Artigo sobre Games for Streaming

Marcelo Chirai

FACENS – Faculdade de Engenharia de Sorocaba  
Caixa Postal 355 e 664 – CEP 18001-970 – Sorocaba – SP – Brasil

m4rcel0.2014@gmail.com

**Abstract.** This article focuses first on the context of the development of new environments and communities of online games, their expansion and specificity of the great emerging platforms, to then enter the problematic of discrimination or exclusion and online harassment.

**Resumo.** Este artigo foca em primeiro lugar no contexto de desenvolvimento de novos ambientes e comunidades de jogos online, sua expansão e especifidade das grandes plataformas emergentes, para depois entrar na problemática da discriminação ou exclusão e no assédio online.

# 1. Objetivo

Os jogos digitais não só se tornaram numa das indústrias culturais mais importantes do globo, ultrapassando em grandes mercados o próprio cinema, como são hoje uma área determinante no entretenimento, uma indústria de importância crescente, não somente quando falamos da população jovem, mas também entre os adultos.

Em 2014, surgiram também plataformas que permitiam a transmissão direta de um jogador ou uma equipe jogando, enquanto se proporcionava um sistema de chat, onde os espectadores poderiam comentar o que viam, em tempo real – plataformas como a HitboxTV, a Gaming Live TV e o TwitchTV, que consolidaram a atual conotação de entretenimento e/ou arte interativa e de comunidade aos jogadores e fãs dos jogos digitais.

Os jogos atingiram assim um novo plano. Alguns autores defendem os jogos digitais como a grande forma de entretenimento, alimentada por componentes de interatividade e diversão que faltam noutros gêneros audiovisuais, como o cinema ou a televisão. Os jogos digitais podem, de fato, impulsionar uma mudança maior, relativamente a como as mídias são produzidas e consumidas, e essa é uma constatação que deriva da evolução deste campo nos últimos anos.

# 2. Aplicação Desenvolvida

O Twitch é uma plataforma online, onde é possível fazer-se o streaming de vídeos com um conteúdo de jogos. Surgiu de outra plataforma de streaming mais antiga, chamada JustinTV. A JustinTV foi criada em 2007 e nasceu com o intuito de fornecer uma plataforma de vídeo online onde, quem quisesse, podia fazer streaming, diretamente, sobre qualquer assunto ou matéria.

A plataforma permite aos streamers, a transmissão de vídeo com o gameplay de jogos digitais. O conteúdo do stream pode nem sempre ser de um gameplay, havendo momentos fora do jogo, em que o streamer interage mais ativamente comos espectadores. Os streamers comunicam pela transmissão e pelo chat (situado à direita do stream), enquanto os espectadores comunicam somente pelo chat. Ou seja, o streamer fala por um microfone, esse áudio é transmitido pelo vídeo, os espectadores respondem pelo chat e o streamer vai tentando responder aos espectadores, enquanto joga. A participação é aberta e tudo o que é preciso é criar uma conta no website.

O Twitch tornou-se a principal plataforma de streaming de jogos digitais, sendo acessível não só no computador, como no tablet ou smartphone. Com o crescimento das comunidades web, o Twitch tem recebido uma grande atenção no que toca às grandes empresas de jogos digitais, que também usam esta plataforma para a divulgação dos seus produtos ou para comunicar com os seus jogadores. É também a plataforma de excelência no que toca à transmissão dos torneios de E-sports, a mais usada pelos fãs desta indústria emergente, que vibram com as suas personalidades preferidas a jogar os seus jogos digitais preferidos. Para além da transmissão dos torneios, o Twitch também detém um vasto leque de escolhas, desde o stream de jogos profissionais de equipes, como o stream mais pessoal, de um jogador que quer mostrar ao mundo as suas jogadas num determinado jogo digital, ou simplesmente, interagir com outros jogadores.

Electronic Sports, ou E-sports, é o termo geral utilizado para descrever a atividade de jogar competitivamente. E-sports é um fenómeno em constante crescimento e evolução, que atrai cada vez mais espectadores, e é uma nova forma de entretenimento. A competição existe há quase tanto tempo quanto os próprios jogos digitais, embora, no início, esta se baseasse apenas em jogos entre amigos que se desafiavam.

Estes diferem do streaming convencional. À semelhança de um desporto tradicional, como o futebol, a comunidade dos E-sports envolve jogadores profissionais, jogadores amadores, equipes, comentadores, patrocinadores, espectadores e fãs. Nos E-sports também se compram e vendem jogadores. Os jogadores de jogos digitais profissionais procuram treinar e desenvolver as suas capacidades ao máximo. O E-sports abrange vários géneros de jogo digitais, como os RTS (Real Time Strategy e.g. Starcraft), os FPS (First Person Shooter e.g. Counter Strike), os MOBA (Multiplayer Online Battle Arena e.g. League of Legends) e os Arcade (e.g. Street Fighter). Geralmente, os torneios maiores têm uma arena ou local próprio onde são realizados, em que é possível comprar um bilhete que dá acesso ao espetáculo.

O “live video” é, portanto, um espaço de forte interação social, de expressão, de produção e consumo. As plataformas de streaming contribuem para a criação deste novo mundo online dos jogos digitais, onde nasceu uma comunidade que interage e se expressa por vezes de forma descontrolada e intolerante. Mas é um espaço onde jovens e adultos podem encontrar parceiros com interesses semelhantes, tornando-se uma ferramenta que permite um nível de interação e comunicação, enquanto forma de entretenimento, que falta às mídias tradicionais, como a televisão ou o cinema, havendo necessidade de acautelar os valores críticos disseminados por uma parte desta indústria cultural.

Os jogos digitais são uma das atividades mais populares de entretenimento global. O streaming de jogos digitais poderá ser inclusivamente um grande impulsionador para a nova era de televisão social. Nesse sentido, o fato de se verificarem cada vez mais determinados comportamentos discriminatórios por parte dos seus jogadores, designadamente no âmbito das interações multiplayer online, traz uma preocupação acrescentada de um ponto de vista social.

Uma minoria muito ruidosa de jogadores luta por espaços de jogos exclusivamente integrados por pessoas brancas, heterossexual e masculina, contrariamente à diversidade real dos jogadores destes mundos virtuais. 40 por cento dos jogadores são hoje mulheres e, embora muitas vezes se olhe para os jogos digitais como entretenimento juvenil, a verdade é que a idade média de um jogador, hoje, é de 34 anos. É um fato que há áreas estratégicas do conhecimento dominadas pelos homens, especialmente na Ciência e Tecnologia. O mesmo sucede nos jogos, no entanto, as atuais tendências permitem alguma inflexão em matéria de representação mais feminina. É um fato que as mulheres se têm vindo a tornar mais visíveis nos jogos, especialmente como “gamers”.

Mas o ano de 2014 ficou ainda informalmente cunhado pela mídia como “o pior ano para os jogos digitais”, ao revelar, de uma forma que até agora estava menos óbvia, muita da toxicidade e ódio que existe nos jogos online. Sob a Hashtag #gamergate, jornalistas, críticos e designers de jogos viram-se vítimas de todo o tipo de abuso e assédio por parte de “gamers” com medo de deixar o seu hobby crescer e tornar-se num lugar mais aberto e inclusivo. Nesta indústria, as mulheres, em particular, foram vítimas de assédio, ameaças de morte e de violação, naquilo que pareceu ser a derradeira e última frente de combate de alguns “gamers” para preservarem o meio dos jogos tal como ainda está. Há, de fato, ainda, um “gendered digital divide” nesta indústria.

# 3. Resultados

Os jogos digitais e as suas comunidades sofrem dos mesmos problemas que outras comunidades online e offline, no que toca à discriminação, ao sexismo, à violência e ao abuso. Tudo consequências de grandes grupos de pessoas interagirem umas com as outras sem a necessária moderação ou auto-regulação visível de gestão de conteúdos e comunidades.

Em acréscimo, as comunidades de jogos têm, muitas vezes, a pressão da competição, do anonimato e de uma identidade partilhada que não é necessariamente inclusiva. Sem um foco específico em fomentar a inclusão, a diversidade e o respeito das interações entre os “gamers” e as suas experiências online, estas comunidades muitas vezes revelam-se insustentavelmente tóxicas, sem que isso traga benefício algum, nem para os seus jogadores, nem para os moderadores, os designers, as empresas de jogos, ou mesmo para a indústria dos jogos como um todo. Muito pelo contrário, isto limita o seu crescimento, afasta pessoas da indústria, tanto os profissionais como os consumidores.

Mas há sinais de mudança. Na área dos jogos digitais têm surgido mais iniciativas, há mais profissionais a falarem sobre a hostilidade e a discriminação nas comunidades de jogos e a aplicarem medidas, que embora ainda embrionárias, são um primeiro passo para tornar melhores as experiências online para todos os participantes. Se os jogos digitais vivem tempos de crescimento até agora nunca vistos, as suas políticas de gestão de comunidades e de auto-regulação, ou de introdução de códigos específicos que melhorem a classificação de conteúdos (para além de códigos do tipo PEGI - Pan European Game Information, de controle parental, com classificação por idades e descrições de conteúdos), estão a dar passos significativos, mas necessitam de se tornar mais visíveis e eficientes.

No final, como se trata de uma indústria competitiva que se quer rentável e menos “gender-incongruent”, que pretende ter produtores e utilizadores cada vez mais numerosos e satisfeitos, é bem provável que seja continuado o esforço nesta área de modo a que as experiências online sejam cada vez mais inclusivas.

# Referências

Pinto, D., Cádima, F. R., Coelho, J., & Dias, L. (2017). Novos usos e desafios para os videojogos: streaming, questões de género e assédio online. Media & Jornalismo, 17(31), 165-176. https://doi.org/10.14195/2183-5462\_31\_11, Setembro