

---

## (Role) Play, performance e coexperiência na Twitch.tv: Charborg e apropriação lúdica em game *streams* participativas<sup>1</sup>

Dara COEMA<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

Assistir a *streams* de jogos na Twitch.tv pode variar de forma extrema dependendo do tipo de transmissão e das práticas propostas em um canal. Espectar uma competição de esports, por exemplo, certamente não promove a mesma experiência que acompanhar alguém “zerando” um jogo de aventura. E no caso das transmissões do *streamer* americano “Charborg”, a construção coletiva de jogabilidade e narrativa através da interação e performance interpretativa de sua audiência, pode produzir (co)experiências de *play* e *crossplay* (GOFFMAN, 1961; 1981) singulares, tanto para o criador como para aqueles que adentram suas *streams*. O artigo em questão analisa instâncias e práticas das transmissões de Charborg, que promovem um avanço na compreensão dos potenciais usos da Twitch.tv como espaço aberto para o conceito de “Multiplayer Entertainment”, ou entretenimento multijogador, e que permitem uma aproximação da espectadorialidade e do jogar na plataforma com conceitos já reconhecidos no estudo dos RPGs, como imaginação compartilhada, poder narrativo compartilhado e envolvimento através da imersão na comunidade e no social.

**PALAVRAS-CHAVE:** Twitch.tv, interatividade, narrativa, role-play, performance, apropriação lúdica

### INTRODUÇÃO

“Eu deixei meus espectadores me “ajudarem” a escapar de um assassino.”, “Eu fiz meus espectadores interpretarem um perdedor”, “Meus espectadores tentaram me dar a pena de morte.”. A veia cômica e absurda das temáticas e a constante menção à audiência nos títulos das transmissões e vídeos de *gameplay* de Charborg, *streamer* e youtuber americano, são pistas do tipo de conteúdo produzido durante algumas de suas transmissões. Apesar das propostas inusitadas de jogabilidade que são desenvolvidas ao vivo na plataforma de streaming Twitch.tv, não é difícil acompanhar as jogatinas propostas pelo produtor. Seja através do consumo síncrono nas transmissões, assistindo aos arquivos de *streams* da plataforma (que incluem registro do chat) ou à vídeos de resumo disponibilizados em seu canal do Youtube, é impossível não reconhecer os

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, e-mail: daracoema@id.uff.br

potenciais (e a materialização) da interatividade nas experiências de jogar-assistir vividas por Charborg e seus espectadores. Transmitindo jogos de diversos gêneros e formatos, o produtor se utiliza do chat da plataforma e de *widjets*<sup>3</sup>, *mods*<sup>4</sup> e extensões de integração com a Twitch para promover um jogar-assistir pautado na apropriação lúdica de jogos e de elementos da plataforma, na participação, socialização e na performance de seus espectadores, seja essa atuação opinativa, interativa ou até mesmo interpretativa.

Muitas são as pesquisas da área da espectralidade de jogos em plataformas de transmissão ao vivo, especialmente a Twitch.tv, que têm abordado o universo de *affordances*<sup>5</sup> oficiais, assim como produções e modificações de terceiros integradas na Twitch.tv, que contribuem com o uso dos canais de *streaming* de *games* como pontes para experiências mais colaborativas entre meio, produtor e audiência. Tais pesquisas abordam a materialidade, “os ingredientes” e elementos da plataforma de streaming (SJÖBLOM *et al.*, 2019) e o uso destes por parte dos usuários no processo de construção de experiências as quais Emmet Shear, cofundador e CEO da Twitch, se refere com o termo “multiplayer entertainment”, conceito que foca na capacidade de espectadores dentro da Twitch.tv de “influenciar o que acontece na stream” e “cocriar a experiência junto a ele [o streamer]” (SHEAR, 2019) e a comunidade. Desde utilizações mais simples do chat em suas formas de socialização e interatividade com o *gameplay* (HAMILTON, GARRETSON, KERNE, 2014; DIWANJI *et al.*, 2019), até instrumentalizações mais elaboradas com jogos de chat, *bots*, *widjets* e extensões integradas ao jogar (SEERING *et al.*, 2018; ANDRADE, 2022), ferramentas oficiais como os Pontos do Canal, Enquetes, Apostas (COEMA, 2022a) e outras formas de dinamizar – e através de uma gamificação (e/ou gambificação) da *stream*, muitas vezes também monetizar (JOHNSON, WOODCOCK, 2019; GUARRIELLO, 2019) – a espectralidade, hoje podemos observar uma gama de

---

<sup>3</sup> Aplicações ou componentes de uma interface, que permitem a um usuário performar uma função ou acessar um serviço.

<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> Segundo Shäfer (2011, *apud*. DITMARSCH, 2013) tecnologias podem ser facilitadoras ou repressoras da participação do usuário. No contexto de analisar “O uso social real de softwares, produtos baseados em software e tecnologias da internet” (p. 19, *apud*. DITMARSH, 2013, p. 7) e a participação do usuário, Shäfer leva em conta três procedimentos que moldam a tecnologia: *affordance*, design e apropriação. Neste levantamento, conclui-se que as *affordances* descrevem duas características: “os aspectos materiais, ou a especificidade de um objeto ou uma tecnologia, e as possibilidades impostas a ele por meio do design.” (p. 19, *apud*. DITMARSH, 2013, p. 7), as qualidades, as potencialidades.

---

exemplos de produtores e comunidades que se inserem em práticas que envolvem a “sociabilidade, participação, cocriação e formas do *play* que inserem o espectador em um jogo do assistir” (COEMA, 2022a, p. 10).

No caso de instâncias específicas das transmissões do *streamer* “Charborg”, a construção coletiva de jogabilidade e narrativa através da interação e performance interpretativa de sua audiência têm produzido (co)experiências de *play* e *crossplay* (GOFFMAN, 1961; 1981) singulares, tanto para o criador como para aqueles que adentram suas *streams*. Sua ferramenta de *text-to-speech* (texto para fala), um widget configurado por Charborg que reconhece as mensagens enviadas no chat e reproduz ao vivo as frases mais repetidas pelos usuários, é uma das *affordances* mais utilizadas para envolver a audiência, um instrumento que leva a cômicas e interativas experiências. Seja para opinar sobre o que se passa na tela (um comentário avulso ou uma escolha relevante na *gameplay*), fazer piadas sobre situações e interagir com o *streamer*, ou interpretar papéis de personagens *in game* improvisando diálogos na narrativa de jogo construída de forma colaborativa pelo *streamer* e seus espectadores, no momento em que as vontades e pensamentos da audiência como um coletivo são computadas, quantificadas e reproduzidas ao vivo pela ferramenta através de um gerador de voz para que todos possam ouvir, as performances dos usuários são verdadeiramente reconhecidas por Charborg, sempre atento e responsivo, e o restante dos que participam da *live*. A concretização do potencial das experiências de *crossplay* propostas por Charborg se confirma ao observamos comentários exaltando as produções e práticas do *streamer*, como é o caso de um de seus fãs que afirma em um vídeo do canal não-oficial “Charborg Stream Archive” no Youtube que “Charborg pode ser apenas o melhor streamer de interação de chat na plataforma. Ninguém inclui o chat na stream, especialmente durante um jogo ou algo assim, tão bem quanto ele.”.

O artigo em questão procura, portanto, realizar uma análise de instâncias e práticas marcantes das transmissões do *streamer* Charborg – momentos de interatividade (social e lúdica) entre espectador, *streamer* e comunidade, uso de ferramentas para participação e interferência direta da audiência com jogos, criação coletiva de narrativas *in game*, convites para performances interpretativas dos espectadores etc. – que possam promover um avanço na compreensão dos potenciais usos e apropriações da Twitch.tv a partir da ideia desta plataforma como um espaço aberto para o conceito de “Multiplayer

Entertainment”, ou entretenimento multijogador. Da mesma forma, é construída também uma compreensão das práticas propostas por Charborg e sua comunidade e como estas se aproximam de performances já reconhecidas no universo do *play*, principalmente quando abordamos atividades de gêneros como o *role-playing game* (RPG). Para tal é realizado um levantamento de temáticas do universo do *play* já extensamente discutidas nos game studies como um todo, assim como na área de espetatorialidade de jogos – teorias sobre performance e role-playing nos jogos, *crossplay* e interatividade em ambientes de *streaming*, criação de coexperiências de jogo, narrativa compartilhada etc. – que baseiem uma análise posterior das práticas realizadas por Charborg e sua audiência em dois jogos específicos: suas transmissões de “Court”, um jogo APG (audience participatory game) criado especialmente para o produtor e sua comunidade e instâncias de jogabilidade colaborativa do jogo Project Zomboid, especificamente aquelas que contenham o personagem Barry, interpretado por sua audiência através do *widget* de text-to-speech. A partir destes dois exemplos, foram analisados: uma transmissão na íntegra, incluindo registro de chat, do jogo “Court” na plataforma Twitch (transmitido originalmente em 18 de junho de 2023) e um vídeo de resumo da mesma transmissão no canal oficial de Charborg, mais uma vez do jogo “Court” (transmitido originalmente em 17 de maio de 2023), um registro de transmissão do jogo Project Zomboid no canal “Charborg Stream Archive” (postado em 15 de dezembro de 2022) e um vídeo de resumo com melhores momentos de Charborg e seu amigo Barry no canal oficial (postado em dezembro de 2022)

## **CROSSPLAY, INTERATIVIDADE, ROLEPLAY, E NARRATIVA COMPARITLHADA**

No vídeo do Youtube “I made my viewers roleplay as a loser”, um resumo de uma experiência síncrona que ocorreu previamente na Twitch, Charborg afirma em um determinado momento como as diversas vozes e papéis que atribui à sua audiência em cada transmissão, seja um corpo de um zumbi, um colega de pescaria ou uma assistente digital em um computador portátil, oferecem aos seus espectadores uma chance de interagir com ele e com o *gameplay*. “Pense nisso como o chat interpretando personagens diferentes em situações diferentes.”, ele diz, fortalecendo a ideia de suas *streams* interativas não só como instâncias de um jogo compartilhado, mas de narrativas construídas em conjunto influenciadas tanto pela performance e as escolhas de Charborg,

---

como pelas ações de seus espectadores participantes. Como iremos demonstrar durante nossa análise de conteúdo e discurso, Charborg convida seus espectadores a participarem de instâncias de jogo através de ferramentas que reconheçam os comentários inseridos no chat de forma a permitir interpretações, interações e tomadas de decisão no direcionamento do *gameplay* e da narrativa construída em conjunto. Portanto, as performances (sociais e interativas) dos espectadores são levadas em conta a todo momento.

Antes de seguirmos na descrição dos tipos de jogabilidades vividas pelos membros da comunidade de Charborg, devemos estabelecer alguns conceitos que contextualizam nossas discussões, começando pelo básico ao considerarmos as atividades vividas nesta Twitch do “entretenimento multijogador” como coexperiências. O conceito de coexperiência pode ser compreendido através de autores como Vallius, Manninen e Kujanpää (2006) e Isbister (2016), que o abordam durante a análise de experiências de jogos multiplayer cooperativos. Ambos os estudos mencionados destacam nesta coexperiência o contexto social. Vallius, Manninen e Kujanpää (2006), por exemplo, mencionam a coexperiência como uma interpretação compartilhada das experiências individuais, afirmando que apesar de uma experiência configurar uma reação, um efeito, e uma compreensão individual, esta pode ser construída e enriquecida através da interação social, sendo influenciada pela presença de outros quando traz “partes da experiência para a atenção compartilhada de todos os participantes” (p. 3).

No caso das coexperiências vividas por Charborg e seus espectadores – os quais o *streamer* se refere coletivamente utilizando o termo “chat”, muito comum na plataforma –, podemos observar um exemplo do *crossplay* presente no jogar-assistir em diversos canais da Twitch. O conceito de *crossplay* ou *cross-platform play* pode ser facilmente identificado no universo dos games como um todo. Jogos online que possuem o *crossplay* permitem que usuários joguem o título de diferentes plataformas, podendo experimentar a jogabilidade junto e simultaneamente. No entanto, o mesmo termo também pode ser encontrado em Goffman (1961; 1981), que ao estruturar em suas obras instâncias de interações e encontros sociais reconhece também experiências e ambientes de jogo. Neste contexto, *crossplay* se refere à comunicação/interação entre participantes formalmente reconhecidos e indivíduos que observam, os espectadores. Se associarmos e nos inspirarmos por ambos os significados de *crossplay* apresentados, podemos então

---

aproximá-lo e transportá-lo para o contexto do jogar e do assistir a jogos em plataformas de transmissão ao vivo, utilizando o conceito de *crossplay* para abordar o tipo de interação de jogo entre o *streamer* (jogador um) e o espectador (jogador dois), já que os atores “mesmo em espaços distintos e consumindo mídias por meio de diferentes interfaces e hardwares, desenvolvem um jogo coletivo quando o observador transcende o papel de espectador e opta por participar do jogo.” (COEMA, 2022a, p. 12). No entanto, mais do que permitir a participação e a interferência do espectador em uma experiência de *play* coletivo através de uma história e de um ou mais objetivos pré-programados e previamente reconhecidos – por exemplo, um *streamer* que transmite um jogo do gênero *adventure* e permite que seus espectadores participem nas decisões de jogo –, Charborg promove uma apropriação lúdica (FERREIRA, 2021) tanto da plataforma, como dos títulos transmitidos.

A apropriação lúdica, segundo Ferreira (2021) com base nos estudos de Maude Bonenfant (2015), “consiste em, a partir da apreensão de suas regras, realizar ações emergentes dotadas de sentido, as quais serão diferentes de jogador para jogador.” (FERREIRA, 2021, p. 8). O jogo é, portanto, “atualizado” quando o jogador se apropria e propõe novas formas de jogabilidade (ou narrativas) que não estavam previstas em sua programação original. Dessa forma, quando observamos o uso diferenciado que usuários como Charborg fazem das *affordances* da Twitch, acrescentando também ferramentas externas que permitem uma integração e interatividade do chat com o jogo, e quando reconhecemos a inserção do aspecto da narrativa compartilhada nas jogabilidades do canal, constatamos formatos de apropriação lúdica em ambas as instâncias: meios (*medium*) e conteúdo. O primeiro caso mencionado, a apropriação lúdica da plataforma e das formas de integração desta com o jogo, têm sido o mais abordado quando falamos da espetatorialidade de jogos na Twitch. Andrade (2022), por exemplo, trata do uso de extensões interativas que permitem, entre os diversos casos citados, aumentar “o poder dos espectadores, que saem do papel de comentarista para poder afetar o correr do jogo sem passar pelo aval constante do streamer, para além do ato de habilitar a extensão, nesse caso.” (ANDRADE, 2022, p. 8-9). O coletivo e as interações sociais que ocorrem durante a jogabilidade propiciada pelo *streamer* se desenvolvem de forma similar a várias práticas do mundo dos jogos e do *streaming*. Primeiramente, podemos aproximá-la ao “tandem play” (CONSALVO, 2017), conceito que destaca um jogar socializado/compartilhado

---

(primordialmente em formato presencial) em jogos inicialmente *single player*. O trabalho de jogabilidade conjunta através de apropriações na Twitch é identificado também no conhecido fenômeno das transmissões da categoria Twitch Plays, que se utiliza de *bots* externos para permitir uma integração e interatividade entre chat e jogo, onde espectadores são os únicos responsáveis pelo controle do personagem *in game*.

Mas é no segundo caso, a apropriação lúdica do universo, da *lore* do jogo, que encontramos os aspectos mais interessantes das práticas de Charborg e sua comunidade. A experiência dos espectadores de Charborg como jogadores e atores se caracteriza pela abertura e “liberdade” criativa (dentro das configurações possíveis) propostas pelo *streamer*, focando-se principalmente na construção de narrativas compartilhadas e no incentivo da performance e interpretação (individual e coletiva). Aqui podemos encontrar similaridades das propostas de Charborg com os RPGs e seus sistemas de criação participativa de histórias.<sup>6</sup> É importante, portanto, entrarmos em teorias e temáticas clássicas da área dos RPGs, principalmente sob as lentes dos estudos de performance, para compará-las às práticas observadas na comunidade de Charborg.

Segundo Hoover *et al.* (2018), as conexões entre ritual, performance, teatro e role-play não são realizações recentes. Os autores afirmam que através dos anos e em diversos estudos os RPGs têm sido relacionados a gêneros performáticos como faz-de-conta e ritual, teatro ou narrativa, ou diretamente comparados (e até mesmo classificados) como teatro, ritual ou performance. Efetivamente, o mesmo sentimento de coexperiência mencionado acima é desenvolvido no momento da comparação da performance e suas funções com práticas nos RPGs. A performance, segundo Hoover *et al.* (2018), surge muitas vezes “Alimentando experiências intensas de emoção, atenção, compreensão e ação compartilhadas [...]”, tendo o poder de criar “[...] *communitas* (Turner 1982) ou “efervescência” (Durkheim 1964; Collins 2004): um sentimento de “nós” de pertencimento ao grupo, unidade e solidariedade.” (HOOVER *et al.*, 2018, p. 215). Da mesma forma, mais tarde, os autores afirmam que os RPGs também envolvem comportamentos restaurados e fortes comunidades ao seu redor, no entanto acrescenta-se

---

<sup>6</sup> Mesmo transmissões da Twitch que não propõe a interpretação por parte dos espectadores, como é o caso das de Charborg, podem possuir uma ligação com o gênero quando alguns *streamers* de fato performam durante suas *lives*, entrando no personagem jogado por este (seja ele construído pelo produtor ou personagem com características e *backstory* prontos) e agindo de modo que seria considerado plausível conforme a personalidade, contexto histórico, passado canônico etc.

---

uma “abertura geradora” do faz-de-conta e dos esportes. Assim, constata-se que as ações nos RPGs são sempre comunicativas e direcionadas para uma “criação compartilhada de um quadro de significados”. A imaginação compartilhada, conceito muito presente nos estudos do campo dos *role-playing games*, discute como o envolvimento/engajamento dos jogadores com um mundo fictício ocorre de forma colaborativa, onde “Os jogadores podem afetar conjuntamente seu ambiente compartilhado e devem responder à participação uns dos outros no mundo do jogo” (HAMMER *et al.*, 2018, p. 293). Esta criação e imaginação compartilhada são fatores extremamente relevantes quando observamos as práticas de Charborg, que, como um mestre (e jogador), estabelece um princípio da narrativa no início de uma transmissão e desenvolve o contínuo da “campanha” conforme seus companheiros, que ao mesmo tempo espectam e participam, jogam com ele.

Assim é desenvolvido um jogo e performance cocriativa onde é necessária ou esperada a intervenção de todos os participantes, no caso da Twitch inclusive a audiência. Ou seja, o rumo da experiência não é determinado por apenas uma pessoa. Assim como nos RPGs, a experiência criada por Charborg se caracteriza como emergente, onde as experiências “não podem ser previstas, mas podem (e devem ser) proporcionadas por uma preparação cuidadosa para criar as condições certas (em materiais, expectativas, humor das pessoas etc.) para que as experiências desejadas aconteçam.” (HOOVER *et al.*, 2018, p.222). Essa abertura e incentivo para a agência do espectador-jogador, ainda que pré-configurada pelo produtor que prepara a transmissão, gera uma criação de mundo que promove não só um engajamento com esse universo ficcional do jogo, mas um engajamento e imersão colaborativa. Segundo Hoover *et al.* (2018) esta inter-imersão que ocorre quando os participantes interpretam juntos é um requisito chave e fonte de engajamento. E na fantasia compartilhada, além da imersão voltada para a comunidade, o social e a interação/relação entre participantes durante a experiência, encontramos também o tipo de imersão mencionada por Calleja (2011) como envolvimento narrativo, exacerbado neste caso pelo potencial cocriativo de *role-playing*, que distribui o controle narrativo para os jogadores. Vejamos a seguir como se desenvolvem as experiências contextualizadas através dos conceitos desenvolvidos.



---

## MESTRE CHARBORG E SEUS COMPANHEIROS DE CAMPANHA

Um episódio marcante que nos permite iniciar a análise de tais conceitos na comunidade do streamer Charborg é a criação do personagem Barry, que ocorre durante as jogatinas de Project Zomboid (The Indie Stone, 2013), um terror de sobrevivência em mundo aberto. Neste título o jogador deve se proteger e sobreviver a um apocalipse zumbi coletando, produzindo novos itens, construindo e se abrigando em bases seguras. Além dos zumbis, outras dificuldades devem ser enfrentadas neste universo muitas vezes realista. Um simples machucado, por exemplo, pode ser a sua morte. Silêncio é essencial, então qualquer barulho alto, como aquele produzido por veículos, armas de fogo ou mesmo pelo personagem ao correr, pode atrair inimigos. São muitas variáveis e obstáculos: acesso a água, comida, remédios, cuidado com ferimentos, mudanças na temperatura, seu estado psicológico e, é claro, a própria morte, afinal Project Zomboid é um jogo onde a morte muitas vezes parece inevitável. E em um jogo complexo que requer estratégias de sobrevivência, as transmissões realizadas por Charborg inovam proporcionando uma concretização do conceito da apropriação lúdica através da exploração da liberdade lúdica (FERREIRA, 2020) do jogo somada ao envolvimento da audiência na criação de uma imaginação e uma narrativa compartilhada.

A grande abertura, os detalhes múltiplos e minuciosos que dão a oportunidade para uma personalização da experiência e as diversas formas de trilhar um caminho em Project Zomboid permitem que Charborg e seus espectadores transformem o jogar com a inserção de uma nova narrativa, neste caso a história de homem solitário que durante um apocalipse encontra como única companhia o corpo putrefato de um zumbi já aniquilado, com o qual se comunica e constrói uma relação. Barry, como Charborg chama o corpo de seu “parceiro”, é literalmente carregado pelo *streamer* para todo e qualquer lugar, acompanhando-o nos momentos mais difíceis do jogo. E mais marcante ainda, a “voz” e a interpretação do personagem de Barry são deixadas inteiramente ao encargo da audiência, que constrói para ele uma personalidade geniosa, opinativa, cômica e um tanto suja, visto que constantemente faz comentários de duplo sentido. É através de sua ferramenta de *text-to-speech* (texto para fala) que é construída, neste caso, uma interpretação coletiva do personagem.

---

Durante uma transmissão de Project Zomboid intitulada “Hanging out with my good friend Barry the Corpse”, disponível no canal Charborg Stream Archive, Charborg inicia a *stream* explicando que os espectadores possuem controle do personagem de Barry, seu “único amigo no apocalipse”. Através do widget do TTS (*text-to-speech*) o *streamer* solicita que seus espectadores controlem as falas e a personalidade de Barry, mas solicita que se comportem, “leiam o ambiente” ou seja, analisem a situação antes de enviarem mensagens para o chat, lembrem que o ponto é ser bobo (goofy), se divertir e não ser irritante. Logo no início Charborg também pontua quando os espectadores falam algo “OOC” ou seja, “out of character”, fora de personagem. O produtor afirma que “o Chat não está aqui, vocês são Barry” (sendo “O Chat” a forma como se refere a seus espectadores como um todo), e, portanto, Barry não deve falar sobre coisas que não conhece. Este esforço, que direciona o retorno de seus espectadores para a fantasia compartilhada e a interpretação/performance como Barry, demonstra a atitude lúdica (FERREIRA, 2021) esperada dos espectadores pelo produtor. Logo após, Charborg começa a se referir somente à Barry, não mais ao chat, explicando o plano do dia e realmente entrando no *role-playing* que cria a partir do mundo de Project Zomboid. Durante a jogatina, seus espectadores dão opiniões, auxiliam em decisões, solicitam coisas esdrúxulas ou fazem piadas.

No vídeo “My best friend is a corpse and he whispers to me”, Charborg proporciona um resumo das experiências vivenciadas junto à seu chat (e Barry), uma narrativa construída através de diversas transmissões. O produtor mostra a partir de trechos de transmissões a jornada até o objetivo final: encontrar uma nova casa para os dois (visto que Charborg incendiou a casa original onde encontrou Barry). Nesse meio tempo podemos acompanhar a primeira noite que passam juntos, suas discussões, revelações sobre o passado de Barry, momentos de descontração e conversas na estrada, perigos que passaram juntos, sua busca por suprimentos (os quais o *streamer* inclusive compartilha com Barry) até finalmente encontrarem um lar. O vídeo, que resume o que foi construído durante as *streamings*, nos mostra um verdadeiro potencial das ferramentas utilizadas por Charborg na busca pelo “entretenimento multijogador”.

Figura 1: Captura de tela do vídeo “My best friend is a corpse and he whispers to me”. Charborg sai para buscar suprimentos, deixando Barry “com seus amigos”, outros corpos de zumbi. No canto inferior da tela podemos observar as falas de Barry, que no momento solicita um abraço.

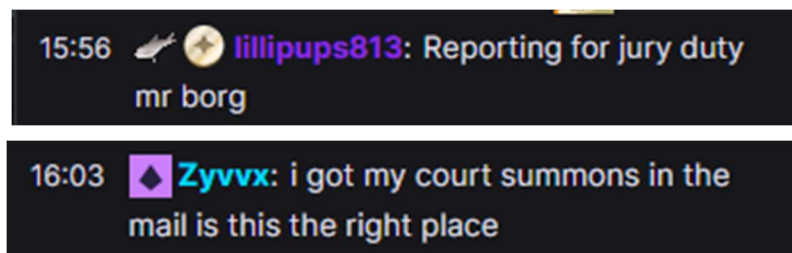


Fonte: Youtube.com

Além do *text-to-speech* e do uso de *mods*, muitas das experiências propostas por Charborg apresentam jogos APG (Audience Participatory Games) (SEERING, *et al.*, 2017), ou seja, jogos produzidos levando em conta a participação da audiência e, no caso da Twitch, as possíveis formas de integração com a plataforma. Na série de transmissões em que Charborg introduz o jogo “Court” feito por seu amigo “Wednesday”, somos apresentados a uma simulação de um tribunal judiciário onde debates aleatórios ou questões relacionadas às ações passadas do *streamer* são julgadas por Charborg na primeira ocasião e seus espectadores na segunda. Esta aparentemente é uma instância muito esperada por seus espectadores, que comemoram ao adentrar a transmissão. Alguns inclusive já iniciam sua performance afirmando que estão se apresentando para o dever de júri, ou comentando que receberam uma intimação e perguntando se estão no local correto, como em uma verdadeira corte judicial. (fig. 2 e 3). Charborg também entra na brincadeira, muitas vezes se vestindo como juiz para interpretar seu papel e realizar uma performance mais divertida e até mais verossimilhante para seus espectadores. No entanto, quando atua como um réu, o *streamer* já não utiliza vestimentas específicas. Sua

atitude pode ser comparada ao tipo de comportamento encontrado, por exemplo, em práticas do *larping*, onde os participantes se vestem conforme seus personagens.

Figuras 2 e 3: Captura de tela de comentários no chat da transmissão ao vivo “Taking chat to court to discuss very important matters”, de 18 de junho de 2023.



Fonte: Twitch.com.

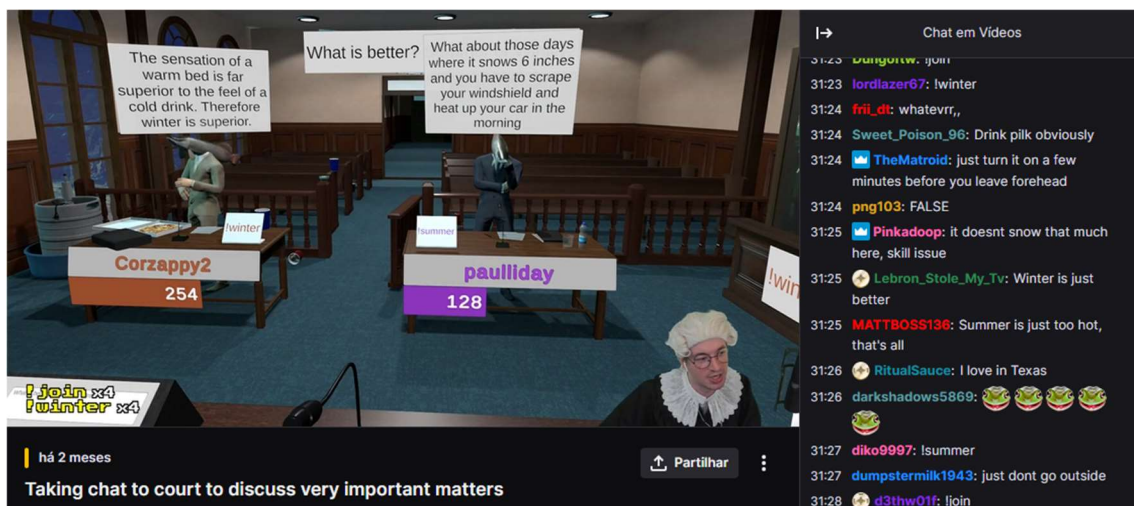
Sobre a interface de “Court”, o espaço 3D do “jogo” é ocupado e explorado pelo *streamer* e sua audiência, visto que o sistema reconhece e só funciona com a participação dos espectadores. Charborg solicita tópicos para debate, e escolhe entre os mencionados no chat. Aqueles que desejam participar como os avatares de advogado de acusação e advogado de defesa utilizam o comando !join (participe) no chat, para possivelmente ocupar um dos papéis disponíveis. Dois voluntários são escolhidos de forma aleatória, e o restante dos espectadores se torna júri e juiz (caso Charborg não esteja na segunda posição) de forma coletiva. Como júri, os espectadores utilizam o comando !guilty para decidir se Charborg é culpado ou !not guilty, para inocentá-lo da acusação, ou outros comandos configurados conforme o debate. Como juiz, usuários podem escrever mensagens no chat e aquelas mais repetidas aparecerão como uma fala real do juiz do tribunal, muitas vezes se resumindo a *emotes* cômicos ou piadas de duplo sentido, um tipo de discurso característico da cultura do *fandom* de Charborg. Quando Charborg é o juiz, ele é o responsável pelos comentários, dando o veredito final considerando a porcentagem e as escolhas do júri.

Nos primeiros minutos de transmissão Charborg costuma conversar com seus espectadores e explicar mais sobre o funcionamento do jogo. Em um momento da transmissão “Taking chat to court to discuss very important matters” um usuário menciona uma ideia nova para a jogabilidade de suas streams de audiência em corte e Charborg elogia a ideia, comentando que gostaria de fazer uma transmissão apenas de “brainstorming” em que ele e seus espectadores desenvolvem “recursos malucos para

adicionar ao jogo”. Ao começar a transmissão do jogo de fato o *streamer* mostra as últimas modificações do jogo, alterações estas que são feitas junto de seu amigo Wednesday e considerando também as opiniões de seus espectadores. Fica claro portanto que os espectadores são convidados não só a participar da jogabilidade e da construção de narrativas, como também na configuração e personalização de suas futuras experiências.

Iniciado o *gameplay*, em algumas ocasiões observamos apenas o debate dos advogados para chegar a uma decisão final feita pelo júri e juiz, o último sendo o papel de Charborg. Na instância em que decidiam a superioridade das estações Verão ou Inverno ou se o mundo acabaria caso a lua fosse destruída, por exemplo, os usuários que interpretam os advogados de defesa e acusação (ou em defesa de uma coisa em contraponto a outra) se comportam e argumentam tentando emular o tipo de linguagem utilizada em casos reais, ainda que mantenham o tom cômico. Enquanto os advogados fazem seus discursos, o restante da audiência comenta no chat, muitas vezes auxiliando com argumentos para um lado ou outro, ou vota na sua decisão atuando como júri após o convencimento pelas falas performadas ao vivo. Os números de pessoas do júri optando por um lado ou outro podem ser acompanhados de forma simultânea à votação.

Figura 4: Captura de tela da transmissão “Taking chat to court to discuss very important matters”, que demonstra as argumentações dos advogados e os comentários do chat/júri.

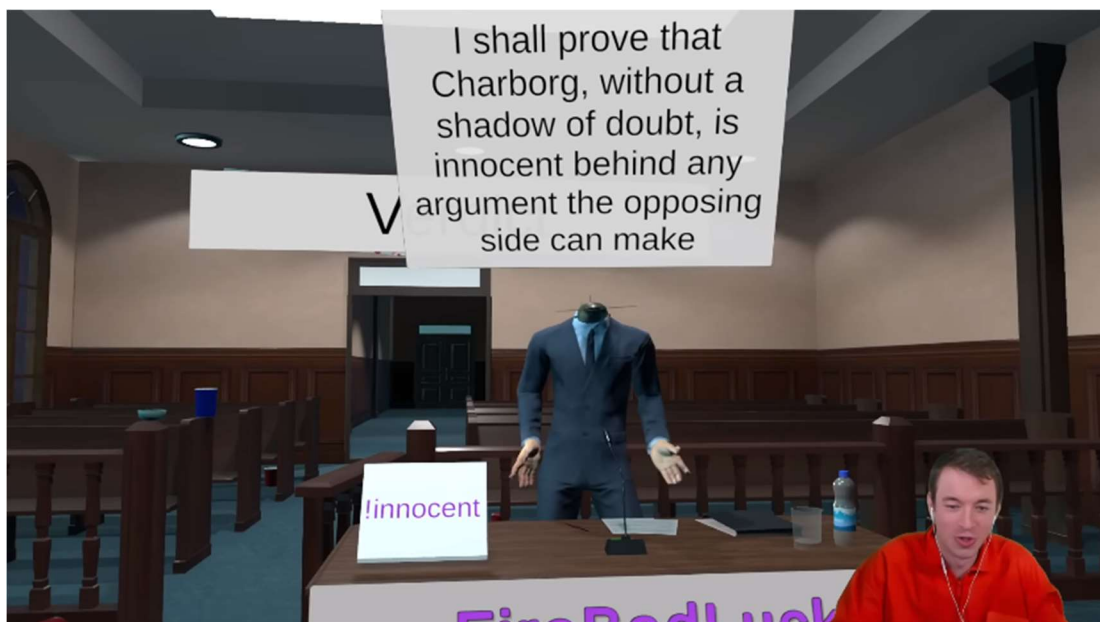


Fonte: Twitch.com.

Já em transmissões em que as acusações envolvem Charborg e seus supostos crimes, como no vídeo do Youtube “I’m on trial for my crimes”, no momento de defender

ou acusar o *streamer* de seus crimes os advogados escolhidos também performam com paixão como se suas carreiras fictícias dependessem disso, fazendo perguntas decisivas para encurralar Charborg, defendendo, oferecendo ou aconselhando o *streamer* a aceitar acordos. Em tais instâncias, feita a acusação, além da argumentação entre advogados o ponto pode ser provado ou contestado também através de evidências. Aqueles que assistem à transmissão buscam provas em clipes feitos pela comunidade em transmissões passadas e enviam links dos clipes pelo chat da *stream* através de um comando que os reproduz no jogo. A audiência utiliza cortes fora de contexto para acusar Charborg de ações absurdas e polêmicas, o que traz novamente o elemento do humor, mas neste caso além da construção de narrativa e performance coletiva, vemos na utilização dos cortes de transmissões feitos por seguidores do canal uma instância da cultura participativa (JENKINS, 1992) e uma forma de produzir mais um nível da possível interação e participação da audiência.

Figura 5: Captura de tela da transmissão “Taking chat to court to discuss very important matters”, onde um de seus espectadores performa no papel de advogado de defesa.



Fonte: Twitch.com.

## CONCLUSÃO

A análise dos registros de transmissões no Youtube e o acompanhamento de experiências (síncronas e assíncronas) no canal da Twitch do *streamer* Charborg nos leva a reconhecer processos de participação e a resposta massivamente positiva de sua

audiência em empreendimentos que envolvem a coexperiência dos jogos através do jogar-assistir e a cocriação de narrativas através do uso de recursos que permitam a interatividade e a interpretação de papéis *in game* por parte de espectadores. A liberdade lúdica (FERREIRA, 2022) que permite a implementação de novos objetivos e novas formas de jogar em um título que já possui regras e metas estabelecidas e acatadas pelos jogadores é reconhecida e utilizada pelo produtor, que frequentemente propõe episódios que incentivam a participação de outros em sua experiência primária dos jogos.

O resultado destas iniciativas representa o potencial de formas do *play* durante o assistir, estas criadas, apropriadas e exploradas por comunidades da Twitch através do social (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014) e do *crossplay* entre *streamer* e audiência. Além disso, as performances desenvolvidas ao vivo por Charborg e seus espectadores, um verdadeiro *role-play* mediado pelas *affordances* e ferramentas utilizadas na *stream*, permitem uma aproximação da espectadorialidade e do jogar na Twitch com temáticas já reconhecidos no estudo dos RPGs, como a criação de mundo colaborativa, a formação da imaginação e fantasia compartilhada, o poder narrativo compartilhado pelos participantes da atividade e o envolvimento através da inter-imersão no social, na comunidade e no mundo ficcional cocriado.

Como proposta para investigações futuras, seria relevante observar como bugs, problemas de conexão, atrasos na transmissão e outros tipos de impedimentos no *flow* da jogabilidade podem atrapalhar as interações entre atores/jogadores, suas performances e sua produção colaborativa de mundo/narrativa. Uma segunda observação não mencionada nesta pesquisa, mas que seria de grande importância para a compreensão das relações econômicas que se desenvolvem na Twitch, é o fato de que as propostas de *crossplay* de Charborg não são oferecidas sob a condição da monetização, ao contrário do que foi observado por Coema (2022b) no canal do *streamer* canadense AllFunNGames, que utiliza, entre outras ferramentas, da extensão Crowd Control, através da qual seu público contribui de forma monetária para ajudar ou sabotar o produtor, ou seja, interferir de forma relevante em sua experiência de jogo. Por último, seria interessante notar e comparar a presença e alternância entre espectadorialidade e interação/interpretação não só nas transmissões na Twitch como também em práticas do RPG, mais especificamente nos LARPS, fator mencionado por autores da área como Jakko Stenros (2013).

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, H. P. Reestruturação do espectador mediatizado por meio de extensões interativas na Twitch. In: **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2022**. UFPB: João Pessoa, 2022.

CHARBORG. Taking chat to court to discuss very important matters. Twitch.com, 18 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.twitch.tv/videos/1849904584>. Acesso em: 16 de ago de 2023.

CHARBORG Stream Archive. Hanging out with my good friend Barry the Corpse. Youtube.com, 15 dez. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/4Cey8sP7Rew>. Acesso em: 16 de ago de 2023.

CHRBRG. I'm on trial for my crimes. Youtube.com, maio 2023. Disponível em: <https://youtu.be/YXcMByus96k>. Acesso em: 16 de ago de 2023.

CHRBRG. My best friend is a corpse and he whispers to me. Youtube.com, dez 2022. Disponível em: <https://youtu.be/Eu4oXdOdKjE>. Acesso em: 16 de ago de 2023.

COEMA, D. What the spectator expects in the game of watching: Twitch.tv, materiality, and game consumption through and beyond spectatorship. In: **Proceedings of the 2022 DiGRA International Conference: Bringing Worlds Together**. DiGRA: Krakow, 2022a.

COEMA, D. #JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, platform capture e a domesticação de potenciais do play. In: **Anais 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2022**. UFPB: João Pessoa, 2022b.

DIWANJI et al. Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch. **Computers in Human Behavior**, Amsterdã, v. 105, [s.n.], p. 1-11, abril 2020.

FERREIRA, E. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista FAMECOS**, 27, e33957. 2020.

GOFFMAN, E. **Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction**. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1961.

\_\_\_\_\_. **Forms of Talk**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.

GUARRIELLO, N. Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies. **New Media & Society**, Thousand Oaks, v. 21, n. 8, p. 1750–69, ago. 2019.

HAMILTON, W. A.; GARRETSON, O., KERNE, A. Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. In: CHI'14. Conference on Human Factors in Computing Systems, 2014, Toronto. **Proceedings [...]**. New York: Association for Computing Machinery, p. 1315-1324, 2014.

HAMMER, J., TO, A., SCHRIER, K., BOWMAN, S. L., KAUFMAN, G. Learning and Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P., DETERDING, S. (ed.). **Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018.



---

HOOVER, S., SIMKINS, D. W., DETERDING, S., MELDMAN, D., BROWN, A. Performance Studies and role-playing games. In: ZAGAL, J. P., DETERDING, S. (ed.). **Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018.

JOHNSON, M. R., WOODCOCK, J. The Impacts of Live Streaming and Twitch.tv on the Video Game Industry. **Media, Culture and Society**, Thousand Oaks, v. 41, n. 5, dez. 2018. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443718818363>.

SEERING, J. *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, E. What Streaming Means for the Future of Entertainment. Palestra proferida na **Conferência TED2019**, 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.

SJÖBLOM, M. *et al.* The ingredients of Twitch streaming: affordances of game streams.” **Computers in Human Behavior**, **92**. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218304965>.

VALLIUS, J., MANNINEN, T., KUJANPÄÄ, T. 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.

ZAGAL, J. P., DETERDING, S. Definitions of “Role-Playing Games”. In: ZAGAL, J. P., DETERDING, S. (ed.). **Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018.