

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação

Irene Vitória Caldeira de Souza

**Transcendendo o chat: Uma análise das comunidades
virtuais da Twitch por meio do RPG Ordem Paranormal**

São Paulo
2024

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação

**Transcendendo o chat: Uma análise das comunidades
virtuais da Twitch por meio do RPG Ordem Paranormal**

Irene Vitória Caldeira de Souza

Orientadora: Prof(a). Dr(a). Issaaf Karhawi

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título de
Especialista em Mídia, Informação e Cultura.

São Paulo
2024

TRANSCENDENDO O CHAT: UMA ANÁLISE DAS COMUNIDADES VIRTUAIS DA TWITCH POR MEIO DO RPG ORDEM PARANORMAL¹

Irene Vitória Caldeira de Souza²

Resumo: Este projeto visa analisar as comunidades virtuais dos canais da Twitch, compreendendo os elementos e motivações que as formam. O RPG “Ordem Paranormal”, veiculado pela Twitch, será o estudo de caso, focando na análise de sua comunidade entre 2020 e 2024. Este estudo tem como objetivo mapear as estratégias de convergência no RPG e entender como a participação do *chat* impacta a criação de conteúdo da plataforma. A pesquisa utiliza A Cultura da Convergência (JENKINS, 2009) como base teórica, e a metodologia adotada inclui análise documental, observação *insider* e entrevista.

Palavras-chave: Twitch. Comunidades Virtuais. Cultura da Convergência. Inteligência Coletiva.

TRANSCENDING CHAT: AN ANALYSIS OF TWITCH'S VIRTUAL COMMUNITIES THROUGH THE PARANORMAL ORDER RPG

Abstract: This project aims to analyze the virtual communities of Twitch channels, understanding the elements and motivations that form them. The RPG "Ordem Paranormal," streamed on Twitch, will be the case study, focusing on analyzing its community from 2020 to 2024. The study aims to map the convergence strategies in the RPG and understand how the chat participation impacts content creation on the platform. This research uses "Convergence Culture" (JENKINS, 2009) as a theoretical framework, with methodology including document analysis, insider observation, and interview.

Keywords: Twitch. Virtual Communities. Convergence Culture. Collective Intelligence.

TRANSCENDIENDO EL CHAT: UN ANÁLISIS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE TWITCH A TRAVÉS DEL RPG ORDEM PARANORMAL

Resumen: Este proyecto tiene como objetivo analizar las comunidades virtuales de los canales de Twitch, comprendiendo los elementos y motivaciones que las forman. El RPG "Ordem Paranormal", transmitido en Twitch, será el estudio de caso, centrado en el análisis de su comunidad entre 2020 y 2024. El estudio busca mapear las estrategias de convergencia en el RPG y entender cómo la participación en el *chat* impacta la creación de contenido en la plataforma. Esta investigación utiliza "Cultura de la Convergencia" (JENKINS, 2009) como marco teórico, con una metodología que incluye análisis documental, observación *insider* y entrevista.

Palabras clave: Twitch. Comunidades Virtuales. Cultura de la Convergencia. Inteligencia Colectiva.

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura.

² Graduada em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi, e pós-graduanda em Mídia, Informação e Cultura da Universidade de São Paulo. <irene_caldeira@hotmail.com>

SUMÁRIO

1. Introdução.....	05
2. As Perícias do Chat: Produto, Produtor e Convergência.....	07
3. A Plataforma Twitch.....	10
3.1 O Chat: Ferramenta e Comunidade.....	15
4. O RPG Ordem Paranormal.....	17
5. Procedimentos Metodológicos.....	21
6. Marcas da Realidade: A Convergência e o Chat.....	22
7. Considerações Finais.....	29
8. Referências Bibliográficas.....	31
9. Apêndices.....	33

1. INTRODUÇÃO

O impacto da internet em nossas vidas é inegável e contínuo. Com o avanço da tecnologia e o surgimento de diversas redes sociais, a socialização virtual deixou de ser apenas uma opção, transformando-se em um dos principais modos de comunicação contemporâneos. A Twitch,³ plataforma de transmissões on-line utilizada para o *streaming* de jogos eletrônicos, é um dos exemplos dessa transformação, caracterizada pela participação ativa dos espectadores, conhecidos como *chat*.

Este artigo se propõe a analisar as comunidades virtuais que se formam em torno dos canais da plataforma Twitch, norteado pela *Cultura da Convergência* (2009), teoria do pesquisador Henry Jenkins, que se fundamenta na relação entre três conceitos: convergência de diferentes mídias e meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. Refere-se a uma transformação resultante dos avanços tecnológicos e das mudanças no padrão de consumo midiático em um mundo cada vez mais conectado.

O sucesso de um canal nesta plataforma está intrinsecamente ligado à participação ativa do *chat* - como é denominada a comunidade que se forma em torno dos canais dos *streamers* - durante as transmissões ao vivo. Por meio de mensagens, doações e assinaturas, o público se engaja com o transmissor, que conduz a *live* em um diálogo com seu *chat*. Nesse processo, desempenha um papel vital, assistindo, debatendo e propondo ideias, tornando-se assim agentes diretos na construção da identidade e conteúdo do canal.

Sendo assim, o *streamer* (os que transmitem) e seu *chat* (os que consomem) colaboram em conjunto para o conteúdo oferecido na Twitch. Para análise dessas comunidades virtuais, o produto “Ordem Paranormal”, RPG (*Role-Playing Game*) veiculado pela Twitch, foi o objeto escolhido. Transmitido desde o começo de 2020, o “Ordem Paranormal”⁴ é uma criação do *streamer* Rafael Lange, também conhecido virtualmente como Cellbit.⁵ Atualmente, encontra-se em processo de desenvolvimento a sétima campanha do universo, que, apesar de ser do gênero terror, segue a linha da narrativa fantástica.

O produto é apoiado por uma comunidade virtual de fãs notavelmente sólida e comprometida. Esta comunidade não apenas participa ativamente e produz conteúdo nas redes sociais sobre o “Ordem”, mas também mantém a relevância do RPG entre seus integrantes, mesmo durante uma pausa temporária de mais de um ano. Suas contribuições abrangem uma variedade de atividades, incluindo *podcasts*, uma página no portal “Wiki

³ Página da plataforma: <https://www.twitch.tv>

⁴ Site oficial de Ordem Paranormal: <https://ordemparanormal.com.br/>

⁵ Canal da Twitch do *streamer* Cellbit: <https://www.twitch.tv/cellbit>

Fandom", *fanarts*, *fanfictions*, composições musicais, *fangames* e perfis informativos sobre o universo do jogo, entre muitas outras iniciativas.

Para além da Twitch, geralmente essas comunidades se mantêm organizadas utilizando aplicativos como o Discord⁶, e continuam em contato com outros membros mesmo após o término das transmissões. Em seus respectivos servidores, há diferentes canais para diversas atividades, como concursos promovidos internamente, salas de estudo de idiomas, locais para compartilhamento de memes, entre outros. Isso evidencia que esses grupos possuem uma existência e conexões próprias, independente da presença do *streamer* em questão. Ou seja, atuam como um grupo de conhecimento, com a capacidade de impulsionar o aprimoramento de seus membros sobre um determinado assunto, em um processo coletivo (JENKINS,2009).

Mesmo durante intervalos entre as campanhas, o RPG mantém sua relevância dentro de sua comunidade, que continua a enriquecer o produto ao continuar produzindo conteúdos e teorias acerca do universo do jogo. Embora a última transmissão oficial tenha ocorrido há quase um ano, é comum encontrar novas produções da comunidade em diversas redes sociais. Seja uma animação de um episódio no Youtube⁷, uma *fanart* no Twitter ou uma nova teoria discutida em um servidor no Discord, os fãs continuam a criar e compartilhar conteúdos relacionados ao RPG, mesmo sem novidades recentes no universo. De acordo com Jenkins:

Investigar como essas comunidades de conhecimento funcionam pode nos ajudar a compreender melhor a natureza social do consumo contemporâneo de mídia. Essas comunidades podem nos revelar como o conhecimento se torna poder na era da convergência das mídias. (JENKINS, 2009, p. 46)

A comunidade do “Ordem” é extremamente ativa e participativa, o que justifica uma análise mais aprofundada desse grupo, visando compreender as potenciais contribuições que um grupo tão engajado pode oferecer tanto para o próprio produto e para a plataforma, quanto para a compreensão dos fenômenos das comunidades virtuais e das formas de sociabilidade on-line.

Por mais que a plataforma seja dos Estados Unidos, o RPG “Ordem Paranormal” é um produto totalmente nacional, tanto em sua concepção quanto em sua execução. Reconhecido dentro de seu nicho, o jogo é elogiado por sua constante inovação no conteúdo oferecido ao

⁶ Plataforma que possibilita a comunicação tanto individual quanto em grupos, permitindo o envio de mensagens de texto e a realização de chamadas de áudio ou vídeo.

⁷ Lançada no final de agosto, essa animação foi feita por Pixel, um artista da comunidade, e é um dos muitos exemplos das produções dos fãs. Ordem Paranormal Desconjuração - Mega Resumo Animado - Parte 1: <https://www.youtube.com/watch?v=DKtQUE3Y9Kg>

público, sendo atualmente considerado um dos principais RPGs de mesa do Brasil⁸. Em sua última sessão, teve a participação de *streamers* de várias nacionalidades, ampliando seu alcance para consumidores de diversos países.

Este artigo visa analisar o impacto das comunidades virtuais na plataforma de transmissões online Twitch, investigando os motivos subjacentes à sua formação, embasados nos conceitos de *A Cultura da Convergência* (JENKINS, 2009). Especificamente, este trabalho se propõe a mapear as estratégias de convergência presentes no RPG "Ordem Paranormal", transmitido na plataforma, e a compreender como a participação do *chat* impacta a criação de conteúdo na Twitch.

2. AS PERÍCIAS DO CHAT: PRODUTO, PRODUTOR E CONVERGÊNCIA

É um ciclo contínuo: o *streamer* inicia sua transmissão na Twitch, e logo o *chat* (sua comunidade de espectadores) inicia a interação com o transmissor, que reage ao que seu público envia (como mensagens no *chat*, emotes da comunidade, doação de bits, entre outras ações). Muitas vezes, a comunidade define os rumos da *live*, decidindo o conteúdo do dia, seja um jogo, um filme ou uma conversa sobre determinado assunto. Embora o *streamer* seja a figura central, segue as preferências do público, pois, sem essa interação, estaria falando apenas para si mesmo, tornando a transmissão sem propósito. Essa comunicação não se encerra ao final da *live*; a comunidade continua a discutir em outros canais, ampliando o alcance do conteúdo. Assim, quando uma nova *live* se inicia, todo esse ciclo se repete, mas, dessa vez, com alguns novos participantes no *chat*.

O princípio da recursão organizacional, como apresentado por Edgar Morin em *Introdução ao Pensamento Complexo* (2005), refere-se a “um processo onde produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores do que os produz” (MORIN, 2005, p. 74). Esta dinâmica é observável na interação entre *streamers* e suas comunidades na plataforma Twitch.

Para o sucesso de um *streamer* na plataforma, a criação e participação ativa de uma comunidade - aqui denominados de *chat* - é crucial. O *chat* não é apenas um espectador passivo, mas sim um componente integral do conteúdo transmitido. Sem sua participação, o *streamer* não tem com quem interagir, e, por consequência, não tem para quem criar conteúdo. Conforme discutido por Karhawi (2023) em diálogo com Abidin (2015), os

⁸ RPG Mais Assistido da Twitch é Brasileiro: [RPG mais assistido da Twitch é brasileiro | Agemt | Jornalismo PUC-SP](#). Acesso em 01/09/2024.

conteúdos da plataforma podem ser classificados como coconstruídos. Ou seja, a elaboração do conteúdo está diretamente vinculada à participação dos consumidores, os quais são “convocados a opinar na produção de conteúdo e mesmo auxiliar nos processos de curadoria” (KARHAWI, 2023, p. 148).

Assumindo um papel-chave na definição da identidade de um canal específico, o *chat* não apenas se engaja ativamente nas propostas das transmissões, como enquetes, eventos e sorteios, mas também desempenha um papel fundamental na produção de conteúdo relacionado ao canal. Um exemplo claro dessa contribuição são os moderadores, conhecidos como *mods*, membros da comunidade que se dedicam voluntariamente a moderar o *chat* do canal que consomem. Eles desempenham um papel crucial ao atuarem como guardiões das regras estabelecidas pelo *streamer*, garantindo um ambiente seguro e amigável para os espectadores. Além disso, os *mods* contribuem para a atmosfera da comunidade, ajudando a manter o *chat* organizado e incentivando interações positivas entre os espectadores. Dessa forma, os *mods* e outros membros ativos do *chat* não apenas participam como consumidores, mas também desempenham um papel ativo na co-criação e manutenção da identidade do canal.

A dinâmica da plataforma Twitch depende intrinsecamente da participação ativa do *chat*. Sem o *chat*, o conteúdo transmitido pelo *streamer* perde sua essência e interatividade, enquanto o *chat*, por sua vez, necessita do contexto e propósito fornecidos pelo *streamer* para que possa se concretizar. Essa interdependência ilustra a causalidade recursiva descrita por Morin: “No processo recursivo, os efeitos e produtos são necessários para o processo que os gera. O produto é produtor do que o produz” (MORIN, 2005, p. 87). Sendo assim:

A ideia recursiva é, pois, uma idéia em ruptura com a idéia linear de causa/efeito, de produto/produtor, de estrutura/superestrutura, já que tudo o que é produzido volta-se sobre o que o produz num ciclo ele mesmo autoconstitutivo, auto-organizador e autoprodutor. (MORIN, 2005, p. 74)

Ou seja, *chat* e o conteúdo do *streamer* são mutuamente indispensáveis, atuando como causas e produtores um do outro, em um ciclo contínuo de interação e criação.

Para melhor compreensão da interação entre o conteúdo oferecido e o *chat*, faz-se necessário um aprofundamento nos três pilares que fundamentam a estrutura da *Cultura da Convergência* (2009), sendo eles a convergência em si, a cultura da participação e a inteligência coletiva. Partindo do princípio, o conceito de convergência abarca a ideia de um “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de

comunicação” (JENKINS, 2009, p.27). Dentro desse contexto, exerce um impacto direto sobre a dinâmica de produção e divulgação de produtos midiáticos, demandando uma abordagem que considere a adaptação desses produtos a múltiplas plataformas e aos variados modos de consumo por parte do público. A convergência não se restringe apenas ao aspecto tecnológico, uma vez que a adesão dos consumidores é o elemento crucial para sua realização.

A concretização da convergência demanda o consumo do mesmo produto em diversas plataformas midiáticas, e também incentiva a participação ativa do público mediante a produção e compartilhamento de conteúdos entre os demais consumidores. Os indivíduos deixam de ser apenas receptores, transformando-se em colaboradores e criadores dentro de uma determinada obra. A cultura participativa propicia a construção de senso de comunidade entre os consumidores, tendo em vista que “nesse processo de compartilhamento, os participantes são munidos de algum grau de conexão social com os outros, o que, em muitos casos, estimula inclusive engajamentos cívicos” (FECHINE, 2014, p. 10).

Partindo dessa percepção de comunidade, podemos analisar a inteligência coletiva, que se refere à capacidade de um grupo para gerar conhecimento e informações em um processo coletivo, acerca de um determinado assunto. Ao incorporar as vozes e criações de um público criativo e conectado, enriquece o panorama midiático contemporâneo.

Comunidades de conhecimento formam-se em torno de interesses intelectuais mútuos; seus membros trabalham juntos para forjar novos conhecimentos, muitas vezes em domínios em que não há especialistas tradicionais; a busca e a avaliação de conhecimento são relações ao mesmo tempo solidárias e antagônicas. (JENKINS, 2009, p. 46)

Portanto, o público se sente dentro da história como um participante ativo e como um fator crucial para a realização da obra, o que contribui para que a cultura participativa se concretize, e, por consequência, também a inteligência coletiva, uma vez que todo o processo acontece de forma cooperativa.

A cultura da convergência repousa sobre os mencionados três pilares, sendo sua concretização intrinsecamente ligada ao envolvimento e à participação ativa do público. Vale ressaltar a importância da ideia de que “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 28). Isso implica não apenas na influência sobre o modo como consumimos conteúdo midiático, mas também na

configuração da criação, compartilhamento e participação do público, que desempenha um papel ativo na produção e disseminação da obra, estando ativamente dentro desse processo.

Desse modo, a concretização do tripé da convergência demanda o consumo do mesmo produto em diversas plataformas midiáticas, e também incentiva a participação ativa do público mediante a produção e compartilhamento de conteúdos entre os demais consumidores. Os espectadores se sentem ativos e participantes na plataforma, contribuindo diretamente no conteúdo dos canais.

Essas produções participativas têm grande relevância dentro das comunidades (ou grupo de conhecimento, segundo Jenkins), se definindo como uma inteligência coletiva, que cria um acervo comum em rede através das contribuições individuais de conhecimento e experiência de cada indivíduo (FECHINE, 2014). Ao enriquecerem a narrativa e poder midiático do produto em análise, potencializam ainda mais a criação de laços a partir de interesses em comum.

As comunidades virtuais são um fenômeno intrínseco à era digital, onde indivíduos estabelecem conexões e interações em ambientes virtuais compartilhados, exemplificados pelas plataformas de *streaming* ao vivo, como a Twitch. Nesses espaços, a maioria dos grupos se auto-organiza em torno de um *streamer* específico, delineando suas próprias normas sociais, realizando eventos comunitários, criando memes e até mesmo estabelecendo hierarquias sociais distintas. Este contexto exemplifica como “com maior diversidade de ferramentas à disposição de sua criatividade, os fãs perderam o status de reprodutores com suas sátiras da mídia de massa e passam a ser classificados como produtores culturais” (MASCARENHAS e TAVARES, 2010, p. 4). As comunidades se constituem como espaços de sociabilidade digital, onde indivíduos encontram afinidades e interesses comuns.

Direcionando nosso foco para a plataforma Twitch, as teorias aqui apresentadas podem auxiliar na compreensão dos motivos que levam à formação dessas comunidades e o impacto na criação de conteúdo da plataforma, bem como elucidar a motivação da participação e contribuição do *chat* para o produto em análise.

3. A PLATAFORMA TWITCH

Em 2007, a plataforma Justin TV foi inaugurada, originando-se da concepção de quatro colegas em transmitir conteúdo de vídeo ao vivo, em formato semelhante a um *reality show*, em que um deles portava uma câmera acoplada ao boné para documentar suas atividades diárias. O propósito inicial consistia em permitir que qualquer pessoa pudesse criar

e compartilhar um vídeo ao vivo, estabelecendo assim novas formas de conexão com seus amigos e familiares, ou seja, com sua comunidade. Já em 2011, a Justin TV lançou uma nova plataforma, desta vez dedicada exclusivamente a transmissão ao vivo de *games*, a Twitch TV (MONTAÑO, 2012).

No ano de 2014, após sete anos de funcionamento, a Justin TV foi oficialmente encerrada⁹, com a Twitch TV se tornando sua sucessora. Uma das principais semelhanças entre as duas plataformas é a relação com o *chat*, as já mencionadas comunidades que interagem com os que estão transmitindo ao vivo. Neste mesmo ano, a Amazon adquiriu a plataforma¹⁰, que segue sua subsidiária até os dias atuais.

De acordo com o próprio site da plataforma, “a Twitch é o lugar onde milhões de pessoas se reúnem diariamente para conversar, interagir e criar seu próprio entretenimento ao vivo”¹¹. Segundo o site Twitch Tracker¹², em agosto de 2024, existem mais de 7 milhões de *streamers* na plataforma, cerca de 100 mil canais realizaram transmissões, mais de 2 milhões de pessoas assistiram aos conteúdos, e cerca de 1,700 milhões de minutos de *live* foram consumidos.

Durante o período da pandemia de COVID-19, a plataforma Twitch experimentou um aumento significativo no acesso, registrando um incremento de 24% em sua audiência proveniente de países em quarentena (SCAFURA, 2020). Por sua vez, as transmissões do "Ordem" iniciaram-se em 2020 e continuam até o presente momento, abrangendo todo o período da pandemia de COVID-19.

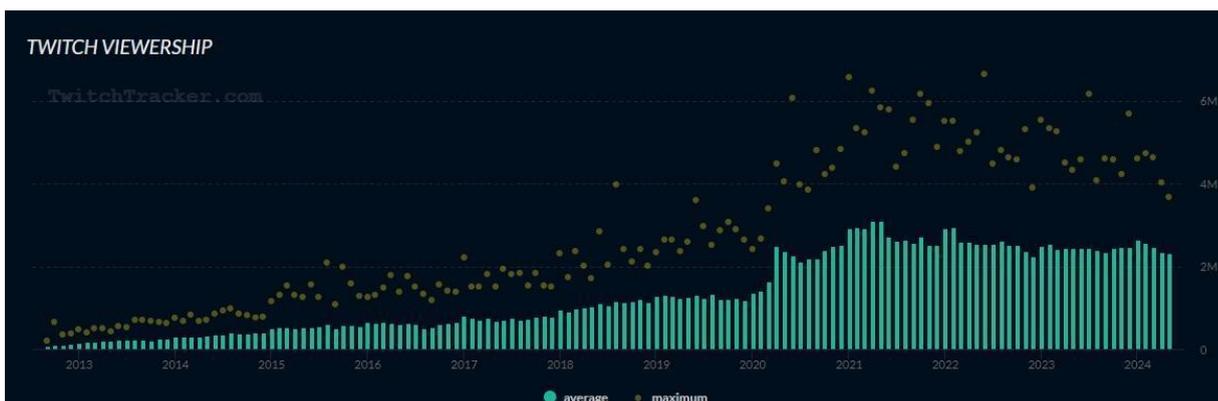


Imagem 1 - Gráfico que mostra a média de visualizações da Twitch desde 2013. Fonte: Twitch Trackers.

⁹ Justin.tv fecha as portas para dar foco total ao Twitch. <https://arquivo.canaltech.com.br/internet/Justintv-fecha-as-portas-para-dar-foco-total-no-Twitch/>. Acesso em 21/05/2024.

¹⁰ Confirmado: a Amazon é que compra o Twitch, por quase US\$1 bilhão. <https://tecnoblog.net/noticias/rumor-amazon-compra-twitch-1-bilhao-dolares/>. Acesso em 21/05/2024.

¹¹ Sobre a Twitch. <https://www.twitch.tv/p/pt-br/about/>. Acesso em 21/05/2024.

¹² Site que compila dados e estatísticas da plataforma Twitch, sendo possível realizar pesquisas gerais e também direcionadas a um canal específico. Página Inicial Twitch Tracker: <https://twitchtracker.com/statistics>

Conforme ilustrado no gráfico acima, a média de espectadores da plataforma, que começou a aumentar em 2020, mantém-se elevada até os dias atuais.

O conteúdo da Twitch não se restringe apenas aos *games* (por mais que essa seja sua origem) e são categorizados em diferentes segmentos, que incluem Jogos, Vida Real, Música, *Creative* e Esports. Dentro dessas categorias, há subdivisões que facilitam a busca dos usuários por conteúdos específicos de seu interesse. Por exemplo, o RPG "Ordem Paranormal", objeto de análise no presente artigo, está inserido na categoria principal de "Jogos" e na subcategoria específica de "RPGs de Mesa", com todos os seus episódios agrupados dentro dessa classificação temática.

Para se tornar um usuário da plataforma, basta fazer um cadastro e seguir os canais de interesse, não havendo a exigência de qualquer pagamento para acessar os conteúdos disponibilizados. No entanto, as transmissões passam por interrupções para a exibição de anúncios, os quais devem ser visualizados, uma vez que a plataforma não dispõe da opção de ignorá-los após determinado período. Por outro lado, existe a possibilidade de se tornar um *subscriber* (ou *Sub*, como é chamado pelos *streamers*), de um canal específico mediante pagamento, o que permite ao usuário evitar a exibição de anúncios e desfrutar de benefícios exclusivos, como acesso aos emotes da comunidade, um distintivo de assinante, acesso a transmissões antigas e a entrada no servidor do Discord associado ao canal escolhido. O custo inicial para se tornar um assinante da plataforma é de R\$9,90 por mês, sendo também uma outra opção utilizar uma "Inscrição Prime" gratuitamente para um único canal da plataforma, disponível exclusivamente para assinantes dos serviços da Amazon.

Outra forma de arrecadação de valores disponibilizados aos *streamers* é através dos *Bits*¹³, uma espécie de moeda virtual da plataforma, utilizada para demonstrar apoio a um determinado canal. Quando os espectadores enviam *bits* para os *streamers*, eles geralmente aparecem como animações na tela da *live*, ganhando um destaque entre as mensagens enviadas durante a transmissão. Os *bits* também podem ser usados para desbloquear emotes¹⁴ exclusivos e recursos especiais de bate-papo na Twitch. Os espectadores também têm a oportunidade de acumular pontos nos canais mediante a extensão de sua participação nas transmissões ao vivo. Esta acumulação é diretamente proporcional à duração do consumo de conteúdo, sendo que uma maior dedicação temporária resulta em uma maior quantidade de pontos angariados. Esses pontos adquiridos podem ser resgatados em troca de recompensas,

¹³ Guia de Cheering com Bits. https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-cheering-with-bits?language=pt_BR. Acesso em 21/05/2024

¹⁴ Como são chamados os *emojis* da plataforma. Glossário dos emotes da Twitch: <https://www.twitch.tv/creatorcamp/pt-br/paths/getting-started-on-twitch/emotes/>

como por exemplo, a possibilidade de selecionar um vídeo específico para que o *streamer* o assista durante a transmissão ao vivo.

Podemos analisar que toda a dinâmica da plataforma gira em torno da reação do *chat*, uma vez que:

A maneira como o *streamer* vivencia a experiência do jogo está diretamente influenciada pela noção de que sua performance está sendo acompanhada pelo público, acrescentando uma camada de expectativas quanto ao seu desempenho, humor, aparência e capacidade de interação com os demais jogadores (no caso das partidas *multiplayer*) e do próprio público, o que por sua vez retroalimenta o *streamer* com seu feedback síncrono e assíncrono por meio de *chat* de texto e voz, *emoticons*, *stickers* e diferentes linguagens através de redes sociais conectadas. Forma-se, assim, um novo processo de comunicação baseado no compartilhamento da experiência midiaticizada do jogo. Interessante ainda observar que esse processo de comunicação não se encerra necessariamente quando uma partida termina. Dada a própria dinâmica comunicacional nos contextos digitais, essas interações transcendem o espaço-tempo da transmissão e continuam, por vezes, a reverberar em outros contextos comunicacionais. (GALDINO; SILVA; ZANOTTI, 2021, p. 90)

Ou seja, sem o *chat*, esse processo comunicacional iniciado na plataforma simplesmente não teria como se concretizar, já que é a reação e participação dos espectadores que guiam o *streamer* em suas transmissões. Tal processo reforça a relação produto/produtor proposta por Morin (2005), mantendo o ciclo contínuo onde o *streamer* cria para seu *chat*, e o *chat* reage e colabora com o *streamer*.

Ao analisar a dinâmica de uma transmissão ao vivo, observa-se que a maioria segue um padrão recorrente: o enquadramento em plano close, no qual o rosto do *streamer* se destaca. É possível discernir o ambiente em que ele se encontra, e, predominantemente, percebe-se que o cenário é o quarto do *streamer*; o que estabelece uma relação de informalidade e intimidade com o *chat*. A imagem do *streamer* é sobreposta à tela onde o jogo ou conteúdo está sendo transmitido, permitindo que os espectadores vejam o mesmo que ele, ao mesmo tempo em que sua imagem permanece em destaque (GALDINO; SILVA; ZANOTTI, 2021). A dinâmica descrita pode ser observada na imagem a seguir:



Imagem 2 - Estrutura visual de uma transmissão na Twitch. Fonte: Print da tela Twitch - Cellbit, 2024.

Na imagem 2, o *streamer* Cellbit realiza uma transmissão anunciando um novo produto relacionado ao universo do RPG “Ordem Paranormal”, que fica em destaque na tela, enquanto sua imagem fica sobreposta no canto esquerdo superior. Podemos observar a reação do *chat* ao anúncio, com uma linguagem específica geralmente utilizada pela comunidade do *streamer*, e também uma mensagem em destaque na tela de um assinante com o distintivo azul (ganho por quem completou seis meses de *sub* no canal), que reage ao produto apresentado. Galdino, Silva e Zanotti (2021), em diálogo com Sjöblom (2019), afirmam que é essa sobreposição de imagem que, além de permitir que o *streamer* possa compartilhar informações e manter o diálogo com o *chat*, o coloca na posição de líder da comunidade, reforçando sua influência.

O principal mecanismo da plataforma para com o *chat* é proporcionar aos usuários (independente de contribuições financeiras, embora possamos observar que quem investe monetariamente na plataforma tem mais benefícios que os demais) acesso aos benefícios de resgate de prêmios, distintivos de mérito dentro do canal, destaque de mensagens, bem como a oportunidade de acessar conteúdo exclusivo para além da plataforma. O aspecto distintivo da plataforma reside na concepção do *chat* não apenas como uma ferramenta da Twitch, mas também como um elemento essencial para a formação de uma comunidade coesa e participativa.

3.1 O CHAT: FERRAMENTA E COMUNIDADE

Antes da implementação de um *chat* na Justin TV, Justin Kan, um dos fundadores da plataforma, disponibilizava seu número de telefone para que os espectadores pudessem entrar em contato com ele. Isso resultou em uma série de trotes e ligações durante as transmissões ao vivo, inclusive durante a madrugada, o que transformava aqueles que ligavam em participantes ativos das transmissões. Em resposta a essas interações, Justin criou o *chat*, que "moldura a necessidade de intervir na imagem que está sendo transmitida" (MONTAÑO, 2012, p. 135).

Essa premissa perdura na plataforma Twitch até os dias atuais, refinando a comunicação entre o *streamer* e seu *chat*. Conforme discutido posteriormente, embora o *chat* funcione como uma ferramenta para aumentar o número de *subs* e *donates* na plataforma, sua função vai além do viés monetário, assumindo o papel de formar uma comunidade em torno de um determinado canal. Nesse contexto, a experiência de consumir conteúdo ao vivo é um diferencial significativo, sendo um "tempo que conecta a transmissão, exibição e recepção do vídeo" (MONTAÑO, 2012, p. 124).

Refletindo sobre a Justin TV e a percepção do conteúdo em tempo real, Montañó (2012) argumenta que a sensação de comunidade proporcionada está alicerçada na percepção de um tempo conectivo. Trata-se de uma transmissão ao vivo que, por meio de imagens e do *chat*, conecta usuários, apesar de suas histórias e geografias serem bastante distintas, formando assim uma "comunidade com características próprias, que passa pelas relações entre usuários no *chat* em relação à transmissão" (MONTAÑO, 2012, p. 128).

Ou seja, não é apenas consumir um mesmo conteúdo em tempo real com outras pessoas, mas também poder interagir e opinar nos conteúdos oferecidos ao vivo, sendo assim um coadjuvante da *live* em conjunto com o transmissor, que conduz a transmissão em parceria com seus espectadores. Sendo assim, podemos afirmar que "é principalmente a moldura *chat*, mas o modo como ela moldura o *player* (a transmissão) e vice-versa que constitui o "canal" e constrói sentidos de comunidade" (MONTAÑO, 2012, p. 133).

A cultura da convergência permeia a Twitch, uma vez que a plataforma de transmissões online gira em torno dos *streamers* e do *chat*. Como exemplo, existem *streamers* que não se dedicam primordialmente a jogos online, que era o intuito original da plataforma, destinada ao *streaming* de vídeo ao vivo de *videogames*. Em vez disso, eles direcionam seu tempo durante as transmissões a outras atividades, como sessões de leitura e estudo, nas quais a proposta é que o *chat* esteja engajado em atividades semelhantes do outro lado da tela.

Também é comum a prática de assistir a vídeos e filmes em conjunto com a comunidade durante as transmissões.

Partindo da premissa de que, embora o *streamer* possa ser considerado a figura central, o engajamento e as opiniões do *chat* desempenham um papel crucial na formação da identidade do canal, podemos afirmar que:

As formas de interação que surgem a partir da apropriação da internet e de inúmeras tecnologias digitais provocam mudanças no tradicional esquema de comunicação. Sendo assim, não se pode definir de maneira fechada que sujeito A e B são emissor e receptor, porque ambos têm seus papéis misturados e ampliados, A e B são agentes respectivos na rede. No ambiente digital, o público dispõe de uma maior autonomia não apenas para acessar o conteúdo de acordo com sua demanda particular, mas de contribuir com o material que está disponível. (CAMARGO; ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 108)

Ou seja, o *streamer* e seu *chat* colaboram em conjunto para o conteúdo oferecido na Twitch. Porém, quando pensamos em cultura participativa, e, principalmente, nos consumidores que ganham o status de produtores culturais (MASCARENHAS e TAVARES, 2010), é interessante refletirmos que:

Ao pensarmos em fãs como parte de uma nova categoria de trabalhadores digitais, podemos vê-los como um meio poderoso de trabalho informal que reproduz a integração entre o momento da produção e do consumo típico da economia digital contemporânea: ambos produzem para o consumo e consomem para produzir em plataformas variadas. (MACEDO, 2021, p.198)

Os autores, em certa medida, reforçam a relação de causalidade recursiva proposta por Morin (2005), mas, para além disso, apontam para uma linha tênue entre a produção cultural e trabalho gratuito, uma vez que “é no “engajamento” diário de legiões de fãs que a manutenção econômica e cultural de produtos midiáticos é garantida” (MACEDO, 2001). Como um exemplo disso, podemos citar os *mods* da Twitch, que são membros do *chat* selecionados para manter o diálogo entre os membros da comunidade dentro das regras estabelecidas. Os *mods* estão sempre em contato com o *streamer*, e tem o poder de banir mensagens e usuários que ferirem as regras do canal, já que analisam as mensagens enviadas no *chat*, filtrando o que pode ferir os princípios do canal. Ou seja, desempenham um trabalho não-remunerado. Ainda assim, Jenkins (2009) afirma que, para os fãs, o que importa é a construção de laços com sua comunidade, e não o viés monetário. Do outro lado, Macedo (2001) traz o argumento que “plataformas e empresas capitalizam sobre o trabalho e conhecimento de seus públicos, que frequentemente atuam como moderadores de fóruns e

canais, tanto oficiais quanto informais” (MACEDO, 2001, p. 2006). Seja por um sentimento de pertencimento a tal comunidade ou não, essa mobilização da comunidade e a disponibilização de seu tempo em prol de um determinado canal (pensando nos *mods* da Twitch) é o que garante a “progressiva evolução e manutenção desses produtos, garantindo o espalhamento, propagação e sobrevivência de conteúdos diversos” (MACEDO, 2001, p. 207).

Para além da plataforma, essas comunidades continuam a manter contato e organizar suas produções e conteúdos em outras plataformas e redes sociais, mesmo após o término das transmissões. Dentro dessa dinâmica, os consumidores buscam por um produto que vá além de sua exibição, e ofereça novos meios de consumo e conteúdos “que necessitem do engajamento do público para que aconteçam efetivamente, à medida que parte do processo de circulação dos produtos midiáticos depende da apropriação táticas dos sujeitos” (CAMARGO; ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 107).

Assim surgem os servidores do Discord, as hashtags utilizadas na rede social X (antigo Twitter)¹⁵, bem como os espaços de comunidades oferecidos pela rede, permitindo que os membros da comunidade permaneçam em contato. Muitos continuam o diálogo pelo próprio *chat* da Twitch, que permanece aberto mesmo sem transmissão do *streamer*. Formam assim grupos de conhecimento acerca de um determinado canal e seu conteúdo.

4. O RPG ORDEM PARANORMAL

Para uma compreensão completa do produto que será abordado, é pertinente fornecer uma breve contextualização sobre o RPG de mesa, sigla para *Role-Playing Game*, traduzindo-se literalmente como um jogo de interpretação de papéis. Existem algumas modalidades de RPG, porém, para este artigo, iremos focar no RPG de Mesa.

O primeiro RPG de Mesa foi publicado há cinquenta anos nos Estados Unidos, e envolve a criação de um universo, muitas vezes situado no contexto do fantástico, no qual cada jogador concebe e controla um personagem, e cria uma história através de suas ações dentro das sessões do jogo. Sua natureza interativa possibilita que os jogadores se envolvam ativamente na criação e evolução da história, desempenhando um papel ativo na narrativa, em

¹⁵Pouco antes da conclusão deste artigo, foi anunciada e implementada a suspensão da plataforma X no Brasil. Moraes manda suspender o X no Brasil após rede não designar um representante legal no país: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2024/08/30/moraes-suspende-o-x-no-brasil-apos-rede-nao-designar-um-representante-legal-no-pais.ghtml>. Acesso em 03/09/2024.

contraste com o espectador passivo que, supostamente, se afastaria de qualquer forma de expressão criativa (VASQUES, 2008).

Existem vários sistemas de RPG de Mesa, cada um com sua ambientação, gênero e regras específicas. O RPG “Ordem Paranormal” teve seu sistema de regras patenteado e lançado em um livro de regras em 2022, pela editora Jambô. Além dos detalhes de ambientação (qual cenário/universo o jogo se passa), “um livro de RPG apresenta um sistema de regras que define a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina os resultados de suas ações” (VASQUES, 2008). Ou seja, será a “bíblia” que irá guiar toda a história do jogo.

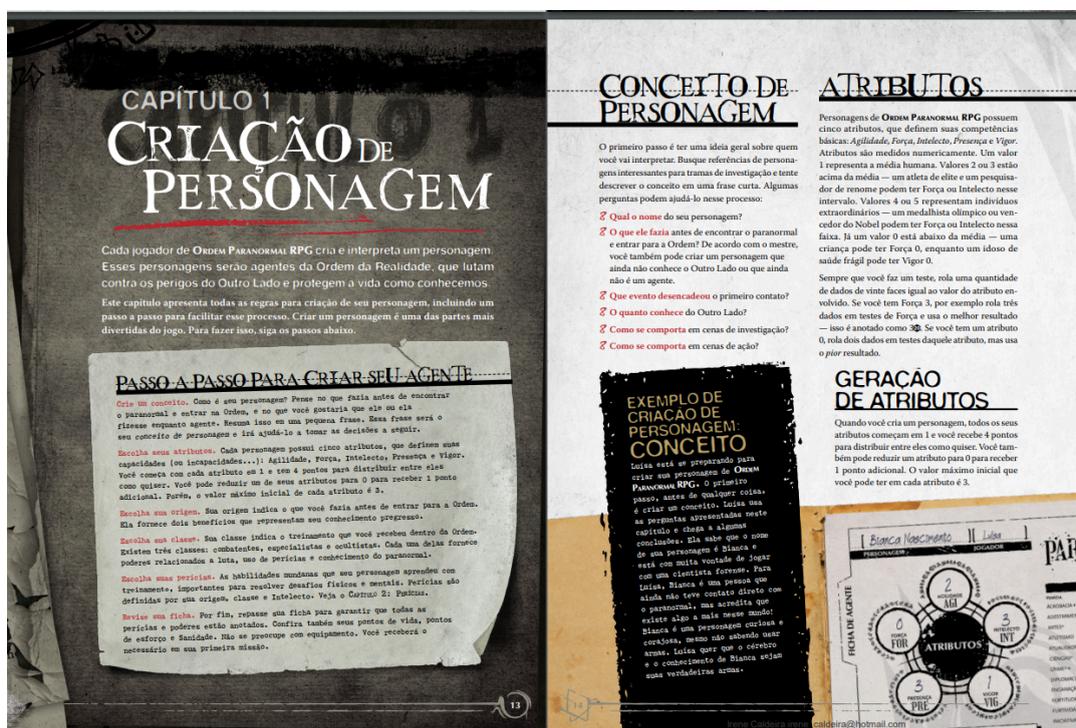


Imagem 3 - Capítulo do livro de Regras do RPG “Ordem Paranormal”. Fonte: Ed. Jambô.

A estrutura de uma sessão de RPG é delineada da seguinte forma: o Mestre (figura central, é quem elabora a história e irá conduzir o grupo baseado nas regras) apresenta a aventura a ser enfrentada pelos personagens (previamente criados pelos demais jogadores da mesa, com características e habilidades específicas, que são baseadas nas regras do sistema). A partir das interações com o Mestre, os personagens irão decidir suas ações perante o problema apresentado, construindo a história em conjunto. O que determina se as ações serão bem-sucedidas ou não é o rolar de dados, que, a depender do sistema, podem determinar um fracasso ou um sucesso. Com grande parte da história sendo improvisada, nunca se sabe exatamente seu ponto final. A história termina no momento que o grupo entra em um

consenso de que chegaram a uma boa solução ao problema apresentado inicialmente. Muitas histórias chegam a durar anos (VASQUES, 2008), como podemos observar em “Ordem Paranormal”, que está há quatro anos em desenvolvimento.

Pensando em sua essência colaborativa, podemos afirmar que:

No RPG, na narração que é uma atividade coletiva, a história é criada e recriada a cada instante através da interação de todos, orientando-a a resultados imprevistos por todos, inclusive pelo narrador pois, apesar deste exercer uma atividade essencial no jogo, o RPG só é praticado enquanto outros participantes estiverem jogando, trocando informações, dialogando, acrescentando suas escolhas à história, desta forma o RPG só pode ser praticado coletivamente. (VASQUES, 2008, p. 14)

Mesmo que em uma escala diferente, assim como na Twitch, um jogo de *Role-Playing Game* só é concretizado através da participação e colaboração ativa dos jogadores da mesa. Somando a natureza coletiva do jogo com a participação ativa de um *chat* na plataforma, temos como resultado a comunidade comprometida e engajada do RPG “Ordem Paranormal”.

A primeira campanha¹⁶ de “Ordem Paranormal” foi transmitida na Twitch em fevereiro de 2020, tendo como criador e mestre da mesa o *streamer* Rafael Lange, conhecido na internet como Cellbit¹⁷. A mesa, composta por outros *streamers* brasileiros, era originalmente transmitida de forma remota, com cada *player* em sua casa. Este RPG de terror é ambientado em um universo composto por dois lados: o mundo convencional e um lado paranormal, repleto de monstros e ameaças que podem comprometer o equilíbrio da realidade que conhecemos. Nesse contexto, surge a "Ordo Realitas", uma organização de detetives paranormais dedicada a investigar e combater essas forças sobrenaturais e os ocultistas (como são nomeados os que trabalham para o paranormal). Os membros dessa organização são os personagens principais do universo de "Ordem".

Já a segunda campanha, intitulada “O Segredo Na Floresta”, teve início em abril de 2020, concomitante ao surgimento da pandemia de COVID-19 no Brasil. Foi transmitida até julho do mesmo ano, dando continuidade à história dos personagens já conhecidos e introduzindo novos, além de incorporar novos elementos em sua transmissão, solidificando sua narrativa transmidiática. Em outubro do mesmo ano, por meio de um ARG ¹⁸(*Alternate*

¹⁶ Uma campanha de RPG é um conjunto de sessões de jogo, em que os jogadores interpretam personagens fictícios dentro de um mundo criado pelo Mestre. Essas campanhas podem durar desde algumas sessões até vários anos.

¹⁷ Em 2012, Cellbit iniciou sua trajetória na internet, produzindo conteúdos sobre o jogo Minecraft no YouTube. Em 2018, ele transferiu suas atividades para a plataforma Twitch, que permanece, até o presente momento, como a principal plataforma onde continua a criar e divulgar seu conteúdo.

¹⁸ Jogo eletrônico que combina as mídias eletrônicas com as da realidade, incentivando a participação dos jogadores para uma experiência interativa, quebrando a barreira entre o mundo virtual e o mundo real.

Reality Game, ou jogo de realidade alternativa) que mobilizou por cerca de uma semana tanto os *streamers* participantes do RPG, quanto o *chat* da comunidade, foi anunciada a terceira campanha de “Ordem”, intitulada “Desconjuração”, juntamente com um *videogame* do universo do RPG, a ser realizado caso conseguisse apoio o suficiente na plataforma de financiamento coletivo Catarse¹⁹. Resultado: mais de 4 milhões de reais foram arrecadados pela comunidade, sendo que o *videogame* “Enigma do Medo” está em fase final de produção no presente momento, com o lançamento previsto para este ano.

A quarta e última campanha do universo, “Calamidade”, teve seu início em 2021, introduzindo uma significativa inovação: ao invés de ser realizada totalmente online, com cada jogador em sua própria casa, a campanha passou a ser presencial e oficialmente patrocinada pela plataforma Twitch, utilizando um estúdio profissional para suas transmissões. Atualmente em pausa, “Calamidade” não possui previsão para sua conclusão.

Durante a pausa da última campanha, foram realizados dois *spin-offs*, que consistem em histórias mais curtas destinadas a complementar a linha narrativa principal do universo. “O Segredo Na Ilha” e “Sinais do Outro Lado” foram transmitidos em 2022, e no ano seguinte, foi realizada a “Quarentena”, uma sessão especial dividida em dois episódios, que contou com a participação de *streamers* de diversos países, incluindo México, Suíça, Estados Unidos e Brasil. Esta campanha foi inteiramente narrada em inglês, com legendas automáticas em português, atraindo assim um público internacional para o RPG. Em maio de 2024, Cellbit anunciou em uma transmissão ao vivo que um último *spin-off* está em produção e será transmitido ainda este ano.

Transmitido tradicionalmente aos sábados, às 18h, no canal da Twitch do Cellbit, cada episódio possui uma duração aproximada de 4 a 6 horas, incluindo um intervalo de dez minutos. Todos os episódios estão disponíveis no YouTube no canal “Ordem Paranormal”²⁰, com o “Episódio 1” da primeira campanha sendo o mais assistido, acumulando até o presente momento mais de 7,5 milhões de visualizações. Além de sua história complexa e instigante, o grande diferencial do RPG “Ordem Paranormal” reside em sua narrativa transmidiática, que conta com a participação ativa do *chat* para que se concretize.

¹⁹ Página do projeto na plataforma Catarse: <https://www.catarse.me/ordem>

²⁰ Canal no YouTube de Ordem Paranormal: <https://www.youtube.com/@OrdemParanormal>

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo tem como objetivo analisar como o *chat* pode influenciar e contribuir para o conteúdo da plataforma Twitch, utilizando o RPG “Ordem Paranormal” e sua comunidade como estudo de caso, além de evidenciar a cultura da convergência (JENKINS, 2009) presente no produto. De acordo com Martino (2018), o estudo de caso parte de uma análise de uma determinada situação já delimitada, para então concretizar os objetivos da pesquisa. Para a realização deste estudo, foram empregados métodos mistos de análise:

1) Análise Documental: Todas as ações de narrativa transmidiática relacionadas ao RPG foram examinadas, incluindo os produtos oficiais lançados. Também foram analisados os produtos derivados da participação dos fãs, com foco principal na plataforma X. O período de coleta abrange desde a primeira campanha do RPG, compreendendo o intervalo entre 2020 e 2024. Tal coleta foi sintetizada em dois fluxogramas, apresentados na análise.

2) Observação: Uma vez que a autora deste artigo observa e integra a comunidade desde 2020, podemos afirmar que a observação foi realizada a partir de uma perspectiva *insider*, partindo de uma abordagem de inspiração etnográfica:

Segundo Hodkinson (2005), estudioso das culturas juvenis, ser *insider* constitui um “conceito não-absoluto intencionado para designar aquelas situações caracterizadas por um grau significativo de proximidade inicial entre as locações sócio-culturais do pesquisador e do pesquisado” ou o que Jenkins (2006) chama em suas pesquisas sobre os fandoms de ACA-Fan31. (FRAGOSO; RECUERO e AMARAL, 2011, p. 193)

Sendo assim, a análise dos resultados adota uma perspectiva participativa, dado que a autora acompanhou, ao longo dos últimos quatro anos, as atividades da comunidade no *chat* da Twitch, no servidor do Discord, as repercussões das discussões no Twitter, especialmente sob a hashtag #OrdemParanormal, e a ascensão de diversos membros do grupo a produtores de conteúdo dentro desse universo.

3) Entrevista: Completando a tríade metodológica, foi realizada uma entrevista com um dos produtores de conteúdo mais conhecidos dentro da comunidade do RPG “Ordem Paranormal”. A entrevista foi realizada de forma remota, através da plataforma Discord, em julho de 2024, de forma semi-estruturada, seguindo um roteiro de cinco perguntas previamente estabelecidas, presentes no apêndice A.

6. MARCAS DA REALIDADE: A CONVERGÊNCIA E O CHAT

Considerando que, por ser veiculado através de uma plataforma que depende da cultura participativa para operar, e por ser um RPG, que mesmo em uma escala muito menor, também tem em sua essência a participação ativa dos consumidores para a criação de uma narrativa, é intuitivo concluir que “Ordem Paranormal” esteja intrinsecamente vinculado à cultura da convergência.

O RPG “Ordem Paranormal” se caracteriza enquanto uma narrativa transmidiática, oferecendo à sua comunidade diferentes meios de se consumir a obra. A partir de “O Segredo na Floresta”, segunda campanha do RPG, nos intervalos de cada sessão, eram exibidas fanarts (em tradução literal, artes feita pelos fãs) que eram postadas no Twitter utilizando uma hashtag específica (#OrdemParanormal), iniciando o processo de concentração da produção dos consumidores por meio da rede social, prática que permanece até hoje: é nessa plataforma que podemos encontrar diversos perfis dedicados exclusivamente ao universo de “Ordem”, desde produção de conteúdo acerca de teorias, *fanfictions*, *cosplays*, até usuários que fazem *fakes*²¹ dos personagens do RPG e agem como tal nas redes, interagindo com outros perfis semelhantes.

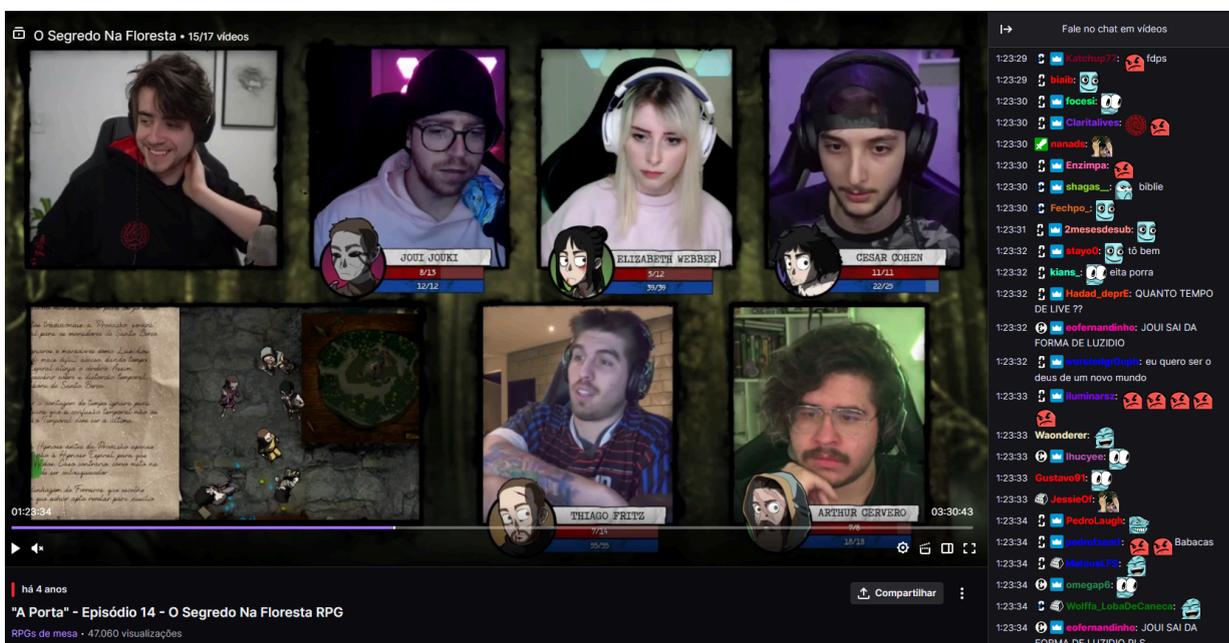


Imagem 4 - Sessão de O Segredo na Floresta, com o mapa e um documento em destaque, que permite que o chat leia e veja o mesmo que os players. Fonte: Print da tela Twitch - Cellbit, 2024.

²¹ Perfis criados com imagens dos personagens do universo de “Ordem”, onde o usuário age como se fosse realmente o personagem em questão.

Durante essa campanha também foi introduzido o recurso visual de um mapa com os personagens durante as sessões, o que fazia com que o *chat* agora pudesse visualizar a história além de escutá-la. Também foi lançada a primeira coleção de roupas de “Ordem”, tendo moletons e camisetas inspirados nos personagens da campanha.

Já em “Desconjuração”, a terceira campanha do universo de “Ordem”, a participação ativa do *chat* se tornou fator crucial no andamento da obra. O vislumbre de ter sua criação presente nas transmissões incentivou a produção por parte dos consumidores. Além dos memes e ilustrações, começaram a surgir diversas *fanfictions* (narrativas ficcionais criadas pelos fãs), composição de músicas, legendagem de todos os episódios pensando no consumo para pessoas com deficiência auditiva (e também em inglês e espanhol)²², um *fangame*²³ (vídeo-game feitos por e para os fãs) inspirado em um dos personagens, *cosplays* (indivíduos que se fantasiam do personagem que gostam, em uma reprodução fiel), entre outras expressões criativas.

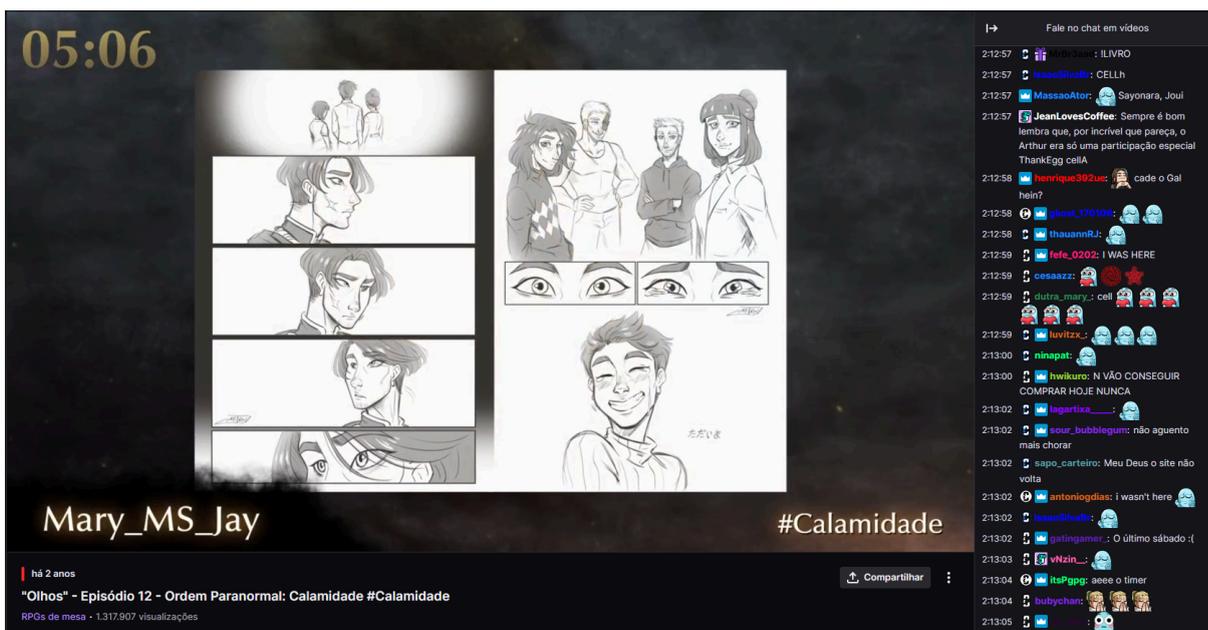


Imagem 5 - Uma das fanarts exibidas durante o último episódio de “Calamidade”, com o user do twitter do artista no canto inferior esquerdo da tela. Fonte: Print da tela Twitch - Cellbit, 2024.

Os consumidores demonstraram um alto grau de engajamento ao identificarem necessidades que tinham e criaram canais para que fossem supridas. Visando um local para armazenar todas as informações recebidas dentro dos episódios e incentivados pelo próprio Cellbit, os fãs criaram uma página para o RPG dentro do site WikiFandom²⁴, que contém

²² Página no Twitter da Equipe T: https://twitter.com/Equipe__T

²³ Página no Twitter dos desenvolvedores do fangame: <https://twitter.com/blackpaperBR>

²⁴ Página de “Ordem Paranormal” no site WikiFandom, contendo todas as informações do universo: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Ordem_Paranormal_Wiki

todos os fatos conhecidos da história do universo até o momento. Há também o *podcast* “OrdemCast”²⁵, produzido por fãs, disponível no YouTube²⁶ e em plataformas de *streaming* de forma gratuita, que debate teorias e os episódios mais recentes.

Em contexto de entrevista realizado pela autora, o jornalista Stefano P., criador do “OrdemCast”, comentou que o objetivo inicial do produto era ter um espaço para debater teorias acerca dos episódios e conhecer outras pessoas do *chat* de “Ordem”.

Stefano P.: O único lugar em que eu ia encontrar gente pra falar sobre Ordem Paranormal era na internet, era dentro do fandom. Eu ouço de pessoas no fandom quase todos os dias isso, tipo, primeiro que é uma coisa muito legal que acontece, quando você recebe um comentário: "Mano, eu não tinha com quem conversar sobre Ordem, e eu comecei a ouvir o Ordem Cast e eu sentia que eu tava conversando com vocês". Isso é muito legal de ouvir. Pessoas entrando na nossa comunidade, a pessoa empolgada, porque provavelmente é a primeira vez que ela tá falando sobre Ordem Paranormal em voz alta, é quando entra na nossa comunidade para conversar com a gente.

Tal ato reforça a inteligência coletiva proposta por Jenkins (2009), visto que o consumo da obra não é feito de modo individual: encontrar outras pessoas que compartilham da mesma paixão se torna um fator importante, para que possam discutir os episódios, criar teorias, reagir aos produtos relacionados ao RPG. Com o passar das campanhas, o *podcast* ganhou cada vez mais notoriedade dentro da comunidade, se tornando quase um produto complementar ao universo de “Ordem”, uma vez que as comunidades “são mantidas por meio da produção mútua e troca recíprocas de conhecimento” (JENKINS, 2009, p.59). Ao longo de três anos, o programa recebeu os fãs como convidados, além da equipe criativa do projeto, os *players* (jogadores do universo) e também o próprio Cellbit.

Portanto, além de ser um produto da cultura participativa, o *podcast* exemplifica a inteligência coletiva. Ao identificarem a necessidade de compartilhar com outros suas percepções sobre o RPG, criaram um produto que, além de suprir a demanda inicial, se tornou um representante da potência da comunidade, sendo um ótimo exemplo de como “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (JENKINS, 2009, p. 32). O *podcast* se encerrou esse ano, mas por um bom motivo: Stefano foi convidado a integrar oficialmente a equipe de “Ordem Paranormal”, sendo roteirista de “Quarentena”, e atualmente

²⁵ Página do “OrdemCast” no Spotify: <https://open.spotify.com/show/28UgkV2uJL0swZIZ2Ke541>

²⁶ Página do “OrdemCast” no YouTube: <https://www.youtube.com/c/OrdemCast>

está trabalhando nas próximas campanhas do universo.

Mas o que motiva o público a participar e contribuir ativamente para o produto em análise? Para a resposta desse questionamento, retornamos para o primeiro pilar da tríade, a convergência em si. Esse termo abarca a circulação de conteúdo através de várias plataformas de mídia e o deslocamento da audiência, que busca experiências de entretenimento em diversas direções, entre outros. Em um sentido mais amplo, a convergência refere-se a uma situação na qual múltiplos sistemas de mídia coexistem e o conteúdo perpassa entre eles de maneira fluida. Neste contexto, a convergência é vista como um processo em constante evolução, marcado por uma série contínua de interações entre diferentes sistemas de mídia, em vez de uma relação estática e imutável (JENKINS, 2009).

Pensando na fluidez do produto em diversas mídias, podemos analisar “Ordem Paranormal” enquanto uma narrativa transmidiática, ou seja, uma “história que se desdobra em várias plataformas e formatos, cada uma delas trabalhando sua própria linguagem e acrescentando elementos novos ao conjunto da história” (MARTINO, 2014, p. 38). Após o sucesso de sua terceira campanha, foi anunciada a patenteação do sistema de RPG de “Ordem”, que foi comercializado em um formato de livro de regras. Permitindo aos consumidores não apenas assistirem ao produto, mas também os capacitando a criar e jogar suas próprias histórias dentro do universo, norteados pelo mesmo sistema de regras, o que por consequência facilita a compreensão das sessões transmitidas pela Twitch. Há também o alfabeto exclusivo do universo, dominado com fluência pela maioria dos consumidores. Muitas vezes, tal alfabeto é utilizado para esconder segredos da trama, e sempre conta com um esforço coletivo de tradução para que a informação seja revelada e utilizada.

Recentemente, as duas primeiras campanhas de “Ordem Paranormal” foram adaptadas para o formato de HQ, e as demais temporadas estão atualmente em processo de desenvolvimento para serem igualmente transformadas em quadrinhos, configurando, portanto, uma inédita modalidade de fruição da mesma narrativa. Dentro desse mesmo escopo transmidiático, o *videogame* “Ordem Paranormal: Enigma do Medo” encontra-se em fase avançada de finalização, tendo sido concebido como uma obra derivada do universo original, com a promessa de enriquecer e complementar a trama principal apresentada nas sessões transmitidas.

Os exemplos citados acima são um exemplo de narrativa transmídia, uma vez que utiliza diversas mídias para um mesmo conteúdo, tendo a cultura participativa como um traço dominante para sua realização, e que, em um processo coletivo para sua resolução, culmina na

inteligência coletiva. Podemos conceituar a narrativa transmidiática presente no RPG “Ordem Paranormal” da seguinte forma:

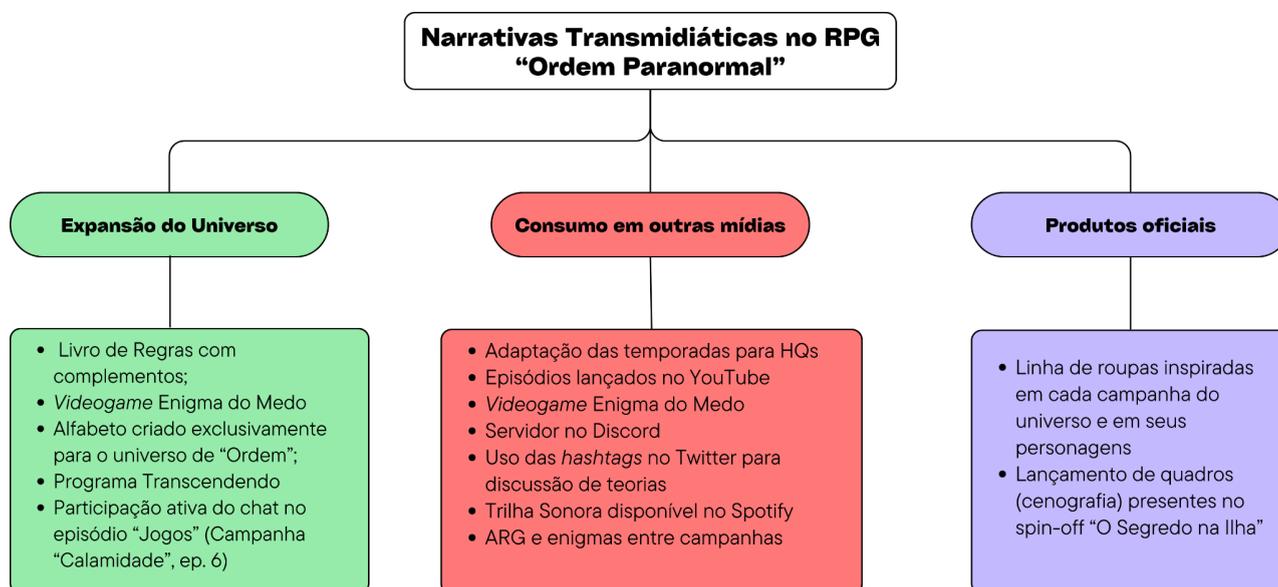


Imagem 6 - Estrutura das narrativas transmidiáticas encontradas em "Ordem Paranormal"

A abordagem de contar uma história através de múltiplas plataformas e diferentes meios, que caracterizam a narrativa transmidiática, é um dos principais pilares da cultura da convergência. O que a torna tão cativante é a sua capacidade de proporcionar experiências específicas de se consumir a obra. Seu êxito é atribuído à participação ativa dos fãs e público interessado, que, ao compartilharem informações de qualquer natureza sobre a obra, nutrem essa intrincada rede de narrativas (MARTINO, 2014).

Assim, o público se envolve na narrativa como um participante ativo e um elemento essencial para a realização da obra. Isso contribui para a realização da cultura participativa e, por extensão, da inteligência coletiva, já que todo o processo está interligado. Podemos estruturar a cultura participativa e, conseqüentemente, a inteligência coletiva que permeia o *chat* dentro do RPG da seguinte maneira:

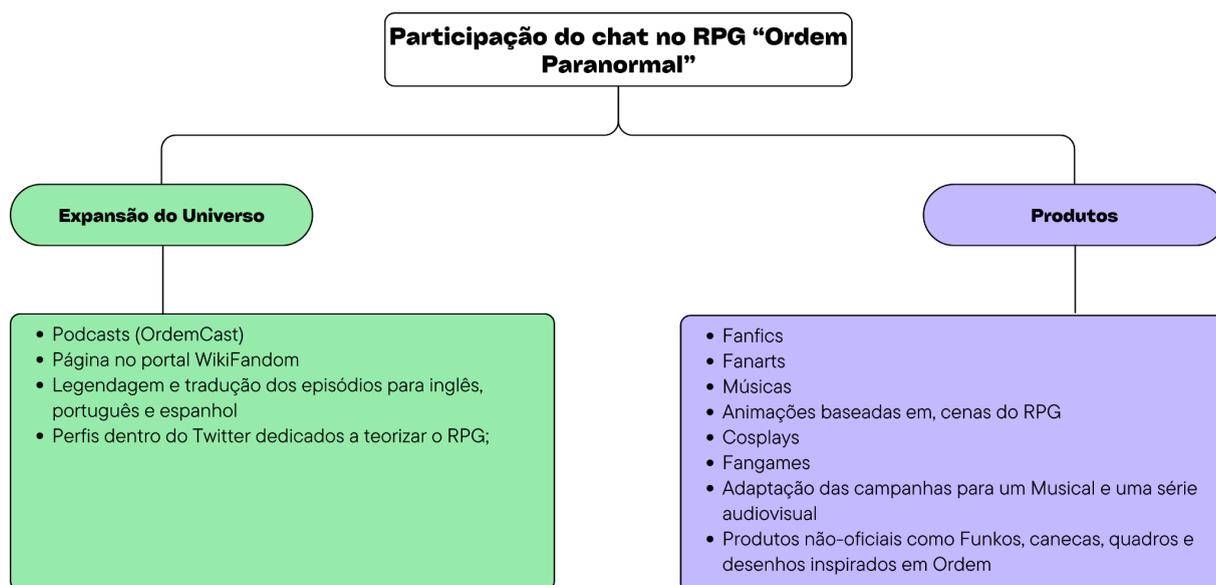


Imagem 7 - Estrutura da participação do chat no RPG “Ordem Paranormal”

A partir do fluxograma acima, podemos pontuar que “as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções” (JENKINS, 2009, p.163). Os diversos membros da equipe oficial de “Ordem” têm suas origens na comunidade de fãs. Sua seleção para integrar a equipe decorreu da exposição de suas produções (em sua maioria, *fanarts* e também alguns membros que teorizam acerca do universo) relacionadas ao RPG em redes sociais, com destaque para a plataforma X, anteriormente conhecida como Twitter.

Stefano P.: (...) o Ordem começou com uma coisa muito pequena, como uma *live*. Tá certo que o Cellbit é um dos maiores streamers do Brasil, mas ainda assim começou de uma maneira muito humilde, de uma maneira muito pequena. E a gente que tá lá, desde o começo, viu o Ordem crescendo. Então a gente sente que a gente cresceu junto com o Ordem. Eu acho que isso também é muito empoderador pra gente que faz parte do público. A gente ver que não é como uma propriedade, não é o MCU, que é uma coisa lá fora, lá longe, e a única coisa que a gente pode fazer é assistir. Não, com Ordem a gente se sente parte, a gente sente que a gente estava lá, cresceu junto com ele. É quase como se fosse um amigo que a gente conhece desde 2020.

O criador do “OrdemCast”, Stefano P., é um exemplo dessa dinâmica, uma vez que era um membro do *chat* desde o começo de “Ordem”. Para ele, um dos principais motivos da participação ativa da comunidade, além de se verem refletidos na *live* com as *fanarts* e memes sendo exibidos nos intervalos, é a sensação de pertencimento.

Em diálogo com Jenkins (1992), Fechine (2014) menciona que “práticas do fandom estão ancoradas no desejo de estar ou sentir-se junto a outros que apreciam e estão dispostos a se envolver com ou em um mesmo universo lúdico” (FECHINE, 2014, p.12). A sensação de acompanhar a evolução do universo de “Ordem”, não de maneira solitária, mas juntamente com os demais membros do *chat*, atende a esse desejo.

Stefano complementa que há um empoderamento da comunidade por parte do Cellbit, que valoriza as produções a ponto de, atualmente, grande porcentagem da equipe oficial do RPG “Ordem Paranormal” ser composta por pessoas que iniciaram sua trajetória dentro do *chat*, como é seu caso.

Para além de unir pessoas da comunidade e criar um espaço para que as pessoas se reunissem e discutissem sobre o RPG, o “OrdemCast” também influenciou, de certa forma, a narrativa da história do universo.

Stefano P.: Começamos a perceber que nossos próprios comentários estavam afetando a temporada em si, o que começou a ser uma loucura, né? A gente percebeu que fazia uma crítica a algum problema de um furo de roteiro, e na semana seguinte o Cellbit ia lá e corrigia aquele problema, e a gente notou que tinha algo estranho acontecendo. Eventualmente, ficamos sabendo que realmente o Cellbit estava assistindo e que ele estava gostando, e aí virou nosso apoiador. A gente convidou ele e, no momento que o Cellbit participou do "OrdemCast", nossa vida mudou.

A voz da comunidade, representada pelos integrantes do “OrdemCast”, foi ouvida pelo criador do universo. Tal atitude reforça o empoderamento da comunidade e eleva a interatividade entre *streamer* e *chat* para um novo nível, onde o retorno para as sugestões do público são quase imediatos. Podemos afirmar que, “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras” (JENKINS, 2009, p.32). Conforme citado previamente, isso contribui para que o *chat* continue a colaborar para a expansão do universo com suas produções e teorias, uma vez que sabem que sua opinião é valorizada dentro e fora das transmissões. Logo, não são apenas espectadores, mas sim participantes ativos e engajados, reforçando o senso de pertencimento à comunidade em análise.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, a plataforma Twitch é uma das principais opções para a transmissão de conteúdo ao vivo, juntando milhões de pessoas ao redor do mundo em uma mesma *live*. Analisar como essas comunidades se estruturam, suas dinâmicas e motivações, auxiliam a melhor compreensão das sociedades digitais, que estão cada vez mais presentes, além de fornecer uma visão sobre a evolução da comunicação e das relações humanas na era digital, ajudando a entender as mudanças no comportamento e estruturas sociais.

O sexto episódio²⁷ de “Calamidade”, quarta campanha do RPG “Ordem Paranormal”, é um dos mais lembrados pela comunidade. A razão por trás desse reconhecimento está intrinsecamente ligada ao tema que exploramos neste artigo: Anfitrião, um dos antagonistas mais queridos dos fãs, apresentou uma série de desafios cruciais, onde o fracasso em superá-los implicava na morte dos personagens. Contudo, o que surpreendeu a audiência que acompanhava aquela sessão ao vivo, foi o fato de que não era o Mestre quem decidia qual seria o próximo desafio a ser enfrentado, mas sim, o próprio público. Foi a primeira vez em que os fãs estavam decidindo o rumo da história de forma literal.

Mas pelo conceito da cultura da convergência, desde o início os consumidores influenciaram o destino do “Ordem”, tendo em vista vez que “o sucesso das narrativas transmídia dependem do engajamento do público com os produtos” (MARTINO, 2014, pg. 39). Os consumidores da obra participam ativamente não apenas enquanto espectadores, mas também como produtores culturais: de *fanarts* a *podcasts*, de músicas a *fangames*, de *fanfictions* a animações, de legendagem dos episódios a discussão de teorias, de *chat* a membros oficiais da equipe de “Ordem”. Tal produção participativa é motivada através da narrativa transmidiática do RPG, que oferece diversas formas e meios para se consumir a história do universo.

No novo suplemento do livro de regras de “Ordem Paranormal”, intitulado “Sobrevivendo ao Horror” e lançado em agosto deste ano, podemos observar a dinâmica de produção coletiva em ação. O primeiro capítulo aborda os “Sobreviventes”, que são novas opções para a criação de personagens, onde traz dez origens²⁸ criadas por membros do *chat*, tendo seus nomes creditados como os criadores. Este é mais um exemplo da participação ativa e direta da comunidade no conteúdo em questão. Uma vez que se sentem pertencentes ao

²⁷ "Jogos" - Episódio 6 - Ordem Paranormal: Calamidade. Link: www.youtube.com/watch?v=ev5YLg7AJqY

²⁸ As origens são um conjunto de traços específicos que formam a personalidade e habilidades de um personagem.

grupo e encontram um local onde suas opiniões e colaborações são apreciadas, a ação da comunidade transcende o papel definido de *chat*. São colaboradores, criando conteúdo não apenas para compartilhar com os demais membros da comunidade, mas também para reforçar o sentimento de pertencimento: eles não apenas consomem “Ordem Paranormal”, mas fazem parte de “Ordem Paranormal”.

É importante analisarmos que “a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, pg. 28). Sendo assim, é possível afirmar que a formação de grupos de conhecimento que compartilham e debatem informações acerca do produto se consolida como uma inteligência coletiva, não pela mera detenção do conhecimento, mas pelo processo social de adquirir tal sabedoria, que, além de participativo, reafirma continuamente os laços sociais do grupo em questão (JENKINS, 2009). Eis a tríade completa da cultura da convergência.

Referências Bibliográficas

CAMARGO, Isadora; ESTEVANIM, Mayanna; SILVEIRA, Stefanie C. **Cultura participativa e convergente: o cenário que favorece o nascimento dos influenciadores digitais**. In: Revista Comunicare, v.17, ano 2017, São Paulo: Faculdade Cásper Líbero. Págs: 96-118

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FECHINE, Yvana. **Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras**. In: Revista Contracampo, v. 31, n. 1, ed. dezembro-março ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Págs: 5-22

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. Págs: 167-203.

GALDINO, Jéssica; SILVA, Tarcísio; ZANOTTI, Carlos. **Do jogo ao espetáculo: a midiatização do streaming de games na plataforma Twitch**. In: Revista Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, v.22, n. 49, ano 2021. Págs: 79-96. Disponível em: <https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/7463/3348> Acesso em: 22 de maio de 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2.ed. - São Paulo: Aleph, 2009.

KARHAWI, Issaaf. **Influencers, Creators e Posts: Proposição de Categorias dos Conteúdos Publicados por Influenciadores Digitais**. In: Revista do Centro de Pesquisa e Formação, São Paulo, nº 17, ano 2023. Págs. 139-160. Disponível em: <<https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2023/12/Influencers-creators-e-posts-Proposicao-de-categorias-dos-conteudos-publicas-por-influenciadores-digitais.pdf>> Acesso em: 21 de maio de 2024.

LANGE, Rafael et al. **Ordem Paranormal: RPG**. 2. ed. Porto Alegre: Jambô, abril 2022. 320 p. v. 1.

LANGE, Rafael; DEI SVALDI, Guilherme et al. **Ordem Paranormal: RPG - Sobrevivendo Ao Horror**. 1. ed. Porto Alegre: Jambô, agosto 2024. 224 p. v. 1.

MACEDO, Tarcísio. **O custo da participação: lazer e trabalho gratuito (de fãs) na cultura da conectividade**. Lumina, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 191–211, 2021. DOI: 10.34019/1981-4070.2021.v15.27569. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/27569>. Acesso em: 23 maio. 2024.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em comunicação: projetos, ideias, práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018. Págs: 150-154.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. **A inteligência coletiva do fandom na rede**. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, ano 2010. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de Vídeo: Apontamentos para uma Ecologia do Audiovisual da Web Na Contemporaneidade**. 2012. 220 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, São Leopoldo, 2012. Cap. 3. Disponível em: <<http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/000003/00000313.pdf>> Acesso em: 21 maio 2024.

MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

SCAFURA, Breno. **Assista-me Jogar: Uma Reflexão Sobre o Impacto da Pandemia da Covid-19 no Consumo e Produção de Conteúdo em Plataformas de Live Streaming**. In: Revista Comunicando, v.9, ano 2020. Págs: 152–171. Disponível em: <<https://revistacomunicando.sopcom.pt/index.php/comunicando/article/view/63>> Acesso em: 25 fev. 2024.

SERRANO, Rafael Meneguzzi. **Streaming media: Twitch.tv e a percepção dos usuários em relação a plataforma**. 2015. 89 f. Monografia (Bacharel em Publicidade e Propaganda). Curso de Publicidade e Propaganda. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em comunicação: projetos, ideias, práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018. Págs: 150-154.

APÊNDICE A - Transcrição de entrevista com Stefano P., criador do *podcast* OrdemCast, revisor da Wiki de Ordem, e atualmente, roteirista oficial do RPG.

IRENE: Pensando no seu papel enquanto consumidor da Twitch e parte do chat, como você enxerga o papel do chat dentro da plataforma da Twitch, e como você enxerga o seu papel dentro de um chat?

STEFANO: Eu acredito que essa é a grande revolução do tipo de conteúdo que está sendo produzido hoje em dia: essa conectividade tão grande que existe entre o criador de conteúdo, a pessoa que está criando qualquer tipo de coisa que pode ser consumida, e o público. A gente vê ali na Twitch que é o mais próximo que conseguimos chegar de ter um feedback instantâneo daquilo que estamos fazendo. Então o streamer está dando a opinião dele, ou jogando, ou fazendo aquilo que é o trabalho dele, de produzir aquele tipo de conteúdo, e está vendo instantaneamente como o chat dele, ou seja, o público que consome aquele tipo de conteúdo, está reagindo ao que ele está fazendo. Trazendo um pouco para o Ordem, eu vejo que essa foi uma coisa que moldou o conteúdo do Ordem desde o início. Primeiro porque é uma série criada por um criador de conteúdo, por um streamer, e os jogadores são todos streamers. Então eles estão brutalmente cientes de como aquilo ali está sendo consumido por aquele tipo de público, né? Eu acho que a maneira como essa nova geração vai começar a se relacionar com o tipo de conteúdo que consome será um salto tão diferente do que a minha geração, por exemplo, que tinha uma televisão e o cinema etc., diferente dessa interatividade instantânea. De as pessoas acharem que está no papel delas também fazer parte daquele tipo de conteúdo, porque na realidade elas realmente fazem parte. Assim como elas estão reagindo ao conteúdo do streamer, o streamer está reagindo à reação delas. Talvez, se uma pessoa abrir a Twitch agora e ver um streamer aleatório se comunicando com o chat, vai ficar tipo "o que está acontecendo?", mas para quem já faz parte daquilo ali, é muito natural, se cria uma linguagem. O chat se molda à personalidade do streamer e ao tipo de conteúdo que ele está produzindo, e o streamer se molda ao chat que ele criou, ou seja, à comunidade que ele criou ao redor daquele conteúdo. Então eu acho que é uma coisa muito positiva, acho que cria um laço muito grande entre o criador de conteúdo e a sua comunidade. É uma coisa que eu falo quase todos os dias em relação à Ordem Paranormal e sobre o OrdemCast, a comunidade que eu criei, eu e minhas colegas, sobre como temos muito mais responsabilidade. Porque é muito diferente você criar uma obra, colocar lá e pensar "como será que as pessoas reagiram a

isso?". Eu preciso ir a um evento, eu preciso ter a sorte de alguém me abordar na rua para me dizer. Hoje em dia, não. É instantâneo, na mesma hora você sabe como as pessoas estão reagindo ao conteúdo que você criou. E existe um lado bom e ruim disso. Mas, no geral, eu acho fascinante, acho que vai informar de maneira muito diferente. E uma das coisas mais legais, na minha opinião, é que estimula o participante aleatório do chat a, por exemplo, criar fanarts, interagir sobre aquilo ali, criar fanfiction... criar alguma coisa, entendeu? Até os conteúdos que eu criei já tiveram esse tipo de feedback. E eu acho que é muito por causa disso, por causa dessa proximidade, essa proximidade muito grande que existe entre a pessoa que está produzindo e a pessoa que está recebendo aquele conteúdo.

IRENE: Pensando nas funcionalidades da Twitch, como você acha que o chat ao vivo, a pessoa que assina e tem acesso aos emojis exclusivos, tem acesso ao servidor do Discord, não precisa assistir aos anúncios, consegue assistir ao episódio depois, sem esperar sair no YouTube... Como você acha que isso contribui para a criação e o fortalecimento dessas comunidades?

STEFANO: Quando eu comecei a criar conteúdo para o YouTube (eu nunca streamei propriamente, não é muito a minha vibe), comecei a me espelhar muito no Cellbit, porque era um criador de conteúdo que eu consumia. Eu gosto muito da maneira como a cabeça dele funciona, da maneira como ele vê o conteúdo que cria, e ele diz uma coisa muito interessante: ele me fez entender como funciona a Twitch na cabeça dele. Essas coisas todas, os emojis, os badges que tem ali no chat, essas paradas todas que você ganha quando se inscreve no canal... esse é o produto que você está oferecendo, entendeu? Então, quando você está se inscrevendo no canal do streamer, você não está fazendo isso só para ajudar ele, você está comprando aquele conteúdo, está investindo naquele conteúdo que você acredita, entendeu? O trabalho dele é estar ali e vender o peixe dele, que é a live. E aí, no meio dessa transação, você ganha essas coisas porque faz parte da transação. Faz parte de comprar aquele conteúdo com o seu dinheiro, nem sei quanto está hoje em dia, o Prime... No fundo, o que são essas coisinhas? São facilitadores. É o produto de verdade que você está comprando. Porque qual é o grande problema que os criadores de conteúdo têm? E aí a gente vai para a parte ruim dessa proximidade que existe entre o criador de conteúdo e o público. Como a gente se acostuma a ver o streamer acordando e chegando, porque é isso que acontece: o cara acorda e ele já vai streamar, ele às vezes nem tomou banho ainda, ele está com o cabelo bagunçado e fica ali 8 horas conversando contigo. Você acaba meio sabendo da rotina dele, porque o cara está em

casa, ele está passando uma boa parte do dia contigo, e as pessoas acabam criando uma parassocialidade. Elas acabam acreditando que estão fazendo parte da rotina daquela pessoa, quando na verdade, em muitas instâncias, elas não fazem a menor ideia de como é aquela pessoa. Porque aquilo ali, na realidade, é o streamer, é o personagem que eles criaram para a live. Tem muito da pessoa ali? Tem, a pessoa é 90% do que ela realmente é na live, porque ninguém sustenta um personagem tanto tempo. Mesmo assim, você não sabe exatamente como é essa pessoa. Então o medo de uma boa parte dos streamers, com essa parada de "eu estou recebendo dinheiro diretamente de vocês pelo conteúdo que vocês estão assistindo", é acharem que podem mandar na live, que podem mandar em mim. Então, eu acredito que essas coisas, por conta de ter acesso aos VODs, ganhar emojis exclusivos, badges, todas as coisas que você recebe quando se inscreve no canal da Twitch, são uma maneira de dizer "isso aqui, a live, é o produto que você está comprando". Você está investindo nessa parada que você consome todos os dias, e eu acho que isso facilita para distanciar essas duas coisas, entendeu? A ideia de que você está diretamente colocando dinheiro no bolso daquela pessoa, porque essa não é a verdade. A verdade é que boa parte do dinheiro vai para a Twitch, cada vez mais, né? Porque a Twitch é muito gananciosa. E mesmo assim, você não tem o direito de dizer o que deve ou não deve acontecer naquela live, não é assim que funciona. A não ser quando o streamer cria uma enquete, existem ferramentas para isso, mas não é disso que a gente está falando. A gente está falando que, quando você se inscreve no canal da Twitch, você está de alguma maneira comprando aquele conteúdo, comprando aquela live. Tendo acesso àquela coisa, como você compra um livro, como você compra um jogo ou como você compra alguma coisa para ter na sua casa. Mas, como é um produto, você não tem input sobre o que aquela coisa vai fazer. Então eu vejo essas vantagens da Twitch muito dessa maneira.

IRENE: A próxima é sobre a comunidade de Ordem. Fiquei pensando quais são as características de um chat que é engajado e participativo, e eu acho que a comunidade do RPG é um ótimo exemplo disso. Eu queria entender quais motivos levam a essa participação tão ativa da comunidade. Quando a gente analisa, o Calamidade (campanha principal) está em pausa há quase dois anos. O Quarentena foi no ano passado; até falaram que é o maior tempo de hiato entre as campanhas até agora. O que leva a comunidade a continuar falando sobre? O próprio OrdemCast continuou produzindo o podcast por muito tempo, mesmo sem ter um conteúdo quente sobre Ordem. E toda vez que eu entro no meu Twitter sempre tem alguém falando de Ordem, sempre tem algum assunto surgindo, alguma teoria nova. Qual é o diferencial do Ordem que faz o público ficar tão ativo assim por tanto tempo, ser tão fiel?

STEFANO: Eu acho que é complicado. Acho que a parada da comunidade é muito instrumental para isso, porque eu estava curiosamente falando sobre isso agora mesmo. Mas é a parada de passar as fanarts no intervalo, por exemplo, eu acho que foi um estímulo muito grande para todos esses artistas que hoje em dia fazem parte do Ordem, que fazem parte da comunidade, porque eles começaram a ver eles mesmos refletidos na live. Eles mesmos estavam, de alguma maneira, fazendo parte do RPG, porque estavam vendo as artes deles ali no intervalo, entendeu? E quando você empodera a sua comunidade... Isso foi uma lição que eu tive que começar a aprender com o OrdemCast em si. Quando você empodera a sua comunidade, ela se torna muito mais próxima de você, ela se torna muito mais fiel, ela começa a valorizar de uma maneira diferente o seu conteúdo. É como se você estivesse convidando eles para dentro do seu podcast ou da sua série de RPG. Eu acho que tem muito a ver com isso. Eu acho que, querendo ou não, o Ordem começou com uma coisa muito pequena, como uma live. Tá certo que o Cellbit é um dos maiores streamers do Brasil, mas ainda assim começou de uma maneira muito humilde, de uma maneira muito pequena. E a gente que tá lá, desde o começo, viu o Ordem crescendo. Então a gente sente que a gente cresceu junto com o Ordem. Eu acho que isso também é muito empoderador pra gente que faz parte do público. A gente ver que não é como uma propriedade, não é o MCU, que é uma coisa lá fora, lá longe, e a única coisa que a gente pode fazer é assistir. Não, com Ordem a gente se sente parte, a gente sente que a gente estava lá, cresceu junto com ele. É quase como se fosse um amigo que a gente conhece desde 2020. Essa é a melhor coisa do fandom de Ordem Paranormal. Em primeiro lugar, a gente é muito unido. É difícil de você falar uma pessoa que é conhecida dentro do fã do Ordem que eu não tenha interagido, conversado. Tá certo que muito disso foi por causa do OrdemCast, mas eu acho que é um fandom muito unido. Tem essas tretas, como qualquer grupo de pessoas vai ter, mas é um fandom muito unido e eu acho que muito é por causa disso. Porque a gente sente que a gente está unido atrás dessa coisa que só a gente conhece. O Ordem Paranormal é um produto muito nicho, é extremamente nichado. Ele é o maior RPG do Brasil, mas mesmo assim, o que isso significa? Quase nada, porque a comunidade de RPG no Brasil é uma coisa muito nichada. Então até o Ordem é uma coisa pequena, e a gente tem dificuldade para encontrar outras pessoas com quem se relacionar. Eu comecei o OrdemCast por causa disso, eu não tinha com quem conversar sobre Ordem Paranormal. O único lugar em que eu ia encontrar gente pra falar sobre Ordem Paranormal era na internet, era dentro do fandom. Eu ouço de pessoas no fandom quase todos os dias isso, tipo, primeiro que é uma coisa muito legal que acontece,

quando você recebe um comentário: "Mano, eu não tinha com quem conversar sobre Ordem, e eu comecei a ouvir o OrdemCast e eu sentia que eu tava conversando com vocês". Isso é muito legal de ouvir. Pessoas entrando na nossa comunidade, a pessoa empolgada, porque provavelmente é a primeira vez que ela tá falando sobre Ordem Paranormal em voz alta, é quando entra na nossa comunidade para conversar com a gente. Então eu acredito que isso é um grande fator que mantém a comunidade viva, esse sentimento de que tipo: "Mano, é só a gente aqui, cara". Não tem mais ninguém, entendeu? Se a gente não estiver aqui mantendo o fogo do Ordem Paranormal, ninguém mais vai. E essa coisa que a gente ama e que a gente dedicou tanto da nossa vida pode morrer, porque a gente não manda na propriedade. Quem sabe o que vai ou não acontecer com Ordem é o Cellbit. E ele tem 1000 planos, mas a nossa parte aqui enquanto fandom é só "vamos continuar carregando essa tocha", e acreditar que, assim como já aconteceu várias vezes no passado, o Ordem vai suprir nossas expectativas de novo.

IRENE: Agora eu vou passar mais para o universo de Ordem em si. Uma coisa que eu abordo muito no artigo é sobre a expansão do universo. Não é só a transmissão. Você tem vários caminhos que pode seguir: tem agora o livro de regras, o videogame que vai lançar, tem a linha de roupas, tinha aquele programa com o Léo, o "Transcendendo", tem a Wiki e o Discord, tem muitas coisas que você pode consumir. O que leva a galera não só a participar, como os enigmas no meio das campanhas, mas também a colaborar para a expansão desse universo com os próprios produtos? Como o próprio OrdemCast, a Wiki, a galera que faz música, fanfic, a galera que faz perfil fake no Twitter imitando os personagens, tudo contribui muito para a expansão do universo, né? Você acha que é uma coisa que dá muito trabalho ou é mais voltado para o prazer de produzir algo que gosta? Quais fatores você acha que levam a isso?

STEFANO: Tem duas coisas aí, né? Uma coisa é o que o Ordem está fazendo, o que o Cellbit e as pessoas que trabalham no Ordem Paranormal estão fazendo. Obviamente, eu vou puxar o saco do patrão, mas eu acho que ele está fazendo tudo muito bem. Está tudo sendo muito bem planejado e pensado. Uma coisa que eu gosto muito da postura do Cellbit em relação ao Ordem é que ele não afoba as coisas, ele não trabalha em cima de ansiedade. Muita gente não vai acreditar nisso, mas ele é o tipo de pessoa que não se importa com o capitalismo da coisa, de simplesmente lançar uma parada porque sabe que aquilo ali vai dar um retorno financeiro bom. Ele realmente está crescendo e expandindo o Ordem de uma maneira muito orgânica.

Ele supervisiona absolutamente tudo que sai com a marca Ordem Paranormal, então quando consumimos uma coisa oficial de Ordem, temos certeza de que aquilo ali é canônico, que tem a identidade do que ele coloca no Ordem como criador da série. Então, eu acho que todas essas coisas que ele está criando, a começar pelo jogo, que está em produção há tantos anos, as HQs que estão começando a sair, os produtos mesmo, moletons e todas as coisas oficiais que saem do Ordem Paranormal, e muitas coisas que ainda vão sair... eu acho que elas estão crescendo, mas não crescendo de uma maneira ambiciosa demais. Eu acho que elas estão crescendo de uma maneira que faça sentido. Elas estão se expandindo pouco a pouco, testando a água para ver até onde o nosso fandom aguenta consumir tanto conteúdo. A verdade é que, se for realmente pegar os números, não tem um produto lançado de Ordem Paranormal que não derrube site, que não tenha recorde de venda. Por exemplo, a HQ, que foi parar na capa da Amazon como uma das HQs mais vendidas naquele período, é um produto que vende demais. Isso fala muito sobre o fandom: o fandom é brutalmente engajado, de uma maneira que eu nunca tinha visto nenhum fandom ser. Acho que é muito por causa disso que sentimos que é nossa responsabilidade manter isso vivo. Talvez aquela pessoa que nem é tão fã, mas acredita muito naquela ideia, diz "eu vou comprar a HQ, porque eu sei que estou ajudando Ordem a crescer". Eu acredito nessa ideia que é o Ordem Paranormal, enquanto que, se fosse um produto vindo dos Estados Unidos, talvez a pessoa não estivesse tão interessada em gastar o dinheiro dela. Por isso acredito que a expansão do conteúdo do Ordem está sendo muito bem pensada, crescendo de uma maneira lenta, mas inteligente. Não se expandindo só pela ideia de lançar cada vez mais produto, apesar de saber que o Ordem poderia ter cada vez mais coisas. Eu acho que até a live do RPG... Tá certo que o Cellbit não está tendo tempo para trabalhar tanto nisso nos últimos anos por causa da produção do jogo, mas tem um planejamento muito bom. Nós sabemos mais ou menos o que vem no futuro do Ordem, não é uma coisa tipo Game of Thrones, que saiu um monte de livro e a gente não sabe o porquê, para onde vai a história agora... Nós sabemos o que vai acontecer no Ordem, sabemos por que não está tendo mais RPG, entendemos. O Cellbit deixa o mais claro que ele pode as dificuldades que tem na produção da série e na expansão do universo. Ele conversa com a comunidade, e ele posta sobre isso, fala na live quando está fazendo live, então existe uma transparência muito grande, né? Nós, que somos os criadores de conteúdo de Ordem, ajudamos a facilitar essa conversa. Não querendo puxar sardinha para o meu lado, mas a gente do OrdemCast foi responsável por dar muita informação que o público não tinha. Então, trazíamos o Cellbit, trazíamos as pessoas que trabalham no Ordem para comunicar de uma maneira mais direta as coisas que nós, do fandom, queríamos saber, perguntar diretamente

para ele. E o Cellbit sempre foi muito aberto, pelo menos com a gente do OrdemCast, sempre foi muito solícito. Não teve uma vez que eu o convidei para o OrdemCast que ele não tenha aceitado, ou alguma coisa que eu tenha pedido para ele nos últimos anos que ele não tenha feito. Ele foi muito aberto porque acredita nos projetos da comunidade, sabe a importância que esses projetos têm para manter o Ordem Paranormal vivo. Eu acho que essa confiança dele nos projetos é o que mantém o fandom unido e criativo, capaz de produzir tanta coisa.

IRENE: Vamos falar um pouco sobre a sua trajetória dentro da comunidade. Eu conheço muito o OrdemCast, e lá você cita sobre a Wiki, mas eu não sei exatamente se você criou a Wiki junto com outras pessoas, se você é um editor... Me conta um pouco sobre a sua trajetória com a Wiki, e sobre essa escala que você teve de chat, para produtor de conteúdo de Ordem, e agora membro oficial de Ordem Paranormal.

STEFANO: É algo que eu preciso tratar na minha terapia, é muita coisa (risos). Em quatro anos, eu fui de uma pessoa que assistia à live do Cellbit para uma pessoa que conversa com ele quase todos os dias... é muito para o psicológico de uma pessoa. Eu sou formado em jornalismo, e eu sempre quis produzir conteúdo pra internet. Eu sou roteirista, já trabalhei como roteirista, e há muito tempo venho tentando fazer algo que se conecte com um público específico, porque é o que todo criador de conteúdo quer: ele quer fazer algo que as pessoas vão assistir. Quando eu comecei a assistir à série em 2020, eu tinha recém-perdido um emprego. Aquilo ali foi o meu farol. Assistir "O Segredo na Floresta" em específico foi uma coisa que manteve a minha sanidade no lugar, porque foi uma época muito difícil; a gente tava no meio da pandemia. Então, foi uma época muito difícil, né? Não só para mim, mas acho que para todo mundo que estava passando por isso. E eu, cara, botei o meu foco naquilo ali para tentar transformar isso numa coisa produtiva. E, como eu sou jornalista e roteirista... não foi ideia minha, foi a ideia do Cellbit criar a Wiki. Eu estava na live no dia, e ele botou os mods dele para fazer isso. E, quando eu fiquei sabendo que ia ser criado, eu disse: "Aí tá uma coisa na qual eu posso contribuir com a comunidade", porque eu não sou artista, eu não posso fazer fanart; tem muita coisa aí que eu não vou poder fazer, eu não tenho um espaço para falar sobre "Ordem Paranormal" ainda. Então, um lugar que eu sabia que eu ia conseguir render bastante era na Wiki. Comecei a escrever um resumo dos episódios de "O Segredo na Floresta", que era uma coisa que eu sentia muito à vontade de fazer. Comecei a contribuir bastante e comecei a me tornar um dos principais editores da Wiki de "Ordem Paranormal", até que, quando foi lançado...teve todo o esquema de marketing da Desconjuração, o ARG, o

anúncio do jogo. A galera da Wiki resolveu criar um servidor do Discord... ou o servidor já existia e ele só divulgou. Mas aí eu entrei, e pela primeira vez tive contato com outras pessoas que também acompanhavam a série, porque até então, depois de seis ou sete meses, eu nunca tinha tido contato com absolutamente ninguém que acompanhasse a série. E comecei a conversar com algumas pessoas, e de um dia para o outro, literalmente, eu disse: "E se eu criasse um podcast? Não tem ninguém fazendo isso, eu vou ser a primeira pessoa a fazer um conteúdo desse jeito", e eu, como consumidor, sentia falta disso. Porque, quando eu assisto "Ordem", eu tenho vontade de ver teoria sobre, eu basicamente não tenho onde, eu tenho alguma outra pessoa no Twitter falando sobre, mas não tenho um conteúdo, algo que eu vou consumir de alguém falando sobre esse assunto. A gente tinha os streamers falando um pouco sobre os jogadores, mas não é a mesma coisa que o público analisando, e tendo uma imparcialidade em relação àquilo ali. E eu, que tenho experiência de rádio, pensei: "Eu vou fazer, o único problema é que eu não sei com quem". E aí lembrei de uma guria com quem eu conversava bastante no servidor, que era a Lavi, e eu disse: "Vamos fazer?" E aí, não sei o que deu na cabeça dela, ela disse: "Tá, vamos". Foi assim. Eu criei na minha cabeça que eu precisava ter uma disciplina de postar toda semana, e a gente nem conseguiu pegar o começo do Desconjuração. Até a gente se organizar, o primeiro episódio de "OrdemCast" foi sobre o segundo episódio de Desconjuração. Então ficou tudo desencaixado na realidade. Posteriormente, a gente fez um episódio retroativo falando sobre esse, que é como se fosse uma pessoa do zero do "OrdemCast", mas começamos a criar uma rotina de postar semanalmente, falando sobre o episódio da semana, e falar sobre "Ordem Paranormal". E aí começamos a ter contato com pessoas que tinham alguma notoriedade no fandom, começamos a conseguir ter algum tipo de contato com pessoas que trabalham no "Ordem" de uma maneira ou outra, pessoas de proeminência na comunidade, e pouco a pouco a gente foi ganhando um pouco de notoriedade. Alguns episódios ajudaram, alguns convidados bombaram, episódios que deram mais certo. Até que começamos a perceber que nossos próprios comentários estavam afetando a temporada em si, o que começou a ser uma loucura, né? A gente percebeu que fazia uma crítica a algum problema de um furo de roteiro, e na semana seguinte o Cellbit ia lá e corrigia aquele problema, e a gente notou que tinha algo estranho acontecendo. Eventualmente, ficamos sabendo que realmente o Cellbit estava assistindo e que ele estava gostando, e aí virou nosso apoiador. A gente convidou ele e, no momento que o Cellbit participou do "OrdemCast", nossa vida mudou. A gente começou a ser considerado como uma das partes mais integrais no fandom, e eu comecei a criar uma relação muito boa com o Cellbit. Ele sempre gostou muito do nosso conteúdo, sempre gostou muito

da nossa análise e da nossa paixão pelo "Ordem". E eu, como roteirista, tentei passar para ele que eu sou roteirista e que eu estaria honrado de fazer parte de alguma maneira do "Ordem", e de contribuir para o roteiro da série. E então, no ano passado, quando ele começou a programar o "Quarentena", que foi a temporada em inglês, ele estava muito ocupado com todos os compromissos dele com o "Enigma do Medo" e com os projetos de live, etc. Então, ele convidou a mim e ao Bif, outro criador de conteúdo de RPG, para ajudar a escrever o "Quarentena". E então, como a gente começou a fazer parte de uma maneira integral da equipe, hoje em dia nós somos roteiristas, nós estamos ganhando cada vez mais incumbências, e está sendo muito legal trabalhar diretamente com o Cellbit, de como ele trabalha, como os artistas trabalham, fazer a programação da série e tal, e tem muita coisa legal de "Ordem Paranormal" para vir aí, e eu não vejo a hora, na realidade, de poder anunciar essas novidades e principalmente ver meu nome nos créditos, né? Essas coisas que ainda são muito surreais.