletividade e o “contrato” acordado entre partes que compartilham de um espaço agindo, interagindo e se relacionando ao redor de uma atividade e muitas vezes de uma figura central (o *streamer*), caracterizam uma coexperiência. O conceito pode ser compreendido através de autores como Vallius, Manninen e Kujanpää (2006) e Isbister (2016), e levado além, para o cenário de *live streaming* de jogos. Ambos os estudos mencionados destacam nesta coexperiência o contexto social em jogos multiplayer colaborativos online. Vallius, Manninen e Kujanpää, por exemplo, afirmam que apesar de uma experiência configurar uma reação, um efeito, e uma compreensão individual, esta pode ser construída e enriquecida através da interação social, afirmando que “a coexperiência se forma ao trazer as partes da experiência para a atenção compartilhada de todos os participantes”, onde a experiência individual é “influenciada pela presença de outros e a coexperiência é a interpretação compartilhada das experiências individuais.” (VALLIUS; MANNINEN; KUJANPÄÄ, 2006, p. 3) Da mesma forma, Isbister (2016) desenvolve como a adição do acesso à rede em jogos digitais pode fornecer a oportunidade de trocas sociais como parte da experiência do *play*, que deve ser avançado, e superado em conjunto, e em paralelo à sociabilidade.

Apesar de um fator hoje dado como garantido em diversos títulos *multiplayer*, a coexperiência gerada pela interatividade e sociabilidade presentes em transmissões de jogos se configura como uma partilha do *play* que difere dos formatos mencionados, visto que parte inicialmente do assistir e transcende em um jogar que modifica perspectivas, mecânicas e sensibilidades hegemônicas relacionadas aos jogos. A oportunidade de sociabilidade, interatividade, agência e interferência do espectador em um jogar que se desenvolve ao vivo, como observamos em diversas instâncias da Twitch.tv, confere a este modo de consumo um potencial ainda maior na coexperiência, transformando o observador em um possível companheiro de jogo, um *player* dois.

A presença de parceiros e/ou oponentes dentre a audiência durante a transmissão de jogos significa não só que o streamer deve considerar adições à sua jogabilidade e na forma que irá performar e se relacionar com seu público, mas também que cada experiência é única, onde o

---

resultado irá depender, ainda que em níveis diferentes, da mídia, do meio, do jogador “principal”, o streamer (a menos que sejam transmissões do tipo Twitch Plays), e de outros participantes do *play*, seus espectadores. O nível de influência/interferência difere, evidentemente, pelo fato de que é o streamer quem costuma atuar como a principal ponte entre audiência e jogo através da adição e acionamento de diversos recursos previamente oferecidos ou criados pela comunidade com o intuito de acrescentar ainda mais à experiência. Como desenvolvido em estudos passados (MONTARDO ET AL, 2016; COEMA, 2021b) sobre a espectralidade de jogos em espaços de *streaming*, há uma grande relevância na figura do criador: como este performa, se apresenta, se manifesta socio, política e culturalmente, e como se relaciona com seguidores. Assim, o jogar coletivo na Twitch é afetado e impulsionado pela sociabilidade e pelas interações e relações aí possibilitadas.

Auxiliado por *affordances* e recursos já existentes – como o chat que abriga tanto o aspecto comunicacional, como práticas do jogar – exacerbado por iniciativas de uma cultura participativa onde usuários e fãs se apropriam, modificam e inserem novas formas de jogar através e além do assistir, a coexperiência e as interações socio-lúdicas desenvolvidas na Twitch.tv possuem o poder de incluir indivíduos antes apartados da cultura e de atividades do *play*. Indivíduos que buscam a espectralidade interativa na Twitch.tv como alternativa ao jogar clássico por obstáculos financeiros, emocionais ou cognitivos que impedem o jogar, por exemplo, ou que sofrem com instâncias de exclusão e desigualdades estruturais e sociais naturalizadas e impostas àqueles “percebidos como estranhos à cultura central do jogo” (ORME, 2021, p. 6), podem encontrar no espaço do jogar-assistir na plataforma outras opções de consumo ao clássico *play*.

## **PLATFORM CAPTURE E A COLONIZAÇÃO DO JOGO PELO CAPITALISMO NEOLIBERAL**

Em 2018, T.L. Taylor estabelece uma base para os futuros estudos de game streaming, introduzindo seus leitores a visões sobre um campo rico para discussões sociais, culturais e econômicas, apresentando como tais espaços de lazer seriam também meios onde navegaríamos

---

regularmente “em sistemas sociotécnicos profundamente políticos e culturalmente produtivos.” (p. 11). Para nós, de forma ainda mais relevante, em sua obra “Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming” (2018) a autora nos introduz à análise do pesquisador do campo das mídias Jonathan Sterne, que já em 2012 advertia como a interatividade e a participação do usuário, conceitos extremamente estimados em meios/mídias online, podem se tornar um negócio para grandes instituições, adquirindo valor de mercado e tendo também seus benefícios sociais/lúdicos comprometidos.

As hashtags da Twitch #Jogandocomespectadores e #Palpitespermitidos abrigam diversos streamers e comunidades que incluem espectadores em seu processo interativo do *play*, sendo utilizadas como filtro por usuários que buscam esse tipo de experiência. Neste espaço, é comum encontrarmos produtores que utilizam modificadores e recursos adicionais ao formato de stream mais padrão, *bots* e *mods* que são frequentemente desenvolvidos e empregados de forma a dar mais espaço e poder ao jogador, e aos espectadores em caso de transmissões ao vivo de jogos. Desde modificadores que permitem o controle dos espectadores sobre eventos e escolhas em um jogo, até recursos que interferem e inserem novas funcionalidades e objetivos no jogar, as modificações dentro da Twitch.tv envolvem a audiência e incentivam um *crossplay* diferenciado, incluindo atores sociais como *modders*, produtores de streams e seus fãs. O streamer Nathan “DinnerBone” Adams, por exemplo, desenvolveu e publicou em 2021 um mod do jogo *Raft* (Redbeet Interactive, 2018) que permite que um criador renomeie os tubarões (uma ameaça que ataca o jogador e destrói sua jangada) que surgem durante a jogabilidade, e menciona que utiliza o *mod* para dar aos inimigos o nome de seus seguidores durante as transmissões. DinnerBone comenta em uma publicação no Twitter<sup>10</sup> que é “um grande fã de streams interativas” e que pretende criar mais mods para tornar suas streams regulares de *Raft* ainda mais divertidas.

*Raft*, que na Twitch.tv possui 1,3 milhão de seguidores (dados segundo o website oficial da Twitch.tv, acesso em 16 de outubro de 2023) e no mês de setembro de 2023 atingiu um pico de 3,3 mil espectadores simultâneos (dados segundo o website Twitch Tracker, acesso em 16 de outubro de 2023), começou como um protótipo na plataforma para jogos indie Itch.io, e se

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://twitter.com/dinnerbone/status/1371448089886793728>. Acesso em: 15 de julho de 2022.

---

desenvolveu com o auxílio e apoio da comunidade, tendo seu lançamento oficial em 2018. A premissa básica do jogo de mundo aberto segue um sobrevivente em alto-mar a bordo de uma jangada enquanto este administra, desenvolve e otimiza sua “embarcação”, e segue em busca de sua mulher e filha. Coletando barris, madeira, folhas de palmeira, plástico e outros objetos da água, o jogador deve sobreviver a tubarões, mudanças no clima, e ao próprio oceano, enquanto utiliza um sistema de criação para montar e buscar novos itens, expandindo sua jangada. O jogo, que também possui um modo multiplayer, conta com uma alta participação de fãs que buscam modificar e otimizar suas experiências, principalmente usuários que transmitem em plataformas como a Twitch.tv. A atividade de *modders* no jogo é alta, e por isso o website oficial de *Raft* possui uma sessão apenas sobre “modding”, onde a desenvolvedora apresenta diretrizes para, segundo a própria, “ajudar os membros da nossa comunidade de modding a entender como usar nossas ferramentas e compartilhar mods com responsabilidade, respeitando uns aos outros, assim como a nós.” (RAFT, 2023).

O fenômeno de *modding* nos videogames figura um exemplo claro da cultura participativa na internet e da apropriação e ressignificação de mídias online. Este apresenta ainda formas de desobediência epistêmica, como Messias, Amaral e Oliveira (2019) desenvolvem a partir de Walter Mignolo, uma prática subversiva no meio de um mercado de grandes indústrias e de uma economia liberal capitalista. Destacando e contextualizando a prática de modificação de jogos em comunidades brasileiras, e considerando aspectos e realidades socioculturais, econômicas e políticas onde estas estão inseridas, os autores revelam como grupos de *mod* brasileiros utilizam ferramentas de design e tecnologias “de classe mundial” para garantir os interesses de comunidades subalternas. Através da análise dos autores sobre a série *Bomba Patch*, modificação do jogo *Pro Evolution Soccer* (Konami, 1995), e comunidades brasileiras de hacking, é possível traçar um paralelo com relações de poder-saber e os desafios impostos às grandes empresas em práticas de modding e apropriações de recursos em plataformas de streaming como a Twitch.

O jogar-assistir proposto na Twitch.tv, que figura principalmente iniciativas de modificação dos próprios usuários, atesta explorações possíveis não só dos jogos, mas dos recursos de plataformas de *streaming* como forma de desafiar relações de poder-saber estabelecidas no

---

mercado. Da apropriação lúdica (FERREIRA, 2020) realizada por jogadores e fãs que atualizam e modificam jogos e formas de jogar e transmitir, emergem novos sentidos, neste caso a coexperiência coletiva, o *crossplay* entre streamer e audiência, e a agência dos espectadores sobre o jogo, iniciativas que frequentemente consideram os interesses da comunidade, os quais nem sempre são garantidos pela plataforma. No entanto, como sugerido anteriormente, esses novos sentidos e práticas foram reconhecidos e considerados por empresas como a Twitch.tv, que tem observado como seus usuários interagem entre si e criam novas formas de experimentar jogos online. Enquanto instâncias de apropriação lúdica e *mods* gratuitos popularam o início do jogar participativo na Twitch, com o “sequestro” por parte de grandes empresas sobre iniciativas menores, ocorre a oficialização de atividades e recursos por parte de grandes empresas que dominam e monetizam práticas já existentes, estabelecendo-se um certo padrão no cenário, e também um evidente monopólio, em um movimento que se aproxima bastante à chamada *platform capture* (PARTIN, 2020).

Segundo William Partin, o fenômeno de “captura da plataforma” possui três passos: primeiramente, “complementadores” dentro da plataforma criam valor para este ecossistema, estendendo suas capacidades ao desenvolverem recursos a partir de APIs<sup>11</sup>, por exemplo, - como *bots*, *mods* e extensões criados a partir da API da Twitch.tv - que modificam e enriquecem as atividades aí praticadas. Logo, reconhecendo tais esforços, os proprietários da plataforma criam versões próprias desses recursos que direcionam este novo valor para eles mesmos. Por último, as ferramentas de terceiros são então forçadas a competir com ofertas da própria empresa em um *marketplace* de plataforma que é tendencioso para com seus proprietários. O fato de as técnicas aplicadas por streamers na Twitch como forma de engajar o público e até mesmo lucrar com seu trabalho nem sempre estarem alinhadas com o modo com que a empresa monetiza seu conteúdo, motiva, portanto, o movimento de *platform capture* dentro do website. E embora Partin limite o conceito de captura de plataforma a processos entre empresas proprietárias e complementadores

---

<sup>11</sup> API (*Application Programming Interface*) ou Interface de programação de aplicações é um conjunto de funções, normas e padrões implementados em um programa de computador, sistema ou plataforma que são disponibilizados pelas próprias empresas para que outros programas/aplicativos possam utilizá-los diretamente de forma simplificada. As APIs permitem que desenvolvedores possam criar novos recursos, softwares e aplicativos externos capazes de se comunicar com a plataforma original.

---

que se configuram de maneira mais estruturada, como desenvolvedores ou *startups*, por exemplo, excluindo a prática de usuários, que credita como apenas uma forma de apropriação e não uma dinâmica técnico-econômica na qual “complementadores podem ser interpelados como concorrentes pelos proprietários de plataforma, caso as inovações dos complementadores se tornem valiosas para os proprietários de plataforma e não simplesmente para eles mesmos.” (p. 10), acreditamos que o tipo de práticas aqui esboçadas ocorram de forma a se encaixarem como apropriações valiosas para os usuários envolvidos, mas também como práticas que se tornam populares e organizadas, derivando da e modificando a plataforma de forma a trazer um valor que tem sido reconhecido e capturado pela empresa proprietária que busca lucrar com tais atividades, conseqüentemente instalando uma competição.

Os casos dos Pontos do Canal e das Twitch Polls, ferramentas lançadas em 2019, e o mais recente exemplo das Twitch Predictions, recurso lançado em 2020, são relevantes à nossa discussão e claras respostas à interatividade e à modificação de *affordances* da plataforma que já ocorriam antes mesmo de a empresa reconhecer seus potenciais. O anúncio oficial das Predictions (Palpites) no blog da Twitch.tv, por exemplo, apresenta sua nova ferramenta como uma forma mais fácil de envolver a comunidade, incentivar a participação e o uso de seu outro recurso, os Pontos do Canal, sendo uma resposta à “demanda popular para este tipo de ferramenta” (PALPITES, 2020, n.p). Curiosamente, esta e outras práticas apresentadas pela Twitch já eram de comum conhecimento de diversos usuários, visto que ferramentas de terceiros com recursos similares já populavam a plataforma. O “Ankh Bot”, uma aplicação gratuita desenvolvida em 2013 por Marcin “Ankh Heart” Swierzowski, permitia que streamers configurassem seus próprios *bots* de moderação de bate-papo, adicionando diversas funcionalidades, incluindo um sistema de pontos próprio (Currency System). Em 2015, com a atualização do “Ankh Bot R2”, foram adicionados ainda sistemas de votação (*Poll System*), apostas (*Betting System*), e a possibilidade de configurar mini-games de grupo, como o jogo “Bank Heist”, onde espectadores poderiam se juntar para tentar “roubar” pontos do sistema, com a probabilidades de ganhar ou não.

Assim como as Polls do Ankh Bot, o sistema de Twitch Polls, que se tornou uma das duas mais populares ferramentas de engajamento entre streamers afiliados, oferece a oportunidade de

---

votar em eventos do jogo (o que jogar a seguir, que opção escolher em uma narrativa, ou que arma equipar, por exemplo) ou outras questões externas através de um recurso prático de ser acionado e totalmente integrado à interface da plataforma. No entanto, além do fato de a ferramenta só poder ser utilizada por streamers parceiros e afiliados (*Twitch Partners e Affiliates*), ou seja, aqueles que já alcançaram um certo grau de evidência e, portanto, puderam se inscrever para o benefício/status junto à empresa, esta também oferece vantagens a usuários que contribuem de forma monetária ou similar, mostrando que o recurso oficial não é tão democrático quanto outras opções oferecidas anteriormente pela própria comunidade. Usuários podem votar mais vezes mediante a contribuição em Bits (comprados através da plataforma, onde 30% do valor da compra vai para a própria Twitch); com a utilização de Pontos do Canal (que podem ser acumulados através de diversas atividades dentro do canal e da plataforma); e ter seus votos contados em dobro no caso de inscritos pagos (*subscribers*)<sup>12</sup>. Percebe-se que neste caso microtransações como a compra de Bits e inscrições em um canal, ou o trabalho material e imaterial da acumulação de Pontos do Canal através de ações que garantem a permanência e a interação de usuários na plataforma (passar uma quantia de tempo assistindo a uma live, seguir, se inscrever, contribuir financeiramente, etc.), são recompensadas com o privilégio de poder participar mais vezes da coexperiência do jogar ou ter maior influência durante uma transmissão.

Enquanto outros serviços externos disponibilizam suas funcionalidades a qualquer streamer interessado, o sistema de Predictions (Palpites) é reservado apenas a streamers parceiros ou afiliados, assim como as Twitch Polls e os Pontos do Canal. A participação no sistema de Predictions, que oferece a oportunidade de espectadores apostarem uma quantia de Pontos do Canal no resultado de uma partida, por exemplo, e ganharem uma parte do valor somado entre as apostas da comunidade, figura a utilização de mecânicas de jogos de azar como forma de engajamento, prática abordada na discussão sobre o fenômeno da gamblificação nos jogos (ZANESCU, *et al.*, 2020). O recurso – à primeira vista mais uma forma de interatividade e participação na stream, e uma sem nenhuma expectativa de lucro aparente, já que utiliza os Pontos do Canal como moeda e não os próprios Twitch Bits – ainda é permeado por microtransações

---

<sup>12</sup> De acordo com a Twitch, o valor das inscrições costuma ser dividido igualmente entre *streamer* e a empresa.

---

econômicas, visto que, como mencionado anteriormente, estes pontos podem ser acumulados através de gastos na plataforma, e usuários inscritos (*subscribers*) possuem inclusive um multiplicador em seus ganhos.

Apesar de característico de recursos oficiais da plataforma, este *marketplace* interno também pode ser encontrado em *mods* e extensões oferecidas por outros desenvolvedores que não a Twitch, seus parceiros oficiais ou outros grandes nomes. Evidentemente, há uma gradual propensão à aparição de micronegócios dentro de cenários e comunidades de *hack* e *mod*. No entanto, a influência e a competição com empresas de grande porte têm levado mais usuários e comunidades a se adequarem às movimentações observadas no mercado, “oficializando”, por assim dizer, um trabalho que antes era majoritariamente considerado informal, ou mesmo um hobby. Dentro da Twitch.tv, por exemplo, na sessão Twitch Developers (<https://dev.twitch.tv/>) *modders* podem oferecer suas ferramentas através da plataforma de extensões oficial, onde têm a opção de acrescentar microtransações utilizando Twitch Bits (diferenciando-se de *mods* e *bots* gratuitos, ou geridos e monetizados de forma autônoma) e receber assim 20% dos valores arrecadados durante a utilização dos streamers, que neste caso recebem o restante.

Uma popular extensão/*mod* de interatividade habilitada por Twitch Bits (segundo seus criadores, a número um na plataforma) se chama Crowd Control e foi desenvolvida pela americana WarpWorld, que se orgulha de ser uma empresa criada “por streamers, para streamers”. Na extensão é possível comprar as chamadas “coins” para interagir com uma série de jogos transmitidos ao vivo, onde 11 unidades de coins equivalem a 10 Twitch Bits. Crowd Control é a principal escolha do streamer canadense AllFunNGamez em suas lives interativas do jogo *Raft*, nas quais o criador costuma utilizar as tags #JogandoComEspectadores, #PalpitesPermitidos, e o título “Chat Controls Raft” para atrair espectadores interessados em um jogar coletivo. Durante suas lives, o criador e seus moderadores mantêm comunicação constante com espectadores, socializando, lendo mensagens ao vivo e convidando-os a participarem do jogar. O público, através do Crowd Control, pode então pagar para ajudar (fornecer itens importantes no jogo, como suprimentos ou materiais para construção da jangada) ou sabotar o criador durante o jogo (mudar a direção do vento, a velocidade da embarcação, o tempo, ou solicitar a aparição de um inimigo),

---

possuindo assim uma influência direta sobre a stream, esta condicionada pela contribuição financeira.

AllFunNGamez também utiliza outros recursos de interatividade e formas de monetização de seu canal, como o *bot* do software gratuito Streamlabs (que em 2017 adquiriu e fundiu a aplicação Ankh Bot a seu serviço). O *bot* é configurado pelo streamer para realizar convites constantes para jogabilidades paralelas – como a chamada para participar de Stream Raiders, um jogo de batalha que se desenrola externa e paralelamente à transmissão principal, e populado por diversas microtransações e *calls to action* para apoiar seu streamer favorito –, ou para chamadas de auxílio financeiro direto, como convidar usuários a comprarem na Amazon através de um link de afiliado. O criador recebe ainda doações de *Bits* e *Cheers*, inscrições pagas de seguidores, e outras formas de doação externas pelo Streamlabs, por exemplo. Sendo um streamer parceiro (*Twitch Partner*), este também costuma fazer uso de recursos oficiais da plataforma como os Pontos do Canal, Polls e Predictions.

A influência do fenômeno de *platform capture* na Twitch é clara durante análises sobre o trabalho do streamer e o contrato (ou falta deste) com a Twitch.tv. As muito discutidas e relativamente recentes carreiras de jogadores e streamers profissionais no universo dos games envolvem uma série de esforços que vão ao encontro e aquiescem ao cenário construído pelas grandes empresas e plataformas que abrigam os canais de transmissão de jogos, meios estes que se tornam a principal fonte de renda de alguns usuários. Este é um trabalho baseado na economia da atenção, em táticas de *self branding*, de envolvimento do espectador, e na produção de uma familiaridade entre estes atores, criando-se uma “ilusão de amizade e proximidade” a partir de uma intimidade performatizada (MARWICK; BOYD, 2011) que se reflete na formação de relações parassociais, relacionamentos com figuras da mídia que se desenvolvem durante um consumo contínuo, e que frequentemente são percebidos pelos usuários como algo mais íntimo do que realmente são.

Estes relacionamentos, reais ou não, auxiliam na permanência dos seguidores e fãs, seu apoio essencial também para a manutenção do status de micro/web-celebridade. A mercantilização dessas relações no ambiente de *streaming* de jogos (GUARRIELLO, 2019), altamente incentivada

---

pela Twitch.tv, faz do streamer um trabalhador sem vínculos empregatícios, que monetiza sua comunicação, atenção, personalidade e poder de engajamento influenciado pela estrutura criada por corporações que promovem estas “novas formas de trabalho autodisciplinado e sempre ativo” (p. 5). Nesse contexto, é exigido do produtor diversos esforços criativos para aumentar sua visibilidade e alcance, e assim lucrar com seu trabalho, em uma relação em que são reproduzidos ideais contemporâneos de uma economia neoliberal – flexibilidade no horário de trabalho, expectativa de atividade em múltiplas plataformas e redes sociais, capacidade de envolver o público e suportar críticas e ataques de cyberbullying, etc.

## CONCLUSÃO

As experiências do consumidor e da comunidade de jogos em um contexto onde o *play* se tornou um instrumento do capitalismo neoliberal são altamente influenciadas, moldadas e de certa forma domesticadas por grandes corporações que abrigam diversas atividades do jogar, incluindo a coexperiência do jogar-assistir interativo que tem se desenvolvido na plataforma americana Twitch.tv. Para analisar as disputas na relação poder-saber no cenário dos jogos, é necessário, portanto, reconhecer iniciativas subversivas de fãs e usuários e aquelas advindas de coletivos e pequenas empresas que desafiam uma hegemonia na indústria no que tange às práticas de *hacking*, *modding*, e na produção de recursos que modificam e enriquecem o consumo de jogos através e além da espetatorialidade na plataforma.

Apesar do destaque e relevância das coexperiências coletivas, que são as organizadas e permeadas por recursos que figuram uma apropriação lúdica (FERREIRA, 2020), a modificação de estruturas materiais de grandes plataformas, o sequestro e dominação de tais potenciais do *play* por parte de empresas comprovam a corrupção do jogo também no cenário da Twitch. Este fenômeno de dominação afeta os diversos atores envolvidos neste espaço: desenvolvedores e *modders*, que competem com recursos oficiais, se adequando ou não ao padrão econômico estabelecido pelas plataformas, muitas vezes sendo compelidos a disponibilizar suas produções através da Twitch; *streamers*, que são influenciados e incentivados a não só utilizarem os recursos capturados e rerepresentados pela plataforma, como também passam a se adequar a um modo de

---

trabalho moldado pela economia neoliberal estabelecida pela indústria; e espectadores, que ao buscarem a espetatorialidade interativa e a sociabilidade proporcionada por transmissões ao vivo de jogos, se tornam envolvidos e investidos em práticas diversas, incluindo os formatos gamificados e permeados por microtransações financeiras que vão ao encontro da agenda econômica da plataforma.

É importante notar que seria necessário aprofundar o efeito destes movimentos na percepção dos atores envolvidos, compreendendo, para além do levantamento preliminar que realizamos, as experiências específicas das perspectivas do programador/*modder*, do *streamer* (assim como realizado por Guarriello (2019), e acima de tudo do espectador, visto que este se encontra no meio de uma negociação de poderes e sujeito às experiências que são disponibilizadas através da relação plataforma-produtor-espectador. Mais relevante ainda seria a produção de um estudo de caso localizado, como análise da produção e do consumo de *game streams* interativas por brasileiros.

Em um contexto marcado por realidades socioculturais, econômicas e políticas que levam a um cenário de precariedade, muitos dos recursos que vem dominando e estabelecendo um padrão nas plataformas cerceiam o consumo. Apesar de considerarmos a iniciativa global da Twitch ao reajustar e reduzir os valores de inscrições pagas em determinadas regiões do mundo em 2021, inclusive o Brasil, onde a inscrição regular passa de R\$ 22,99 a R\$ 7,90, valor 65% mais baixo que o original, os gastos com a compra de Bits, que seria a moeda oficial a ser utilizada em contribuições financeiras e recursos de interatividade pagos, nem sempre cabem na realidade de espectadores de jogos no Brasil.

## **Bibliografia**

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. Maria Ferreira Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

COEMA, Dara. O que es(x)pecta o gamer no jogo do assistir: Twitch.tv, materialidades e o consumo de jogos através e além da espetatorialidade. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom 2021). **Anais [...]**. 2021.

---

COEMA, Dara. Twitch Tags: performances do eu e identidades marginalizadas em espaços de streaming de games. In: DiGRA Brasil 2021. **Anais [...]**. [s.l.], DIGRA Brasil - Divisão Brasileira da Digital Games Research Association. 2021.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista FAMECOS**, 27, 2020.

GUARRIELLO, Nicholas-Brie. Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies.” **New Media & Society** 21 (8): 1750–69. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ISBISTER, Katherine. **How Games Moves Us: Emotion by Design**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2016.

KWASTEK, Katja. The Aesthetics of Interaction in Digital Art. In: KWASTEK, Katja. **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. Cambridge: The MIT Press, 2013.

MARWICK, Alice; BOYD, Danah. To See and Be Seen: Celebrity Practice on Twitter. *Convergence. International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 17, n. 2, 2011, p. 139–58.

MESSIAS, José, AMARAL, Diego, OLIVEIRA, Thaianne. Playing beyond precariousness: The political dimension of Brazilian modding in Pro Evolution Soccer. In: P. Penix-Tadsen (Ed.). **Video Games and the Global South**, p. 75–86. Pittsburgh, PA: ETC Press. 2019.

MOON, Mariella. **Twitch extensions are live and ready to customize your page**. Engadget.com. Disponível em: <https://www.engadget.com/2017-09-06-twitchextensions-live.html>. Acesso em: 05 de janeiro de 2022.

PALPITES com Pontos do Canal. **Blog.Twitch.tv**. Disponível em: <https://blog.twitch.tv/pt-br/2020/12/12/channel-points-predictions-let-your-viewers-guess-your-destiny/>. Acesso em: 11 de janeiro de 2024.

PARTIN, William Clyde. Bit by (Twitch) Bit: “Platform Capture” and the Evolution of Digital Platforms. **Social Media + Society**, July-September 2020: 1–12. 2020.

RAFT. Disponível em: <https://raft-game.com>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

---

SEERING, Joseph. et al. **Audience Participation Games: Blurring the Line Between Player and Spectator.** In: DIS 2017 - Conference on Designing Interactive Systems. Proceedings [...]. New York: Association for Computing Machinery, p. 429-440, 2017.

SHEAR, Emmett. **What Streaming Means for the Future of Entertainment.** Palestra proferida na Conferência TED 2019, online, abr. 2019. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/emmett\\_shear\\_what\\_streaming\\_means\\_for\\_the\\_future\\_of\\_entertainment](https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment). Acesso em: 05 de mai. de 2021

LEITH, Alex. Parasocial cues: The ubiquity of parasocial relationships on Twitch. **Communication monographs**, v. 88, n. 1, p. 111-129, 2021.

SMITH, Thomas; OBRIST, Marianna; WRIGHT, Peter. Live-streaming changes the (video) game. In: **Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video**, p. 131-138. 2013.

TAYLOR, T.L. **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming.** Princeton: Princeton University Press. 2018.

VALLIUS, Laura; MANNINEN, Tony; KUJANPÄÄ, Tomi. Sharing Experiences: Co-Experiencing Three Experimental Collaborative Computer Games. In: **FuturePlay 2006: The International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology.** Ontario: University of Western Ontario, 2006.

### Referências Audiovisuais

**MINECRAFT.** Estocolmo: Mojang Studios, 2011, jogo eletrônico.

**PRO Evolution Soccer.** Tóquio: Konami, 1995, jogo eletrônico.

**RAFT.** Skövde: Redbeet Interactive, 2018, jogo eletrônico.