

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E
PROPAGANDA**

CASSIANO DELLA GIUSTINA DE LIMA

**O STORYTELLING CONSTRUÍDO AO LONGO DOS ANOS PELO STREAMER
GAULES E O IMPACTO NO SUCESSO DO CAMPEONATO IEM RIO MAJOR 2022
DE COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)**

Caxias do Sul

2023

CASSIANO DELLA GIUSTINA DE LIMA

**O STORYTELLING CONSTRUÍDO AO LONGO DOS ANOS PELO STREAMER
GAULES E O IMPACTO NO SUCESSO DO CAMPEONATO IEM RIO MAJOR 2022
DE COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)**

Monografia do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Prof. Me. Carlos Antônio de Andrade Arnt.

Universidade de Caxias do Sul – UCS.

Caxias do Sul

2023

CASSIANO DELLA GIUSTINA DE LIMA

Monografia do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito para a obtenção do título de Bacharel.

Aprovada em: ___/___/___

Banca Examinadora

Prof. Me. Carlos Antonio de Andrade Arnt
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Dr. Julio Colbeich
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Maurício Fischer Costa
Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC

AGRADECIMENTOS

À minha companheira de vida, Betina Guerra Godoy, que me dá apoio incondicional em tudo o que me proponho a fazer. Todos os desafios que passei ela estava ao meu lado oferecendo todo o suporte.

Ao meu professor orientador, Carlos Antonio de Andrade Arnt, pelos ensinamentos e conhecimentos transmitidos ao longo de todo trabalho.

Toda minha família e amigos por compreenderem os momentos de ausência em virtude do desenvolvimento deste trabalho.

A todos os participantes da pesquisa que contribuíram voluntariamente com suas respostas.

RESUMO

O estudo intitulado "O Storytelling Construído ao Longo dos Anos pelo Streamer Gaules e o Impacto no Sucesso do Campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)" investiga a utilização do storytelling no contexto digital e como essa técnica tem sido empregada pelo streamer Gaules para capturar e manter a atenção da audiência durante suas transmissões ao vivo. Gaules, conhecido por seu conteúdo e relação com CS:GO, construiu ao longo dos anos uma narrativa envolvente que tem influenciado fortemente a popularização e a audiência do cenário competitivo de CS, em especial durante o campeonato IEM Rio Major 2022. O estudo tem como objetivo explorar o storytealling construído por Gaules, o envolvimento dos espectadores com sua narrativa e como isso impactou no engajamento durante o campeonato IEM Rio Major 2022. A pesquisa tem o potencial de fornecer insights para o campo do marketing e da comunicação, destacando como a utilização do storytelling de forma eficaz pode ser uma ferramenta poderosa para marcas e a publicidade em geral.

Palavras-chave: Storytealling. E-sports. Live Streaming. Criação de comunidade.

ABSTRACT

The study titled "The Storytelling Built Over the Years by Streamer Gaules and the Impact on the Success of the IEM Rio Major 2022 Championship of Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)" investigates the use of storytelling in the digital context and how this technique has been employed by the streamer Gaules to capture and maintain audience attention during his live broadcasts. Gaules, known for his content and relationship with CS:GO, has built an engaging narrative over the years that has strongly influenced the popularization and viewership of the competitive CS scene, particularly during the IEM Rio Major 2022 championship. The study aims to explore the storytelling constructed by Gaules, the viewers' engagement with his narrative, and how it impacted the engagement during the IEM Rio Major 2022 championship. The research has the potential to provide valuable insights for the field of marketing and communication, highlighting how effective storytelling can be a powerful tool for brands and advertising in general.

Keywords: Storytelling. E-sports. Live Streaming. Community Building.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa cs_rio	35
Figura 2 - CS 1.0 x CS 2	36
Figura 3 - Etapas do método indutivo.....	47
Figura 4 - Gráfico regiões brasileiras com participantes	52
Figura 5 - Gráfico frequência que os participantes assistem transmissões.....	54
Figura 6 - Gráfico como conheceu o streamer Gaules.....	55
Figura 7 - Gráfico de fidelidade por parte dos participantes	57
Figura 8 - Gráfico de aspectos que mais chamam a atenção nas transmissões.....	58
Figura 9 - Gráfico do principal motivo para o sucesso de Gaules	60
Figura 10 - Gaules no campeonato IEM Rio Major 2022	62
Figura 11 - Gráfico de conhecimento do campeonato.....	63

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Etapas do Major de CS:GO.....	37
Tabela 2 - Estatísticas gerais do campeonato sediado no Rio, em 2022.....	37
Tabela 3 - Diferença de ferramentas entre pesquisas quantitativas e qualitativas....	46

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 STORYTELLING	15
2.1 Jornada do Herói	18
3 LIVE STREAMING	21
3.1 Twitch	22
4 GAMES	25
4.1 E-Sports	28
4.2 Counter-Strike: como o jogo surgiu	33
4.3 IEM Rio Major 2022: o campeonato	36
5 O GAULES	38
6 CRIAÇÃO DE COMUNIDADE	43
7 CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	44
8 METODOLOGIA.....	46
9 ANÁLISE	50
9.1 Participantes.....	50
9.2 Interação com jogos	52
9.3 Consumo do conteúdo do streamer Gaules	55
9.4 Envolvimento com a história de vida de Gaules	59
9.5 Campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO	61
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
REFERÊNCIAS.....	69
APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA	78
APÊNDICE B - PROJETO DA DISCIPLINA DE MONOGRAFIA I	80

1 INTRODUÇÃO

A ação de transmitir jogatinas de videogame ao vivo já faz parte do mundo digital desde meados de 2011, com a adição da função de transmissões ao vivo em plataformas como Twitch e Youtube. Entretanto, a ascensão dessa inovação da comunicação se deu com a maior popularização dos smartphones e, principalmente, com a pandemia do Coronavírus em 2020 (MERCADO..., 2022). O que começou como uma maneira simples de entusiastas de jogos compartilharem suas experiências ao vivo, logo evoluiu para um mercado multimilionário que deve atingir globalmente a marca de US\$4,26 bilhões de faturamento até 2028, segundo estudo revelado pela Meticulous Research (MERCADO..., 2022).

Com grande importância para o crescimento desse mercado, estão os indivíduos por trás das gameplays e narrações, chamados de streamers¹. Esses profissionais têm se tornado cada vez mais essenciais para o desenvolvimento do cenário de live streamings², especialmente no que diz respeito a retenção dos espectadores e publicidade. Com o aumento de usuários nas plataformas como Twitch e Youtube, esses influenciadores digitais são pioneiros em um mercado onde a interação em tempo real e conteúdo autêntico são os pilares principais. Eles não apenas entretêm, mas são capazes de moldarem tendências, criar comunidades engajadas e influenciar no comportamento de compra do consumidor.

Figuras como Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules no universo digital, um dos principais streamers do Brasil, demonstram perfeitamente a influência que esses personagens têm no mercado. Com um estilo próprio e autêntico, ele reproduz narrativas pessoais e experiências de vida em suas transmissões, sendo capaz de desenvolver conexões com seu público. Sua abordagem nas transmissões vai além do jogo: Gaules criou uma comunidade. Denominada a "Tribo", a comunidade é leal não somente a ele, mas também aos bons valores praticados em suas lives.

¹ O streamer é um criador de conteúdo digital que faz gravações e transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo.

² Live streaming refere-se à transmissão contínua feita em tempo real à gravação. É frequentemente referida simplesmente como live ou streaming.

Gaules tem demonstrado sua habilidade em mobilizar as pessoas que o acompanham, seja na interação com as suas transmissões, ações sociais ou no engajamento com as marcas que ele endossa. A união de carisma, com a capacidade de criar narrativas e um público dedicado, transforma o streamer Gaules em um grande parceiro para marcas que buscam realizar ações significativas no mercado de jogos.

A popularidade de Gaules teve início nas suas transmissões de campeonatos de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)³, trazendo ao público não apenas a narração das ações do jogo, mas também análises detalhadas sob a visão de um ex-jogador⁴ profissional.

O cenário de CS:GO é um dos mais competitivos nos e-Sports⁵, resultando em eventos como o Major, considerado o campeonato mundial do jogo. Em 2022, o Major aconteceu no Rio de Janeiro, marcando a primeira vez do evento em solo brasileiro, um país com uma das maiores comunidades de CS:GO. Gaules foi o narrador das principais partidas do evento, trazendo aos espectadores todas as características encontradas em suas transmissões ao vivo.

Esta pesquisa foi inspirada na experiência pessoal do autor com as transmissões ao vivo de Gaules, na qual a abordagem na narração de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) despertou grande interesse. Mesmo sem jogar ativamente CS:GO, o autor revela ter sido impactado pelas interações do streamer com a comunidade e, principalmente, pelos campeonatos disputados. Além disso, a experiência pessoal do autor com Gaules, foi fortemente potencializada após conhecer a sua história de vida, criando conexão e maior empatia.

Considerando o cenário relatado acima, a questão norteadora busca entender se “o storytelling construído pelo streamer Gaules ao longo dos anos impactou no

³ Jogo online desenvolvido pela Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment, sendo uma sequência de Counter-Strike: Source. É o quarto título principal da franquia.

⁴ Gaules participou como jogador da equipe g3neretionX. Logo no primeiro ano de G3X, o time já conseguiu o título da World Cyber Games (WCG) Brasil, que deu a vaga para a disputa mundial de CS 1.6, ficando na oitava colocação (AGOSTINI, 2021).

⁵ Do inglês, “e-sports” significa eletrônico sports. Traduzindo para o português: jogos eletrônicos.

sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO)?". Para responder a essa questão, o objetivo geral do trabalho é identificar o impacto do storytelling construído ao longo dos anos pelo streamer Gaules para o sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO). Além disso, esse trabalho também conta com os seguintes objetivos específicos:

- (A) Analisar os aspectos relevantes da narrativa empregada pelo streamer Gaules ao longo dos anos;
- (B) Investigar a percepção dos espectadores em relação ao storytelling do streamer Gaules;
- (C) Avaliar a relação entre a participação do streamer Gaules na experiência dos espectadores durante a transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO).

O segundo capítulo da presente monografia aborda o storytelling desde seu conceito mais amplo até se tornar uma ferramenta de comunicação e engajamento eficaz. Neste capítulo, Adilson Xavier (2015), Christopher Vogler (2006) e Joseph Campbell (2013) são referenciados para demonstrar as diversas facetas que o storytelling pode conter. Este capítulo também introduz a ideia da "Jornada do Herói" como uma estrutura narrativa universal, utilizada para criar histórias que se conectam com o público em um nível emocional. Explora-se como a transformação do herói é importante para uma história impactante, refletindo a jornada que passamos na vida e o próprio desenvolvimento humano. Por fim, o capítulo dois se aprofunda nas implicações narrativas do storytelling e como ele influencia na formação de conexões genuínas entre narrador e audiência.

O terceiro capítulo apresenta de forma geral o cenário de live streaming e qual seu impacto na sociedade contemporânea, trazendo como foco principal a plataforma Twitch. Este capítulo analisa como o streaming ao vivo revolucionou a interação entre criadores de conteúdo e espectadores, transformando os consumidores de observadores em participantes ativos. Além disso, o capítulo aborda a plataforma Twitch como o ponto principal onde se criam essas comunidades interativas.

O quarto capítulo do presente trabalho mergulha no universo dos videogames e sua evolução desde simples experimentos eletrônicos até se tornarem uma indústria cultural e econômica global. Neste capítulo, também é apresentada a diversidade de gêneros de jogos e como eles se alinham com diferentes preferências do público. Além disso, o capítulo aborda o impacto econômico da indústria dos jogos, demonstrando como os videogames transcendem o entretenimento e, hoje em dia, se mesclam com alguns pontos das vidas modernas.

O quinto capítulo é dedicado à trajetória pessoal de Gaules. Este capítulo narra sua jornada desde as origens como jogador profissional de CS:GO até se tornar um influenciador e streamer de renome na plataforma Twitch. Discute-se como ele superou obstáculos pessoais para construir uma das comunidades mais engajadas e ativas, transformando adversidades em uma fonte de inspiração para muitos.

O sexto capítulo apresenta o fenômeno das comunidades virtuais dentro da era digital, destacando seu papel fundamental na formação de relações, na disseminação de conhecimento e no estabelecimento de identidades coletivas. Examinando as contribuições de autores como Bauman (2003) e Silva (2010), o capítulo define como as plataformas online e as redes sociais facilitam a criação de espaços de interação onde os indivíduos podem se expressar livremente, superando barreiras geográficas.

O sétimo capítulo explora o conceito de cultura da convergência, conforme delineado por Jenkins, destacando como a fusão de tecnologia, mídia e interação social redefinem a produção e o consumo de conteúdo. Analisa-se também a transição dos consumidores de passivos espectadores para ativos participantes, que agora contribuem ativamente para a narrativa transmídia.

O oitavo capítulo detalha a metodologia quantitativa empregada na pesquisa, destacando a utilização de medidas numéricas e análise estatística para investigar o impacto do storytelling de Gaules no engajamento dos espectadores do campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO. Descreve a coleta de dados através da netnografia e do uso de questionários online, disseminados com o apoio de streamers do cenário estudado, visando alcançar uma amostra relevante de jogadores de CS:GO.

No nono capítulo do trabalho, explica-se a análise das informações coletadas no formulário de pesquisa. Neste capítulo são destacadas as principais tendências entre os participantes e as relações com o cenário estudado, além de, traçar paralelos com hábitos da sociedade moderna.

O último capítulo, capítulo dez, apresenta as considerações finais sobre o assunto estudado e faz o fechamento do trabalho. Além disso, revisita alguns assuntos abordados em capítulos anteriores e realiza uma síntese das análises das respostas do questionário.

Por fim, enquanto exploramos o poder do storytelling no contexto das transmissões de Gaules, este estudo planeja contribuir significativamente para o campo do marketing e da comunicação. Em um mundo onde as marcas competem constantemente pela atenção dos consumidores, entender os elementos que tornam o storytelling de Gaules tão eficaz, pode fornecer insights para conquistar destaque no mercado. Estes insights têm o potencial de influenciar e moldar futuras estratégias de comunicação de figuras digitais como Gaules e no universo da publicidade como um todo.

2 STORYTELLING

Storytelling⁶, conforme conceitua Adilson Xavier em "Storytelling: Histórias que deixam marcas", (2015), é uma habilidade que transcende a simples arte de contar histórias. O autor oferece três perspectivas sobre o tema, todas as quais realçam a complexidade e a profundidade deste campo. Primeiro, ele aborda storytelling como uma "tecnarte" pragmática de desenvolver e enlaçar cenas em uma sequência envolvente que captura a atenção das pessoas e promove a assimilação de uma ideia central. Este ponto de vista demonstra a habilidade de criar conexões emocionais e cognitivas com o público, gerando impacto e atraindo o interesse para a narrativa apresentada.

Em sua segunda definição, o autor traça um paralelo com um quebra-cabeça, sugerindo que o storytelling é a arte de moldar e unir as peças para formar um quadro memorável. Aqui, Xavier (2015) enfatiza a relevância das narrativas na construção de marcas e na comunicação eficiente com o público, pois a montagem de um "quadro" memorável é essencial para a formação da identidade de uma marca.

Por fim, em sua terceira perspectiva, a definição poética apresentada por Xavier (2015) enxerga o storytelling como a arte de empilhar tijolos narrativos para construir monumentos imaginários repletos de significado. Tal visão demonstra a ideia de que as histórias são fundamentais na formação da identidade e da cultura humana, destacando o papel do storytelling na criação de laços emocionais e na geração de engajamento.

Ao se aprofundar na técnica do storytelling, é impossível não mencionar "A Jornada do Escritor" de Christopher Vogler (2006). Nesta obra, Vogler apresenta uma análise metódica, vendo o ato de narrar como uma verdadeira expedição de autoconhecimento. Ele estabelece uma conexão entre os mitos antigos e as narrativas

⁶ Do inglês, "story" significa história e "telling" significa contar. Consiste na arte de contar histórias usando técnicas inspiradas em roteiristas e escritores.

contemporâneas, defendendo que ambas compartilham de uma estrutura universal, frequentemente referida como A Jornada do Herói.

Segundo Vogler (2006), quando esses componentes universais são habilmente aplicados na arte de contar histórias, eles têm o poder de transformar a visão de mundo do público. Esta perspectiva sugere que o storytelling vai além de simples entretenimento ou estratégia de marketing: é visto como um meio de compartilhar sabedorias, provocar reflexões e, acima de tudo, estabelecer um elo genuíno com a essência humana.

Para Vogler (2006), uma boa história permite ao leitor ou ouvinte viver uma experiência completa e satisfatória. As histórias bem contadas podem evocar uma ampla gama de emoções, desde risos até lágrimas, e normalmente deixam o público com a sensação de ter aprendido algo sobre a vida ou sobre si mesmos. Nesse sentido, o autor ressalta que os contadores de histórias devem se esforçar para atribuir significado às suas histórias, um processo que envolve a aplicação consciente dos princípios do ofício de contar histórias (VOGLER, 2006).

Ao longo da trajetória humana, a técnica de contar histórias tem se transformado e adaptado (GALLO, 2019). Em "Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança", Gallo evidencia o impacto marcante da narrativa nas mãos de personalidades emblemáticas de nosso tempo. Ele aponta que líderes carismáticos, como Steve Jobs e Papa Francisco, dominaram a arte do storytelling, utilizando-a como instrumento para encantar e mobilizar multidões. Para tais figuras, a arte de narrar vai além de um mero passatempo, sendo uma ferramenta comunicativa potente, capaz de disseminar ideias e inspirar transformações (GALLO, 2019).

Gallo (2019) reforça que a maestria em contar histórias não é um dom inato, mas uma competência que pode ser cultivada e refinada. Ele destaca aspectos cruciais de uma narrativa impactante, como a construção de um protagonista com quem o público possa se conectar, a elaboração de uma trama envolvente e o emprego de uma linguagem que toque o coração e a mente. Quando harmonizados, esses componentes têm o poder de construir uma narrativa envolvente, capaz de motivar e impulsionar ações (GALLO, 2019).

Ao explorar a técnica do storytelling de forma mais aprofundada, Gallo (2019) enfatiza sua relevância no universo empresarial. Ele defende que líderes que dominam a arte de tecer uma narrativa envolvente sobre sua organização ou produto, conseguem captar a atenção de seu público de maneira mais impactante. Narrativas têm o poder de dar alma a uma empresa, evidenciando sua missão e valores, e posicionando-a de forma distinta em um mercado acirrado. Em síntese, para Gallo (2019) o storytelling emerge como uma competência primordial para qualquer líder ou empreendedor que almeja deixar sua marca no setor em que atua.

Considerando as reflexões de Gallo (2019), Xavier (2015) e Vogler (2006), torna-se claro que o storytelling é uma ferramenta versátil e impactante, com potencial para influenciar e cativar em variados cenários e para diferentes audiências. Dominando essa técnica com maestria, profissionais de marketing e comunicação têm em mãos a capacidade de criar histórias que não só ficam na memória, mas também estabelecem laços emocionais intensos com o público. O storytelling não é apenas um instrumento para moldar marcas ou campanhas, mas também uma forma de proporcionar experiências e contribuir para a construção da identidade e memória coletiva.

Gallo (2019) e Xavier (2015) sublinham a importância estratégica do storytelling para uma comunicação assertiva e para práticas de marketing eficazes. Ambos destacam o poder intrínseco do storytelling em criar conexões tanto emocionais quanto racionais, incentivando a interação do público e gerando momentos memoráveis. Eles reforçam que, a habilidade de contar histórias, é essencial para aqueles profissionais e empresas que buscam se diferenciar em um ambiente de mercado tão competitivo, estabelecendo relações autênticas e duradouras com seu público.

Dessa forma, este capítulo se encerra reiterando a relevância do storytelling como pilar na comunicação contemporânea. A literatura revisada aqui destaca como essa prática milenar, quando inserida em contextos atuais, mantém sua essência e importância na construção de identidades, disseminação de conceitos e na criação de conexões humanas genuínas.

2.1 Jornada do Herói

As histórias estão presentes na humanidade muito antes da linguagem escrita ser difundida. Perpetuamos, até os dias de hoje, informações através de histórias emocionalmente envolventes. De acordo com a escritora Mary Catherine Bateson (1989), o ser humano desenvolve, desde a juventude, seu processo de aprendizagem através de histórias. É por este motivo, que utilizamos as fábulas no desenvolvimento ético das crianças.

O conhecimento de que histórias são poderosas coloca em foco a construção de estratégias funcionais e que sustentam o efeito proposto. Através de estudos sobre o assunto foi possível entender que uma história precisa de um protagonista e que este protagonista precisa de um objetivo. Sem um objetivo, não há história. É necessário ter uma jornada, uma trama, conflitos e obstáculos. São estes elementos que irão prender a atenção dos ouvintes, que se sentirão tentados a entender o que aconteceu e como o protagonista resolveu seus problemas.

Além de precisar dos elementos acima citados, uma história memorável também exige a presença da transformação do personagem principal ao final de sua aventura. Sem uma transformação significativa, a história passa a não ter o devido impacto ou importância.

Algumas estruturas são comuns dentro do enredo de uma história. A principal e mais utilizada, é a “Jornada do Herói”. Este modelo de enredo foca na história do personagem, seguindo um passo a passo que resultará na transformação completa do protagonista e do meio em que ele está inserido (informação verbal)⁷.

⁷ Frase dita pelo professor Franz Figueroa, Head de UX na Apple Developer Academy em Porto Alegre. A frase foi retirada do MBA de Neurociência, Consumo e Marketing, oferecido pela PUCRS.

Em "O Herói de Mil Faces", Joseph Campbell (2013) mergulha profundamente no reino das mitologias, articulando uma estrutura narrativa que se mantém presente e reconhecível em diversas culturas e épocas distintas. Campbell (2013) nomeia essa estrutura de "monomito"⁸, também conhecida como a Jornada do Herói. Nela, ele identifica três atos principais: a Partida, a Iniciação e o Retorno, argumentando que essas etapas refletem um padrão universal encontrado nas narrativas heroicas da humanidade (CAMPBELL, 2013).

Em contraste, Christopher Vogler (2006), em "A Jornada do Escritor", propõe uma adaptação modernizada e simplificada do monomito de Campbell (2013). Vogler (2006), ex-executivo de Hollywood, traça uma jornada de doze etapas para o herói, uma formulação mais detalhada, porém menos universal, apropriada para o ambiente de roteiro contemporâneo. Embora o esquema de Vogler (2006) seja mais específico, ele mantém a essência da teoria original de Campbell (2013), focando no crescimento e na transformação do protagonista (VOGLER, 2006).

Ao detalhar a "Partida", ambos os autores enfatizam o chamado à aventura dado ao herói, inicialmente recusado de forma categórica. Esse chamado pode ser uma convocação física para uma jornada literal ou uma incitação à transformação interna. A recusa inicial permite o desenvolvimento do personagem, retratando-o como falível e relutante, tornando o herói mais complexo e autêntico aos olhos do público.

A "Iniciação", por sua vez, é uma série de provas e desafios que o herói deve enfrentar para se transformar. O ponto culminante é o desafio mais complexo da trama, onde o herói deve se superar para encontrar uma resolução, geralmente envolvendo uma forma de morte e renascimento, simbólica ou literal. Esse ponto central na jornada do herói, segundo Campbell (2013), é uma etapa crucial para que o herói atinja uma maior compreensão de si mesmo e do mundo ao seu redor.

Na fase final, o "Retorno", o herói deve regressar ao seu mundo comum, levando consigo os aprendizados e conquistas de sua jornada. Aqui, o herói está

⁸ Monomito é a estrutura construída com base em obras literárias e cinematográficas. Esta, define um início, meio e fim.

transformado e tem a capacidade de alterar seu ambiente original de alguma maneira significativa. O “Retorno” serve para demonstrar a magnitude da transformação que o herói sofreu, solidificando sua nova identidade.

A transformação do herói é o aspecto central de ambas as estruturas, desempenhando um papel crucial na criação de uma narrativa envolvente. O crescimento e a transformação do personagem são os fios condutores da “Jornada do Herói”. O herói deve aprender, adaptar-se e evoluir para superar os obstáculos que enfrenta. Sem esta transformação, a narrativa perde seu sentido e poder.

Os modelos de Campbell (2013) e Vogler (2006), embora com pontos de foco ligeiramente diferentes, se complementam e nos permite analisar a narrativa de maneira mais aprofundada. A "Jornada do Herói" não é apenas uma ferramenta útil para a construção de histórias, mas também uma ferramenta através da qual podemos explorar a psicologia humana e o papel da transformação na narrativa.

Tendo isso em vista, a estrutura da “Jornada do Herói” não só auxilia na construção de uma narrativa, como também ajuda a desvendar os mistérios da própria condição humana. Através dessa estrutura, pode-se contemplar como os seres humanos lidam com as mudanças, adversidades autorreflexão. Em última análise, a “Jornada do Herói” é uma representação da própria vida, um reflexo de como nos transformamos ao longo do tempo em resposta aos desafios que enfrentamos.

3 LIVE STREAMING

O fenômeno do live streaming⁹ é, sem dúvida, um dos avanços tecnológicos mais marcantes da última década. Proporcionando um canal de comunicação autêntico e instantâneo, a transmissão online ao vivo tem moldado e transformado nossa maneira de interagir, consumir conteúdo e, até mesmo, fazer negócios. Os trabalhos de Matsumoto (2019) e Avelino (2018) oferecem valiosas perspectivas sobre essa revolução digital, cada um com seu foco particular.

Matsumoto (2019) mergulha profundamente na interação possibilitada pelo live streaming, especialmente em plataformas sociais como o Instagram. Ele argumenta que, ao permitir uma conexão mais direta e imediata com o público, o streaming ao vivo está desafiando os paradigmas tradicionais da comunicação, tendo em vista que democratiza e torna acessível a forma de comunicar um assunto. Na mesma linha de raciocínio, Avelino (2018) destaca o crescente domínio do gaming live streaming¹⁰ no Brasil, apontando que a forma de entretenimento se tornou uma experiência compartilhada, onde o espectador se sente parte de uma comunidade.

No entanto, ambos os autores reconhecem os desafios que acompanham as oportunidades. Matsumoto (2019) ressalta a saturação do mercado de streaming. Em uma era onde quase todos podem ser criadores de conteúdo, estabelecer uma presença distinta e autêntica se tornou mais importante do que nunca. A relação entre streamer e espectador precisa ser cultivada, focando na construção de comunidades leais. Avelino (2018) reforça a importância da comunidade e, também, enfatiza o papel crucial da monetização no mundo do streaming de jogos. Para muitos, a viabilidade de continuar transmitindo e, talvez até fazer disso uma carreira, depende da receita gerada por doações, assinaturas e publicidade.

Avelino (2018) também destaca os critérios que influenciam a escolha de uma plataforma de streaming por parte dos usuários. A qualidade da transmissão, a

⁹ Live Streaming é a transmissão de dados que ocorre ao vivo.

¹⁰ Transmissão ao vivo de jogos online.

interatividade e a facilidade de uso são fatores determinantes. Matsumoto (2019), por sua vez, sugere que a evolução da tecnologia e a crescente acessibilidade da internet de alta velocidade continuarão a impulsionar a popularidade do live streaming, tornando-o uma ferramenta ainda mais poderosa para a comunicação em tempo real.

Em meio a essas discussões e observações, surge a plataforma Twitch¹¹. Originada como um nicho para entusiastas de jogos, a Twitch cresceu exponencialmente, tornando-se uma poderosa ferramenta no cenário do live streaming. Seu impacto, sua cultura e seu significado no cenário global de transmissão ao vivo serão o foco do próximo subcapítulo, fornecendo uma compreensão mais aprofundada da revolução que está ocorrendo de forma acelerada e em tempo real.

3.1 Twitch

A era digital trouxe consigo uma evolução significativa na maneira como consumimos entretenimento. Um nome se destaca nesse cenário transformador: Twitch. Originada em 2011 como uma plataforma centrada em jogos, a Twitch experimentou uma rápida ascensão, expandindo-se para abraçar um espectro mais amplo de conteúdo ao vivo, incluindo música, conteúdo criativo e, mais recentemente, transmissões da “vida real”. A plataforma também serve como ferramenta para compartilhar live streamings.

De acordo com Montardo *et al.* (2017), a natureza interativa e participativa do streaming ao vivo desempenha um papel fundamental no engajamento do usuário. O tradicional papel passivo do espectador foi redefinido na era digital, permitindo interações diretas e imediatas entre criadores e sua audiência. Paz e Montardo (2018) explica que a Twitch se tornou um epicentro de comunidades vibrantes, onde os

¹¹ Serviço de streaming de vídeos ao vivo, que se concentra em vídeos de videogame.

espectadores não apenas consomem, mas também contribuem para a experiência coletiva.

Da mesma forma, Martins (2021), em uma entrevista com Phil Chaves (diretor comercial da Twitch), revela insights sobre a visão interna da plataforma. Chaves, que lidera a operação de Ad Sales¹² da Twitch Brasil, destaca que a interatividade é o cerne da Twitch. Além disso, a plataforma não é apenas um local para assistir streamings, mas um ambiente onde comunidades se formam, crescem e interagem. Ao discutir as estratégias para retenção de streamers, Chaves aponta a forte relação e interação com os espectadores e as ferramentas de monetização robustas da Twitch como seus principais diferenciais.

Alencar (2020) compara a experiência oferecida pela Twitch com a dos reality shows¹³, sugerindo que ambos oferecem uma sensação de "realidade" inédita e em tempo real para os espectadores. Essa dinâmica, junto com as observações de Chaves sobre como a Twitch permite que os usuários "joguem em um formato de transmissão ao vivo", ressalta a capacidade única da plataforma de conectar pessoas de maneira autêntica.

Esse aspecto de conexão é ainda mais evidente quando se considera o papel da Twitch no mundo dos esportes eletrônicos. Como Chaves menciona, a plataforma mantém uma posição dominante no setor, servindo como um hub¹⁴ central para torneios e práticas profissionais. A ascensão dos e-Sports no cenário global, com estimativas de receitas chegando a US \$1,8 bilhões até 2022, torna a plataforma ainda mais relevante.

Ao olhar para o futuro, Chaves é otimista. Ele vê a Twitch no centro da transformação do entretenimento, servindo como uma janela para as tendências emergentes de consumo de mídia. Com quase 40% de seu público inacessível pela TV tradicional, a plataforma promete moldar o futuro do engajamento digital.

¹² Ad Sales - processo de venda de espaço ou tempo publicitário a anunciantes.

¹³ Gênero de programa de televisão baseado na vida real.

¹⁴ Lugar que agrega vários produtos ou serviços ao mesmo tempo.

O consumo de entretenimento está mudando, e Twitch está no centro dessa transformação. A Twitch é o futuro do entretenimento. É um serviço ao vivo, interativo e voltado para a comunidade, onde qualquer pessoa pode desempenhar um papel na criação do momento. Aprendemos com nosso público que as pessoas gostam de participar e se envolver com seu entretenimento. 39% do nosso público não pode ser acessado pela TV tradicional. A Twitch é a janela para as tendências de consumo de mídia dos públicos mais procurados de hoje, que rejeitam a mídia e a publicidade tradicionais. (MARTINS, 2021).

4 GAMES

Desde seu surgimento, os jogos eletrônicos têm se consolidado como uma fonte inesgotável de diversão, desafios e interatividade. Dos primeiros experimentos eletrônicos até as complexas criações atuais, o universo dos games evoluiu de um mero passatempo para uma potência global. Atualmente, o cenário dos jogos virtuais possui uma presença marcante na cultura contemporânea, com um alcance que ultrapassa gerações e limites geográficos.

A trajetória dos games é vasta e multifacetada, abrangendo várias décadas. A obra "Complete History of Video Games", nos proporciona um olhar detalhado sobre essa evolução, dos primórdios até os dias de hoje (GLANCEY, 1996). Desde os primeiros experimentos, como o Pong¹⁵, até os mundos virtuais detalhados de hoje, os jogos passaram por metamorfoses notáveis. Segundo Francisco Bezerra (2018), a indústria dos games teve suas raízes nas inovações de gigantes pioneiras como Atari¹⁶ e rapidamente ganhou impulso com a chegada dos consoles domésticos, PCs e, mais recentemente, plataformas móveis.

Dentro desse universo amplo e diversificado, os jogos eletrônicos se ramificam em vários gêneros, atendendo a uma variedade de preferências. Cada gênero tem suas particularidades, visando públicos específicos. Os RPGs (Role-Playing Games¹⁷) são renomados por suas tramas envolventes e personagens carismáticos. Os jogos de FPS (First-Person Shooter¹⁸), imergem os jogadores em ações fervorosas, proporcionando uma experiência eletrizante. MOBAs¹⁹ (Multiplayer Online Battle Arenas) valorizam a estratégia e a colaboração entre jogadores. Já os simuladores

¹⁵ Pong é um jogo eletrônico de esporte de arcade com temática de tênis de mesa, com gráficos bidimensionais, desenvolvido pela Atari e lançado originalmente em 1972.

¹⁶ Empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos videogames. Foi fundada em 27 de junho de 1972

¹⁷ RPG é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

¹⁸ A tradução literal de FPS é "tiro em primeira pessoa", este modelo de jogo é centrado no combate com armas de fogo.

¹⁹ A tradução literal de MOBAs é "arena de batalha multijogador online", consiste em um jogo de estratégia em que duas equipes de jogadores competem entre si em um campo de batalha predefinido.

buscam emular experiências do cotidiano, seja pilotando um avião ou na gestão de uma fazenda. Cada gênero possui sua trajetória, nuances e relevância no cenário dos games, como bem retratado em "Complete History of Video Games" (GLANCEY, 1996).

Os videogames, ao longo dos anos, tornaram-se mais do que meros instrumentos de entretenimento. Eles refletem, influenciam e são moldados pela sociedade e cultura. Como destaca o estudo de Mariano (2020), os games são uma extensão da cultura popular, servindo como espelhos da sociedade. Eles abordam questões de gênero, raça, cultura e identidade, muitas vezes desafiando normas e estereótipos. Exemplo disso é o papel e a representação das mulheres nos games, que têm sido um tema importante de debate. Da mesma forma, a utilização de diferentes culturas e etnias nos games tem causado reflexões. Estes jogos também influenciam a cultura popular, com personagens de games se tornando ícones aclamados e jogos impactando a moda, música e até mesmo a linguagem.

A interatividade ligada aos jogos os torna ferramentas pedagógicas poderosas. O "Complete History of Video Games" discute como os games têm sido utilizados em ambientes educacionais para melhorar o aprendizado (GLANCEY, 1996). Estes jogos virtuais promovem o pensamento crítico, a resolução de problemas e a tomada de decisão. Além disso, a natureza envolvente dos games pode tornar o aprendizado mais atraente e eficaz. Muitos educadores e pesquisadores estão explorando o potencial dos jogos virtuais para ensinar conceitos complexos, desde matemática e ciências até história e literatura.

Os jogos têm um impacto profundo na mente e no comportamento dos jogadores. A pesquisa "A indústria dos videogames", de Francisco Bezerra (2018), destaca como os jogos eletrônicos podem afetar o bem-estar, a cognição e o comportamento. Por um lado, os jogos podem melhorar habilidades cognitivas, promover a socialização e oferecer uma fuga saudável. Já por outro lado, preocupações acerca do vício em games, comportamentos agressivos e outros efeitos negativos potenciais também são levados em conta.

A indústria dos jogos eletrônicos está na vanguarda da inovação tecnológica. Desde os primeiros consoles até as interações virtuais de hoje, os jogos sempre

desafiaram os limites do que é tecnologicamente possível. A matéria "Mercado de Games no Brasil em 2023" (MERCADO..., 2023) destaca as últimas tendências e inovações na tecnologia de games, incluindo realidade virtual, realidade aumentada e jogos hospedados na nuvem²⁰.

Esta indústria digital é uma força econômica global. Segundo diversos estudos, incluindo o artigo produzido pelo podcast Papo Raiz, "Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento" (COELHO, 2022), esta indústria superou setores tradicionais de entretenimento em termos de receita, ultrapassando faturamentos da indústria fonográfica e cinematográfica. De acordo com o CEO da Rage Quit Academy, Daniel Coelho, o sucesso da área se dá pela comercialização dos jogos online, lançados para atrair pessoas e conquistar cada vez mais usuários (COELHO, 2022).

"Tem muita coisa rolando no mercado de games e a primeira coisa que chama atenção é o faturamento. O cara que ganha dinheiro hoje é o streamer, inclusive, ganha muito mais dinheiro que um jogador", afirmou o CEO da Rage Quit Academy. (COELHO, 2022).

Apesar de sua popularidade, como citado acima, os games não estão isentos de críticas. Questões sobre violência, vício, representação e impacto social são frequentemente levantadas. No entanto, a comunidade de jogos eletrônicos e a academia têm respondido a essas críticas com pesquisas e diálogos construtivos.

Os videogames, ao longo das décadas, evoluíram de uma novidade técnica para uma indústria global poderosa. Eles não apenas moldaram a cultura popular, mas também influenciaram áreas como educação, psicologia e economia. Com a crescente integração de tecnologias emergentes e a expansão dos mercados globais, os games estão prontos para desempenhar um papel ainda maior no futuro do

²⁰ A hospedagem na nuvem é a capacidade de disponibilizar aplicativos e sites na Internet usando a nuvem. A nuvem hospeda recursos de computação de uma rede de servidores virtuais e físicos, permitindo maior escalabilidade e flexibilidade para fazer alterações rapidamente. Disponível em: <https://cloud.google.com/learn/what-is-cloud-hosting?hl=pt-br>. Acesso em 05/11/2023.

entretenimento e da interação social. Olhando para o futuro, vemos um cenário onde os e-Sports, ou esportes eletrônicos, começam a ganhar destaque, prometendo revolucionar ainda mais como percebemos e interagimos com os games. Esse é um campo emergente que merece atenção e estudo dedicados, à medida que os games continuam a definir e ser definidos por nossa cultura de massa.

4.1 E-Sports

Os e-Sports, também conhecidos como esportes eletrônicos, surgiram como um fenômeno cultural ligado à revolução tecnológica e à popularização dos videogames. Suas raízes remontam às décadas de 1970 e 1980, quando os primeiros videogames começaram a aparecer em arcades²¹ e, posteriormente, nos lares, tornando-se uma forma de entretenimento de massa (MONTEIRO, 2021). Esses jogos, com sua capacidade de envolver e desafiar os jogadores, naturalmente incentivaram a competição. Seja tentando superar a pontuação mais alta em um arcade local ou competindo através de jogos de console em casa com amigos, o espírito competitivo estava presente desde o início.

Contudo, foi com o advento da internet e o avanço das tecnologias de comunicação que os e-Sports começaram a se moldar na forma que reconhecemos hoje (CUNHA, 2018). A possibilidade de jogar online contra adversários de todo o mundo transformou a dinâmica dos videogames. O que antes era uma atividade localizada, tornou-se uma competição global. Plataformas de streaming, como a Twitch, permitiram que os jogadores transmitissem suas sessões de jogo ao vivo, atraindo espectadores que compartilham do mesmo interesse (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

Este cenário favorável, combinado com o entusiasmo e paixão dos jogadores, levou à formalização dos e-Sports como um segmento legítimo do entretenimento.

²¹ Aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete, tubo de imagem ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle de jogo e sistema de jogo.

Rapidamente, surgiram torneios, campeonatos e ligas dedicadas a diferentes jogos, abrangendo desde títulos de estratégia até jogos de tiro em primeira pessoa (FANTINI, 2020). Estes eventos não só atraíram a participação de jogadores profissionais, mas também começaram a encher estádios e a atrair audiências massivas online.

O crescimento exponencial dos e-Sports também chamou a atenção de investidores, patrocinadores e grandes empresas, transformando-o em uma indústria bilionária (MERCADO..., 2021). Os jogadores, uma vez vistos apenas como entusiastas, agora são reconhecidos como atletas profissionais, com carreiras, patrocínios e uma base de fãs dedicada.

Em retrospecto, a ascensão dos e-Sports é um testemunho do poder da tecnologia e da inovação, capaz de moldar novas formas de entretenimento e cultura. O que começou como competições simples em arcades e entre grupos de amigos, evoluiu para um espetáculo global capaz de unir pessoas de diferentes culturas e origens com uma paixão compartilhada: a emoção de jogar e competir (MONTEIRO, 2021).

A virada do século XXI marcou um período de rápida evolução para os e-Sports. A chegada de novos avanços tecnológicos, como a internet de alta velocidade e a qualidade gráfica dos videogames, foram pontos importantes na transformação do universo dos esportes eletrônicos (MONTEIRO, 2021).

A conectividade global permitiu que jogadores de diferentes partes do mundo competissem entre si em tempo real, ampliando o alcance e a diversidade das competições. Além disso, a capacidade dos jogos de oferecerem gráficos de alta resolução e jogabilidade imersiva melhorou a experiência tanto para os jogadores, quanto para os espectadores, fazendo dos e-Sports uma opção de entretenimento cada vez mais atrativa e versátil (CUNHA, 2018).

Mas não foi apenas a tecnologia que impulsionou os e-Sports para o mainstream²². A monetização através de patrocínios, direitos de transmissão e

²² Conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de mainstream é "corrente principal" ou "fluxo principal".

estratégias de marketing tornaram-se fontes vitais de receita para o setor. Empresas e marcas começaram a ver o potencial dos e-Sports como uma forma de alcançar públicos jovens e engajados, resultando em investimentos significativos com equipes, eventos e infraestrutura (MERCADO..., 2021).

Com a injeção de capital, os e-Sports começaram a se estruturar de maneira mais organizada. O que antes eram competições amadoras, muitas vezes realizadas em salas de conferência de hotéis ou pequenos locais, transformou-se em eventos profissionais, com atletas recebendo salários, treinamentos e suporte de equipes dedicadas. Ligas e torneios, como os organizados pela Vulcano e-Sports²³, começaram a surgir, estabelecendo padrões e regulamentos para garantir uma competição justa e equilibrada (CUNHA, 2018).

A profissionalização dos e-Sports também levou ao reconhecimento dos jogadores como atletas legítimos, com direitos e responsabilidades. Eles não são considerados apenas jogadores, tornaram-se personalidades, com bases de fãs que se estendem globalmente e com influência significativa nas mídias sociais e outras plataformas (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

O novo milênio trouxe consigo uma revolução para os esportes eletrônicos. A combinação de avanços tecnológicos, investimento estratégico e a paixão da comunidade global por jogos, elevou os e-Sports a um patamar de destaque no panorama do entretenimento moderno, solidificando sua posição como um fenômeno cultural e esportivo do século XXI.

Seguindo a trajetória global dos e-Sports, que evoluíram de competições em arcades para eventos de grande escala com transmissões ao vivo, o Brasil não ficou para trás. Conhecido por sua rica tradição em esportes como futebol, voleibol e automobilismo, o Brasil abraçou os e-Sports com o mesmo fervor, tornando-se um dos mercados emergentes mais proeminentes desta indústria em rápido crescimento (MONTEIRO, 2021).

²³ Equipe de e-Sports.

A base crescente de jogadores apaixonados no Brasil tem sido um dos pilares deste crescimento. Com uma população jovem e muito conectada, o país tem visto um aumento no número de jogadores profissionais e amadores que se dedicam a jogos competitivos. Este entusiasmo não se limita apenas à jogabilidade, mas também à cultura dos e-Sports, com fãs seguindo suas equipes e jogadores favoritos, assim como fariam com times de futebol tradicionais (MERCADO..., 2021).

Além disso, o investimento em infraestrutura e marketing tem sido crucial para o crescimento dos e-Sports no Brasil. Grandes torneios, como o CBLol (Campeonato Brasileiro de "League of Legends") e a Brasil Game Cup (evento de e-Sporte da América Latina), são realizados regularmente no país, atraindo não apenas talentos locais, mas também competidores internacionais de renome. Estes eventos servem como vitrine para o talento brasileiro e ajudam a consolidar a posição do Brasil no cenário global de e-Sports (CUNHA, 2018).

O envolvimento de grandes patrocinadores e a cobertura da mídia também têm desempenhado um papel fundamental. Empresas de renome, vendo o potencial do mercado de e-Sports no Brasil, têm investido pesadamente em equipes, torneios e infraestrutura. Isso não apenas proporcionou um impulso financeiro ao setor, mas também ajudou a legitimar os esportes eletrônicos aos olhos do público em geral. A cobertura da mídia, por sua vez, amplificou ainda mais a popularidade dos e-Sports, com canais de televisão e plataformas de streaming dedicando horas de conteúdo a torneios e análises (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

O Brasil, com sua rica herança esportiva, rapidamente se adaptou e adotou a revolução dos e-Sports. Combinando paixão, investimento e uma visão de futuro, o país está caminhando para se tornar uma potência global no mundo dos esportes eletrônicos.

O setor tem testemunhado, à medida que a popularidade dos esportes eletrônicos no Brasil cresce, uma evolução notável em termos de fontes receitas. Empresas globais têm visto o valor do marketing associado aos e-Sports e estão investindo pesadamente, seja patrocinando equipes individuais ou grandes torneios (CUNHA, 2018). Além disso, as vendas de mercadorias, que incluem desde vestuário

e acessórios temáticos até produtos digitais in-game²⁴, têm se mostrado uma fonte de receita lucrativa para o setor. O engajamento dos fãs neste ambiente digital facilita a comercialização destes produtos, e muitos estão dispostos a gastar para apoiar suas equipes e jogadores favoritos (MONTEIRO, 2021).

As projeções futuras para os e-Sports são igualmente otimistas. Estima-se um crescimento contínuo na receita e na audiência nos próximos anos. Novas tecnologias, como realidade virtual e realidade aumentada, têm o potencial de revolucionar a forma como os e-Sports são consumidos, proporcionando experiências ainda mais imersivas para os espectadores (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

Ao explorar novos mercados e integrar inovações, o setor vem se posicionando como uma força dominante no entretenimento global. Ao seguir este caminho, os e-Sports não só reforçam sua relevância no cenário atual, mas também garantem um futuro brilhante e próspero no mundo do entretenimento.

Após uma profunda exploração da rápida ascensão da indústria dos e-Sports, tanto em termos de mercado quanto de engajamento, torna-se evidente que os esportes eletrônicos são mais do que apenas jogos: são um fenômeno cultural. Estes emergiram como fruto da transformação do entretenimento no século 21. Embora evoquem a nostalgia das competições tradicionais, eles também exemplificam o vigor da era digital em que vivemos. Como apontado por Monteiro (2021), os e-Sports são a fusão perfeita entre a paixão humana por competições e as inovações tecnológicas proporcionadas pelo avanço dos games e das plataformas digitais.

A interatividade é uma característica marcante dos e-Sports. Ao contrário dos esportes tradicionais, onde os fãs são meros espectadores, os e-Sports permitem uma participação ativa. Esta interatividade não se limita apenas ao jogo em si, mas também se estende a plataformas de streaming e redes sociais, criando uma comunidade global e conectada (CUNHA, 2018).

Além disso, a globalização desempenha um papel crucial na ascensão dos esportes eletrônicos. Como evidenciado pelo crescimento exponencial dos e-Sports

²⁴ Produtos vendidos dentro dos jogos.

no Brasil, esta forma de entretenimento ultrapassou fronteiras, unindo pessoas de diferentes culturas e backgrounds em torno de uma paixão comum (MERCADO..., 2021).

A fusão de tecnologia e arte nos esportes eletrônicos é outro aspecto notável. Pedraza-Ramirez *et al.* (2020) observa que os e-Sports combinam design gráfico avançado, narrativas envolventes e jogabilidade estratégica para criar experiências imersivas que são, ao mesmo tempo, esteticamente agradáveis e intelectualmente desafiadoras.

Ao representar esta nova forma de entretenimento, os e-Sports não apenas desafiam nossas noções preconcebidas sobre esportes, mas também prenunciam a evolução do entretenimento em uma era digital. Eles apontam para um futuro em que a linha entre o real e o virtual é cada vez mais tênue, e onde a conexão e a comunidade se tornam centrais para a experiência humana.

4.2 Counter-Strike: como o jogo surgiu

Popularmente conhecido como CS, o famoso Counter-Strike teve sua primeira versão oficial lançada em setembro de 2003. Contudo, a trajetória do jogo teve início em 1996, quando era apenas um mod²⁵. Desenvolvido pelo programador Minh Le, o mod foi pensado para a Half-Life, uma série de jogos de tiro em primeira pessoa que dividem uma história alternativa de ficção científica. A adaptação, já denominada Counter-Strike, ganhou tanta força que, pela primeira vez na história, ficou mais conhecida que o próprio jogo a que tinha sido originada (SILVA, 2011).

Devido ao sucesso estrondoso, o mod ganhou sua primeira versão beta, lançada em 19 junho de 1999. Conquistando milhares de fãs pela internet e sendo cada vez mais visto, o jogo foi comprado pela desenvolvedora Valve Corporation, que

²⁵ No contexto de jogos eletrônicos, mod ou modification é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original.

participou do desenvolvimento das últimas versões betas e do lançamento do Counter-Strike 1.0, em 9 de novembro de 2000 (SANTIAGO, 2023). Neste momento, o jogo deixou de ser considerado um mod e passou a ser visto como uma extensão do jogo Half-Life.

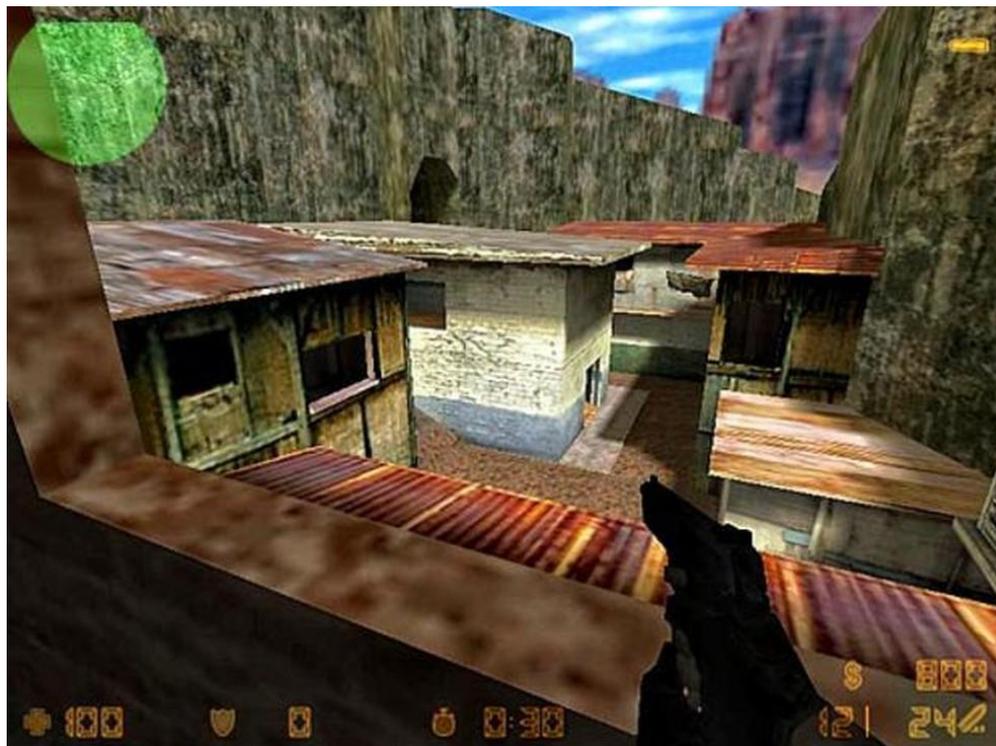
Counter-Strike se tornou uma febre em 2000 e conquistou jogadores por fomentar a competição entre grupos. A necessidade da presença de estratégias e habilidades, como precisão e velocidade, fez com que o jogo se tornasse alvo de desejo (A EVOLUÇÃO..., 2018).

[...] a jogabilidade de CS permitia a função de vários jogadores combaterem ao mesmo tempo. O jogador precisa escolher um dos dois times os Counter-Terrorists (contraterroristas) e os Terrorists (terroristas) e aí se formam dois times para a rodada, lembrando muito a brincadeira de criança de “Polícia e Ladrão”, só que agora a brincadeira era como se os jogadores estivessem dentro de um simulador. Deste modo, a rodada só terminava quando todos os players do time adversário eram derrotados ou quando o time terrorista conseguia armar e explodir a bomba no local indicado no mapa e aí então, é que se inicia uma nova rodada. (A EVOLUÇÃO..., 2018)

Bastante procurado, o Counter-Strike também foi um dos responsáveis pela popularização massiva das LAN Houses. Por ser um jogo de tecnologia avançada para a época e depender de internet banda larga (uma novidade nos anos 2000), a jogabilidade dentro de casa se tornava excessivamente cara. Tendo isso em vista, os jogadores se reuniam dentro das LAN Houses para as disputas em grupo, evitando a necessidade de investir em ferramentas dentro dos próprios lares. Fortemente ligados pelas circunstâncias, as LAN Houses também serviram como incubadora para as primeiras equipes de campeonatos.

Em território brasileiro, a situação do jogo foi diferente do que foi visto pelo restante do mundo. No ano de 2008, a venda de Counter-Strike foi proibida devido alegações da presença de estímulos que incitavam a violência e o terrorismo. A decisão foi revogada em meados de 2011, recebendo a contraindicação para menores de 18 anos (SILVA, 2011).

Figura 1 - Mapa cs_rio



Fonte: site TechTudo, 2011

Com 12 anos de diferença, o Counter-Strike Global Offensive é um reboot do Counter-Strike inicial. Lançado em 2012, essa versão trouxe novos mapas, personagens e armas, além da modernização do gráfico. Famoso pelas disputas e campeonatos, a versão Counter-Strike Global Offensive também originou o CS:GO Major, uma competição de grande nome no meio dos e-Sports.

Recentemente atualizado (novamente após 10 anos), a versão atual do jogo é a Counter-Strike 2 (CS2), lançada em 2023. Sendo 100% gratuito, o jogo traz atualizações como mapas repaginados, efeitos em maior definição, efeitos sonoros aprimorados e partidas com menos rounds (CS2..., 2023).

Figura 2 - CS 1.0 x CS 2



Fonte: criado pelo autor com fotos retiradas dos sites TechTudo (2020) e Globo Esporte (2023)

4.3 IEM Rio Major 2022: o campeonato

O jogo Counter-Strike é um dos precursores dos campeonatos de e-Sport, já que fomenta a competição acirrada entre times adversários. Desde o seu surgimento, em 2000, tiveram início os primeiros torneios do ramo, denominados “majors”. Desenvolvidos “extraoficialmente”, foi apenas em 2013, com a chegada do Counter-Strike Global Offensive, que ocorreu o lançamento oficial do campeonato.

Ainda organizado por empresas independentes, a grande diferença do evento oficial é a participação da Valve Corporation no oferecimento do prêmio de US\$ 1 milhão para o campeão (MELO, 2019).

Considerado a “Copa do Mundo” do CS:GO, o Major é dividido em três etapas: Challengers Stage, Legends Stage e Champions Stage. As equipes que ocuparem as primeiras colocações nos rankings avançarão etapa por etapa, até a grande final. Na tabela abaixo, é possível entender cada etapa:

Tabela 1 - Etapas do Major de CS:GO

Etapa	O que ocorre
Challengers Stage	Fase de entrada da competição (play in), onde qualquer equipe pode competir. Os primeiros colocados avançam para a próxima fase.
Legends Stage	Aqui se encontram os times que, oficialmente, estão competindo pelo mundial da modalidade.
Champions Stage	Considerado a fase de playoffs, são contemplados aqui as quartas de finais, as semifinais e a grande final. É a fase final da competição.

Fonte: criado pelo autor com base no site Betway Insider (2022)

Foram realizadas 19 edições do campeonato mundial, chancelado pela Valve, desenvolvedora do CS:GO, ao longo de 11 anos do cenário competitivo, de 2013 a 2023, com 14 clubes campeões. O Brasil conseguiu dois títulos, em 2016, com a mesma equipe representando duas organizações, a Luminosity Gaming e a SK Gaming. (IEM..., 2022)

Em 2022 ocorreu o primeiro campeonato de CS:GO em solo brasileiro: o IEM Rio Major 2022²⁶. Realizado no Rio de Janeiro, o evento foi um sucesso, contando com um prêmio de US\$ 1,25 milhões (BODETTI, 2022). Com a participação de 24 equipes e atletas de 37 países diferentes, a transmissão do evento (na língua portuguesa) teve os direitos de exclusividade cedidos para o streamer Gaules.

Tabela 2 - Estatísticas gerais do campeonato sediado no Rio, em 2022

Estatísticas gerais do IEM Rio Major 2022			
Telespectadores de pico	Média de espectadores	Horas observadas	Tempo de antena
1.428.993	548.100	69.517.243	126h 50m

Fonte: criado pelo autor com base no site Esports Charts (2022)

²⁶ Intel Extreme Masters Season XVII, foi o décimo oitavo Campeonato Major de Counter-Strike: Global Offensive. Realizado no Rio de Janeiro, Brasil, entre 31 de outubro a 13 de novembro de 2022.

5 O GAULES

Alexandre Borba Chiqueta, também conhecido como Gaules, não é apenas uma figura icônica no cenário dos e-Sports, ele também representa uma trajetória inspiradora de resiliência e superação. Nascido em São Paulo, sua história no mundo dos games começou cedo. Jogador profissional de Counter-Strike desde os anos 2000, ele fez parte de equipes que tiveram grande impacto no cenário brasileiro, como a g3nerationX. Suas habilidades e táticas em campo eram notáveis, e muitos consideravam Gaules um jogador à frente de seu tempo. Entretanto, bastante comum na vida de atletas, sua carreira como jogador encontrou diversos obstáculos. Lesões e outros desafios pessoais levaram Gaules a se afastar da cena competitiva, um período que ele descreveu como um dos mais difíceis de sua vida (GAULES..., 2020).

O fim da carreira como jogador profissional deu início a uma nova fase. No ano de 2018, Gaules se reinventou e encontrou uma nova vocação: o streaming. A paixão pelos games, juntamente com o carisma, garantiu destaque do streamer na plataforma Twitch. Seu estilo bem humorado e com conhecimento técnico de CS:GO fez dele um dos streamers mais populares do Brasil e, posteriormente, do mundo. A "Tribo", como é carinhosamente chamada sua base de fãs, se tornou mais do que apenas um número de espectadores assistindo; hoje eles são uma comunidade unida, que compartilha de uma paixão e aprecia o carisma de Gaules. Esta proximidade com os fãs ajudou Gaules a construir um dos canais de streaming mais engajados e ativos da Twitch (SANTIAGO, 2023).

Gaules não apenas se destacou no universo das transmissões de e-Sports, como também trouxe uma abordagem mais humana e pessoal ao mundo do streaming. Seus relatos sobre desafios pessoais, como depressão e ansiedade, o aproximaram muito de seus seguidores, criando um espaço seguro e acolhedor para discussões sobre saúde mental (MARQUES, 2018). Sua narrativa não é apenas sobre vitórias em jogos, mas também sobre perseverança e superação na vida.

Ao refletir sobre sua trajetória, desde os dias como jogador profissional até sua ascensão como um dos maiores streamers do mundo, Gaules ressalta frequentemente o significado profundo da palavra "resiliência". Este termo, tutado por

ele como um lembrete constante para nunca desistir, tornou-se mais do que apenas uma palavra: é um mantra tanto para ele, quanto para sua comunidade. A mensagem de persistência, superação e enfrentamento de adversidades não apenas reflete os desafios pessoais e profissionais que Gaules enfrentou, mas também serve como fonte de inspiração e conforto para seus inúmeros seguidores (GAULES..., 2020).

A "Tribo" não é apenas um grupo passivo de espectadores. Eles interagem ativamente, participando de discussões, apoiando uns aos outros e até mesmo se mobilizando em causas maiores. Esta comunidade coesa tem sido um dos principais fatores para o sucesso de Gaules, fornecendo-lhe não apenas apoio moral, mas também impulsionando sua popularidade e alcance no mundo dos e-Sports (MARQUES, 2018).

Em resumo, a "Tribo" é uma representação da capacidade de Gaules de cultivar uma comunidade leal e dedicada. Sua abordagem com uma narrativa marcante, criou um movimento que vai além das transmissões de jogos, transformando-se em uma força cultural e social no mundo dos e-Sports.

Desde o início de suas transmissões, Gaules priorizou a criação de um espaço interativo e acolhedor para seus espectadores. Sua conduta autêntica e carismática o diferencia de muitos dos seus concorrentes no streaming. Mais do que apenas jogar ou comentar partidas, Gaules se dedica a compartilhar amplamente suas experiências, seja através de brincadeiras, histórias de vida ou até mesmo momentos de vulnerabilidade. Esta sinceridade na comunicação estabeleceu uma conexão profunda com sua audiência, fazendo dele um destaque na plataforma (GAULES..., 2020).

O papel do CS:GO na ascensão de Gaules não pode ser subestimado. Enquanto muitos streamers diversificam seu conteúdo entre vários jogos, Gaules encontrou seu nicho e se especializou nele. Esta decisão não apenas solidificou sua reputação como uma das autoridades do CS:GO, mas também permitiu que ele tivesse um impacto significativo na popularização do jogo no Brasil. Suas transmissões dos campeonatos, repletas de emoção, humor e análises técnicas, atraem regularmente milhares de espectadores, muitos dos quais sintonizam especificamente para ouvir seus comentários (MARQUES, 2018).

Em um cenário onde a concorrência é acirrada e os conteúdos são vastos, Gaules conseguiu se destacar e criar uma identidade única. Seu compromisso com a comunidade, seu conhecimento pelo CS:GO e sua capacidade de se reinventar são testemunhos de sua dedicação e paixão.

Gaules não apenas comentou ou jogou, ele foi um dos precursores de mudanças significativas. Sua popularidade e alcance possibilitaram a aquisição dos direitos de transmissão de campeonatos, conquista que reverberou no cenário brasileiro, introduzindo uma nova era de profissionalismo e engajamento. Além disso, ele desempenhou um papel crucial na promoção de novos talentos, solidificando no Brasil um terreno fértil para os e-Sports (MARQUES, 2018).

A decisão de Gaules de investir em direitos de transmissão não foi apenas um movimento empresarial, mas um compromisso com a comunidade de CS:GO no Brasil. Ao garantir o acesso a grandes torneios internacionais, ele ofereceu ao público brasileiro uma janela para o cenário competitivo global, proporcionando transmissões de alta qualidade e análises aprofundadas. Essa iniciativa também ampliou a visibilidade dos talentos brasileiros, que agora possuem uma plataforma maior para mostrar suas habilidades e atrair atenção internacional (GAULES..., 2020).

Além da transmissão, Gaules fez questão de dar espaço em seu canal para novos talentos, ajudando a descobrir e promover jogadores promissores. Este foco na formação de novos talentos não apenas reforçou a cena competitiva nacional, mas também solidificou a reputação de Gaules como uma figura central no desenvolvimento do e-Sports no Brasil. Seu trabalho tem sido fundamental na criação de uma nova geração de jogadores, que agora representam o Brasil em competições internacionais de alto nível (SANTIAGO, 2023).

Contudo, não foi apenas no CS:GO que Gaules deixou sua marca. Ele também desempenhou um papel vital em elevar a percepção dos e-Sports como um todo no Brasil. Através de suas transmissões, ele conseguiu desmistificar o mundo dos e-Sports para muitos, convertendo espectadores casuais em fãs apaixonados e atraindo atenção de grandes patrocinadores e mídias tradicionais para o setor (MARQUES, 2018).

A contribuição de Gaules para o CS:GO e para os e-Sports no Brasil é de grande relevância. Ele não apenas trouxe mais visibilidade para o cenário, mas também desempenhou um papel ativo na formação e desenvolvimento do e-Sports brasileiro. Sua visão e dedicação ao e-Sports garantiram que ele não apenas fosse reconhecido como um grande streamer, mas também como uma referência na indústria.

No panorama global, Gaules também tem grande reconhecimento. Ele alcançou o título de segundo streamer mais popular do mundo (em termos de horas assistidas), em agosto de 2020, um feito notável considerando a enorme competição no espaço de streaming (SANTIAGO, 2023). Além disso, sua marca tem sido associada a qualidade e inovação, conduzindo-o a ser o canal de esportes eletrônicos nº1 na Twitch em 2022, consolidando ainda mais seu lugar entre grandes nomes do streaming (CARBONE, 2022).

Estes reconhecimentos refletem o impacto de Gaules no cenário dos e-Sports. A cada prêmio, ele atesta a qualidade do seu próprio trabalho, e eleva o status dos e-Sports, especialmente no contexto brasileiro. Através de suas transmissões, ele tem dado ao CS:GO, e outros jogos eletrônicos, uma forma de atingir audiências mais amplas, abrindo portas para novos talentos e criando oportunidades para a comunidade em geral (MARQUES, 2018).

Tendo em vista o panorama de sua carreira até os dias de hoje, é evidente que Gaules tem sido uma força motriz por trás da popularização e legitimação dos e-Sports. Seu compromisso com a excelência, paixão pelo jogo, e habilidade inata para se conectar com os fãs têm sido fundamentais para seu sucesso contínuo. À medida que os e-Sports continuam a crescer e evoluir, a contribuição de Gaules para este mundo será lembrada como uma das mais influentes, moldando o futuro do setor para as próximas gerações.

Gaules transcende o mundo dos e-Sports, marcando presença em campanhas publicitárias e na mídia tradicional. Sua participação em comerciais e sua aparição em gigantes da mídia, como a Rede Globo, demonstram a amplitude e profundidade de sua influência (PEREIRA, 2023).

Este movimento para o mainstream não é apenas um testemunho de seu carisma pessoal, mas também uma indicação do poder crescente dos e-Sports e dos streamers no cenário cultural mais amplo. A transição de Gaules para a mídia tradicional é um marco significativo, desafiando as noções convencionais sobre a relevância e o alcance dos streamers de jogos. Sua presença em comerciais de alto perfil exibidos em intervalos de jogos na Rede Globo é uma prova palpável de que ele se tornou uma figura pública cujo apelo ultrapassa os limites do streaming e do mundo do jogo (PEREIRA, 2023).

A presença na mídia tradicional não é apenas um acaso, ela tem implicações práticas e profundamente pensadas. Ao levar a cultura dos e-Sports para o mainstream, Gaules está ajudando a atrair novos públicos e potenciais investidores para o setor. Ele também estabelece um precedente para outros streamers e atletas de e-Sports, mostrando que é possível construir uma marca pessoal que possa ser monetizada de múltiplas formas, inclusive através de parcerias com grandes marcas.

Além disso, a presença de Gaules no espaço publicitário também sinaliza um amadurecimento do mercado de e-Sports no Brasil. As marcas estão começando a reconhecer o valor do envolvimento com figuras populares no espaço dos jogos, como uma forma eficaz de alcançar públicos jovens e altamente engajados, que são cada vez mais difíceis de alcançar através de canais de publicidade em geral.

6 CRIAÇÃO DE COMUNIDADE

Em meio à crescente era digital, o surgimento de comunidades virtuais se destaca como uma tendência marcante e de grande relevância. Estas comunidades, impulsionadas por inovações tecnológicas e pelo desejo inerente de interação humana, moldaram a forma como as pessoas se relacionam, disseminam conhecimento e estabelecem vínculos (BAUMAN, 2003).

Comunidades virtuais se tornaram espaços essenciais, onde os membros não apenas compartilham interesses e valores comuns, mas também buscam e moldam sua identidade. Dentro desses ambientes digitais, os participantes têm a liberdade de se expressar, recebendo feedback contínuo e adaptando sua percepção de si mesmos com base nas interações que experimentam (MELO E SATTAMINI, 2018).

A tecnologia, tendo a internet como protagonista, desempenhou um papel fundamental na criação dessas comunidades. Graças a plataformas online, redes sociais e fóruns, a interação entre pessoas de distintas culturas, origens e localidades não só se tornou viável, mas também prática. Estas ferramentas possibilitaram a formação de grupos coesos baseados em interesses mútuos, superando obstáculos geográficos que anteriormente restringiam essas conexões (BAUMAN, 2003).

Bauman (2003) ressalta que, enquanto as comunidades virtuais prosperam, as comunidades tradicionais enfrentam desafios. A dinâmica da vida moderna, sugere ele, levou a relações humanas mais efêmeras. Apesar disso, essa aparente fragilidade nas comunidades convencionais também gerou um anseio por conexões mais profundas, muitas vezes buscadas e estabelecidas no vasto universo das comunidades online (BAUMAN, 2003).

Em síntese, a construção de comunidades reflete uma necessidade intrínseca do ser humano de se conectar e pertencer. Com a tecnologia em posição de destaque, as comunidades virtuais se estabeleceram como um elemento central na forma como as pessoas interagem, colaboram e se expressam. Especificamente no âmbito do streaming e dos e-Sports, a formação de comunidades engajadas é essencial para o sucesso e a interação do público.

7 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

A visão de convergência cultural esboçada por Jenkins (2015) sinaliza uma transformação profunda na maneira como a sociedade absorve e cria conteúdo midiático. Tal evolução é majoritariamente alimentada pela fusão de comunicação, tecnologia e informação em variadas plataformas digitais. No entanto, é crucial entender que a convergência vai além de uma mera evolução tecnológica. Ela representa uma interação multifacetada que aborda como as pessoas se relacionam com a tecnologia e o conteúdo disponibilizado por ela (JENKINS, 2015).

Cultura da Convergência nos mostra o próximo estágio da evolução, de interativa para participativa. Descreve o futuro das mídias e, por extensão, da cultura, de agora em diante. [...] Por convergência, refiro-me ao 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, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015, p. 12)

Essa metamorfose não se limita apenas à união das ferramentas de comunicação, mas também reflete as transformações sociais em andamento. Os usuários da mídia já não são meros espectadores; eles transitam com o conteúdo entre dispositivos, proporcionando uma vivência mais coesa. Adicionalmente, os produtores de conteúdo agora se deparam com desafios e oportunidades, buscando sinergias entre diferentes setores para oferecer uma experiência coesa ao público (JENKINS, 2015).

Em contrapartida, um dos aspectos mais intrigantes da cultura de convergência é a transição dos consumidores de meros observadores para agentes ativos. As ferramentas digitais e as redes sociais abriram portas para que os usuários não sejam apenas consumidores, mas também colaboradores e inovadores. Esta interação

proativa é visível em diversas plataformas de mídia, onde histórias e conteúdos são cocriados²⁷ por produtores e comunidades (SOUZA, 2022).

Essa reconfiguração na dinâmica de produção de conteúdo deu origem ao que chamamos de narrativa transmídia, um distintivo da cultura de convergência. A narrativa transmídia se traduz na propagação por diferentes meios e plataformas, com cada um contribuindo de forma única para a narrativa global. Em ambientes como e-Sports e plataformas de streaming, as histórias frequentemente se desenrolam através de uma mistura de jogos, transmissões em tempo real, vídeos e interações sociais (JENKINS, 2015).

No centro desta cultura de convergência, observamos também o surgimento de uma economia afetiva. No mundo digital de hoje, apenas criar conteúdo não é suficiente. É importante construir uma conexão emocional com seu público. Criadores de conteúdo e marcas agora buscam estabelecer relações profundas e significativas com seus públicos, transformando consumidores em fãs e defensores apaixonados (SOUZA, 2022).

Em conclusão, a cultura da convergência remodelou a paisagem da mídia, tornando-a mais dinâmica, interativa e colaborativa. Para criadores como Gaules, esta cultura oferece uma oportunidade única de construir comunidades engajadas e narrativas envolventes, enriquecendo a experiência do consumidor.

²⁷ Estratégia que traz agentes externos para dentro dos processos.

8 METODOLOGIA

A metodologia aplicada nesta pesquisa se insere dentro de uma perspectiva quantitativa. As pesquisas quantitativas, fundamentadas na mensuração numérica e na análise estatística, proporcionam uma visão objetiva e mensurável dos fenômenos estudados. Este método deve ser utilizado quando o objetivo principal do estudo for entender questões pautadas em opiniões, reações, sensações, hábitos e atitudes (MANZATO; SANTOS, 2002). O método quantitativo é ideal para identificar tendências e trabalhar com estatísticas, permitindo que a comparação entre as respostas coletadas (ALVES, 2022). Ao contrário da pesquisa qualitativa, no método quantitativo as perguntas dos formulários são fechadas, possibilitando maior controle das respostas em relação ao tema. Na tabela abaixo é possível entender a diferença entre as ferramentas utilizadas em ambos os métodos (quantitativo e qualitativo).

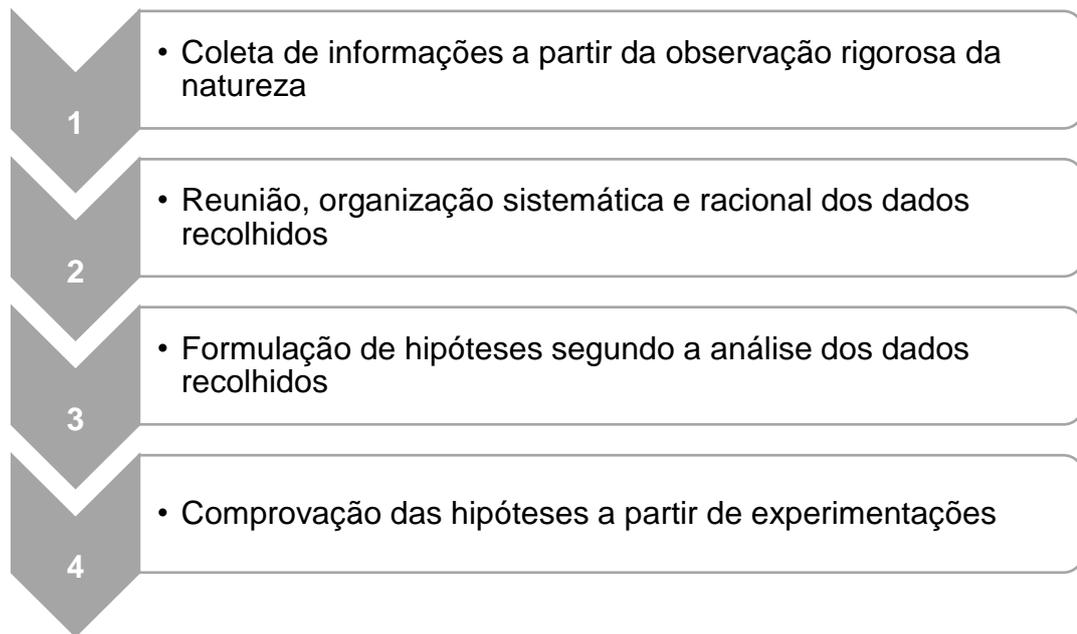
Tabela 3 - Diferença de ferramentas entre pesquisas quantitativas e qualitativas

Pesquisa Quantitativa	Pesquisa Qualitativa
Entrevistas pessoais	Formação de grupos
Entrevistas por telefone	Entrevistas em profundidade
Entrevistas através de cartas	Gravação em vídeo
Questionário estruturado fechado	Mediação convencional
Questionário semiestruturados e perguntas abertas	Roteiro perspectivo aberto
Com apresentação de cartões, objetos, material promocional etc.	Técnica psicodramática

Fonte: criada pelo autor com base em Manzato e Santos (2002)

Na presente pesquisa também foi utilizado o método indutivo, que utiliza a observação na elaboração da teoria (MENEZES, [20--]). Este método foi desenvolvido pelo filósofo inglês Francis Bacon em meados do século XVII e está dividido em 4 etapas.

Figura 3 - Etapas do método indutivo



Fonte: criada pelo autor com base na matéria do site Toda Matéria

O caráter da pesquisa foi descritivo, onde o principal propósito é detalhar as características de um determinado fenômeno ou estabelecer relações entre variáveis, sem, necessariamente, determinar causa e efeito.

[...] descrição do objeto por meio da observação e do levantamento de dados ou ainda pela pesquisa bibliográfica e documental. Das pesquisas descritivas pode-se chegar à elaboração de perfis, cenários etc. A ênfase metodológica pode ser mais quantitativa do que a qualitativa. Busca percentuais, médias, indicadores, curvas de normalidade etc. (BARROS; LEHFELD, 1990, p. 34)

No âmbito deste estudo, a ênfase recaiu sobre a descrição precisa do impacto do storytelling do streamer Gaules no engajamento dos espectadores durante o prestigioso campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO.

Para efetuar a coleta de dados, recorreu-se a um questionário elaborado e disponibilizado através do Google Formulários. Esta ferramenta digital, além de prática, mostrou-se extremamente eficaz, facilitando o alcance de muitos participantes

e permitindo uma coleta de dados estruturada e organizada. O método adotado para a disseminação do questionário envolveu a colaboração de streamers influentes no cenário de Counter-Strike. Estes, por sua vez, divulgaram o link do questionário nos chats de suas transmissões ao vivo, garantindo que o instrumento de pesquisa alcançasse efetivamente o público-alvo desejado.

Uma vez coletados, os dados foram submetidos a uma análise descritiva. Para tanto, utilizou-se o software Google Planilhas (aliado ao Google Formulários), que permitiu análises, identificação de tendências e padrões, e a obtenção de insights relevantes sobre o fenômeno em questão.

A população escolhida para esta investigação compreendeu jogadores do game Counter-Strike Global Offensive que possuíam familiaridade com o streamer Gaules. Considerando a vastidão deste grupo, a estratégia de amostragem não-probabilística foi adotada. Tal técnica, ao invés de buscar uma representatividade estritamente estatística, focou em selecionar participantes que atendiam a critérios específicos, garantindo assim que a amostra fosse relevante e adequada aos propósitos específicos da pesquisa. A amostragem não-probabilística abrange um público consideravelmente maior, tendo como consequência a possibilidade de que alguns membros do público não respondam a pesquisa (fator não permitido na amostragem probabilística) (METTZER, 2023).

No que tange à ética, todos os participantes foram devidamente informados sobre os objetivos e propósitos da pesquisa, e seu consentimento foi obtido antes da participação. A pesquisa foi planejada e executada de modo a garantir o anonimato, a privacidade e a confidencialidade de todos os respondentes.

Em relação à confiabilidade e validade dos resultados, a pesquisa baseou-se na autenticidade e sinceridade dos respondentes, todos familiarizados com Gaules e o cenário competitivo de CS:GO. Contudo, foi crucial reconhecer possíveis vieses, especialmente considerando a vasta popularidade e influência de Gaules no mercado e na comunidade do jogo.

Em conclusão, os resultados e insights obtidos nesta pesquisa, apesar de centrados em um fenômeno específico, possuem implicações para o entendimento do

poder do storytelling no mundo digital contemporâneo. Estas descobertas podem servir como um guia para pesquisadores, profissionais de marketing, streamers e todos aqueles interessados em engajar eficazmente públicos no ambiente digital.

9 ANÁLISE

Este capítulo tem como objetivo compreender o comportamento do público que acompanha o cenário competitivo do jogo Counter-Strike Global Offensive (CS:GO) e identificar a relação desses indivíduos com o personagem alvo deste estudo, o streamer Gaules. Para obter as respostas desta pesquisa, foi utilizado o embasamento obtido com o referencial teórico e, principalmente, as respostas recebidas no formulário de pesquisa aplicado aos indivíduos citados acima.

9.1 Participantes

Para garantir um entendimento assertivo sobre a pesquisa e captar opiniões ligadas ao assunto do estudo, buscou-se coletar informações de pessoas envolvidas diretamente no cenário competitivo de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO).

O objetivo inicial do trabalho era obter um vasto número de respostas, buscando maior quantidade de opiniões e perspectivas. Entretanto, no ambiente digital, a divulgação de links enfrentou uma série de barreiras, como a grande desconfiança por parte dos usuários. O receio da presença de malwares junto ao link, o medo de se tornarem vítimas de hackers e a desconfiança de fraudes online são algumas das preocupações sentidas por parte dos usuários. Estes desconfortos, em conjunto às restrições de compartilhamento de links em várias plataformas, limitaram consideravelmente a divulgação do formulário de pesquisa.

Foi possível alterar este cenário apenas após a contribuição de alguns streamers da plataforma Twitch. André Kenzo (canal Liminhag0d), Fernando Alvarenga (canal fer), Fillipe Moreno (canal bt0tv) e Marcelo Saullo (canal Saullo) foram fundamentais para a pesquisa alcançar o público-alvo, permitindo a divulgação do formulário nos chats de suas lives. Entretanto, essa divulgação só foi autorizada após o envio de uma mensagem patrocinada, no valor médio de R\$5,00, que foi enviada pelo autor solicitando a ajuda com a pesquisa. Com isso, a maioria das

respostas da pesquisa foram obtidas dos espectadores dos streamers citados acima, que colaboraram respondendo espontaneamente o formulário.

Ao analisar o perfil demográfico dos participantes da pesquisa, é possível identificar padrões e algumas tendências dos respondentes. Se tratando da idade dos entrevistados, a faixa etária de 21 a 25 anos é a mais significativa, com cerca de 33,6% do total de respondentes. Logo em seguida, as faixas etárias de 26 a 30 anos, com 25,2%, e de 15 a 20 anos, com 24,4%.

Os dados coletados demonstram grande presença de jovens adultos engajados no cenário competitivo do Counter-Strike Global Offensive (CS:GO). Ainda que as faixas etárias citadas anteriormente sejam as mais presentes nas respostas, é importante mencionar que a pesquisa também atraiu representantes de outras idades, totalizando 16,8% dos participantes, refletindo a grande diversidade no cenário estudado.

No que diz respeito ao gênero, a pesquisa mostra predominância do público masculino, que representa 98,5% dos participantes. Essa estatística sugere que o cenário competitivo do Counter-Strike Global Offensive (CS:GO) e o consumo de conteúdos de lives streamings sobre o jogo, demonstram maior apelo entre os homens. Esse dado, vai de encontro ao cenário total da população gamer do Brasil, que é composta por 51% de mulheres (TADEU; TORTELLA, 2022).

A localização geográfica dos respondentes destaca São Paulo como o maior estado representante, com 32,8% dos participantes residentes. Essa maior concentração na região sugere forte engajamento da comunidade, entretanto, é importante mencionar a densidade populacional do estado de São Paulo, que abriga cerca de 22% da população total do Brasil (ESTADO..., 2023). Apesar da grande representação de uma só localização, a pesquisa alcançou pessoas de todos os outros estados brasileiros, tendo de 1 até 15 participantes por localidade. Esse cenário destaca a grande popularidade das partidas competitivas do jogo Counter-Strike Global Offensive (CS:GO) no Brasil e, além disso, também destaca a relevância das transmissões do Gaules, que obtém espectadores ao longo de todo território nacional. No Gráfico abaixo, é possível analisar a versatilidade de representações ao longo do Brasil.

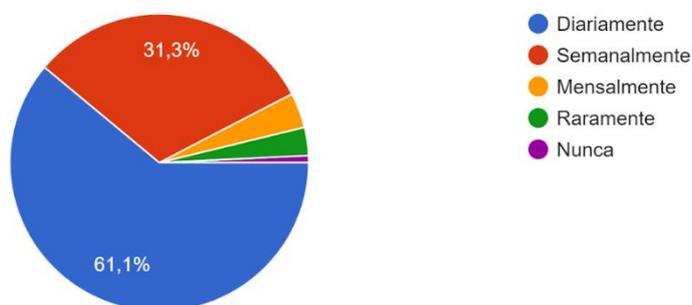
questionário tinham como principal objetivo entender se os participantes eram jogadores assíduos e espectadores de lives do Gaules.

A primeira pergunta desta seção do trabalho, questiona se os participantes jogam online regularmente, revelando que, 92,4% dos respondentes participam de jogatinas online com frequência. Isso demonstra a relevância que a interação virtual tem no cotidiano do público. Além disso, quando o assunto é Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), 91,5% dos participantes afirmando jogá-lo, tendo em vista que está alinhado com o contexto do público da pesquisa. Essa tendência não é surpreendente, já que jogadores que se dedicam a assistir transmissões ao vivo, geralmente apresentam grande vínculo com o jogo.

Quanto às transmissões ao vivo, uma proporção significativa dos respondentes afirma consumir esse tipo de conteúdo com frequência. 61,1% do público assiste diariamente e 31,3%, semanalmente. Esse dado sugere que, além de ser um entretenimento, as transmissões ao vivo representam um ambiente para se conectar com a comunidade. “De acordo com a Twitch, participar de um fandom ultrapassa a fronteira do entretenimento para satisfazer necessidades emocionais e sociais, como aliviar o estresse, aprender algo novo e fazer amigos.” conforme relatado em matéria da revista Meio&Mensagem (A FORÇA..., 2023). A publicação ainda complementa que “o live streaming é visto como um espaço para aprendizagem e desenvolvimento de habilidades de jogo, ao observar jogadores profissionais e criadores de conteúdo” (A FORÇA..., 2023). Essas informações podem ser analisadas através do gráfico abaixo.

Figura 5 - Gráfico frequência que os participantes assistem transmissões

Com que frequência você assiste a transmissões de jogos ao vivo?
131 respostas



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

Outro ponto de destaque é a familiaridade quase total com o streamer Gaules, com 99,2% dos participantes conhecendo ou tendo assistido suas lives. Isso não apenas destaca a popularidade do streamer no cenário de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) e transmissões ao vivo, mas também indica que o conteúdo produzido por ele tem grande relevância com esta comunidade. Gaules se estabeleceu como uma figura central no cenário de CS:GO e atua como um ponto de ligação entre o jogo e a comunidade.

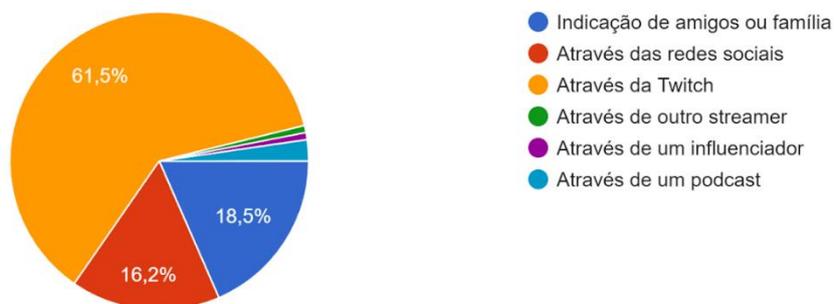
Em resumo, a análise das respostas apresenta um retrato de uma comunidade altamente engajada, que não só participa ativamente de jogos online, mas também vai a fundo nos aspectos sociais e competitivos deste cenário. A predominância do PC como plataforma de jogo, a lealdade ao CS:GO, a frequente visualização de transmissões de jogos ao vivo e a familiaridade com figuras influentes como Gaules, apontam para um perfil de respondentes que vê os jogos não apenas como entretenimento, mas como um pilar central de sua vida social e cultural.

9.3 Consumo do conteúdo do streamer Gaules

Ao analisar as respostas dos participantes do questionário sobre o consumo do conteúdo do streamer Gaules, fica claro a influência significativa que ele representa para a comunidade. A maneira como os participantes descobriram Gaules é um ponto inicial interessante, sendo 61,5% através da própria Twitch, plataforma onde Gaules realiza suas transmissões. Essa predominância destaca a relevância do seu conteúdo para o cenário e impacto positivo em ser recomendado aos usuários pelo streaming. Além disso, 18,5% dos respondentes afirmam terem adquirido conhecimento do streamer por indicação de amigos ou familiar, ressaltando também a importância do "boca a boca" na expansão de sua base de seguidores. No gráfico abaixo, pode-se observar a variedade de meios em que o conteúdo de Gaules foi propagado.

Figura 6 - Gráfico como conheceu o streamer Gaules

Como você conheceu o streamer Gaules?
130 respostas



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

A frequência com que os respondentes acompanham Gaules é um indicativo do alto nível de engajamento e fidelidade, com 86,2% dos participantes afirmando seguirem o streamer regularmente. A grande maioria já acompanha Gaules há 3 ou 4 anos, representando com 50,8% dos respondentes. Esses dados mostram a grande

retenção do conteúdo transmitido por Gaules, que, além de capturar a atenção inicial de novos seguidores, também consegue manter a grande base leal ao longo do tempo.

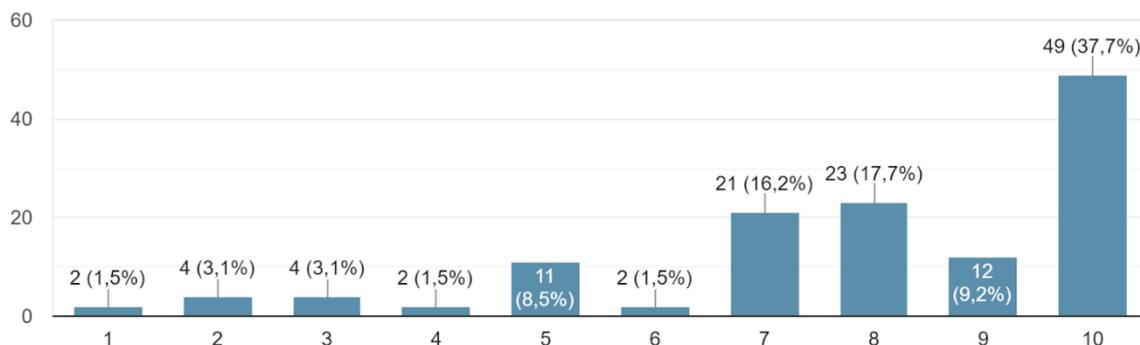
Um fator de destaque, quando se trata da comunidade de Gaules, é a fidelidade quanto ao conteúdo do streamer. A pergunta sobre a quantidade de campeonatos assistidos revela que a maioria dos respondentes optaram pela resposta de maior número, com 52,3% das respostas afirmando acompanharem mais de 20 campeonatos. Essa estatística reflete um interesse significativo e duradouro do conteúdo, além de uma preferência clara pela forma que Gaules apresenta suas transmissões. Isso não apenas destaca uma predileção pelo streamer, mas também indica uma fidelidade que vai além de campeonatos maiores e esporádicos, demonstrando um consumo recorrente das transmissões.

Além disso, ao serem questionados sobre a fidelidade quanto ao conteúdo de Gaules, em uma escala de 0 a 10 (onde 0 é o menos fiel), a média de resposta obtida foi de 7,89. Esse valor reforça o apego que os seguidores apresentam com as transmissões do streamer. Notavelmente, 64,6% dos participantes classificaram a sua lealdade a Gaules com notas 8 ou superiores, demonstrando um vínculo consolidado entre criador e seguidores. É possível acompanhar as demais notas no gráfico abaixo.

Figura 7 - Gráfico de fidelidade por parte dos participantes

Em uma escala de 1 a 10, o quanto você se considera fiel às transmissões do Gaules? 1 (Pouco fiel) até 10 (Muito fiel)

130 respostas



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

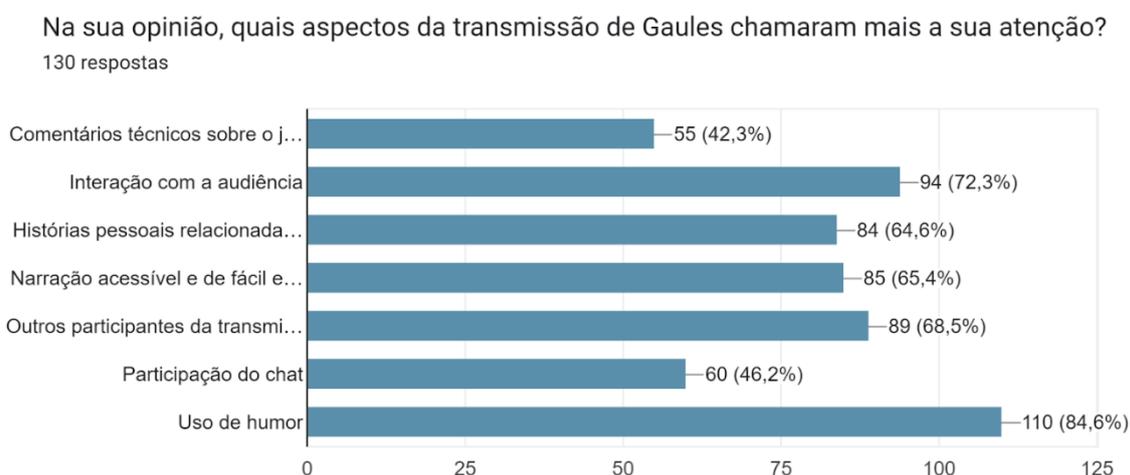
Essa lealdade elevada é fruto da habilidade de Gaules em combinar um ambiente de entretenimento, com conhecimento aprofundado do cenário competitivo de CS:GO e uma conexão pessoal com a audiência. Conforme fala de Gaules em seu discurso, após receber o prêmio de melhor streamer de 2022, suas transmissões vão além dos jogos, elas representam um ambiente onde se cria uma comunidade que compartilham alegrias, dores, emoções, tristezas e conquistas (PRÊMIO..., 2022). Gaules se tornou não apenas como uma figura central no mundo do streaming, mas também é visto como um companheiro para muitos nessa comunidade. A capacidade de manter um público tão fiel é fruto do impacto de sua narrativa e da conexão que ele estabeleceu com seus espectadores ao longo do tempo.

Ao ouvir uma história, uma função no cérebro chamada "acoplamento neural" é ativada, o que permite ao ouvinte converter as ideias apresentadas em experiências próprias. Isto torna o conteúdo mais pessoal, mais fácil para o ouvinte se identificar, o que aumenta a influência delas. (CAVALCANTI, 2020)

A disposição em recomendar as transmissões do Gaules é quase unânime, com 96,2% dos participantes afirmando que indicariam para amigos ou familiares,

mostrando uma confiança no conteúdo compartilhado. Entre os aspectos que atraem o público, os mais respondidos incluem respectivamente o uso do humor nas transmissões, as interações com a audiência, os participantes convidados para as lives, narração acessível e as histórias pessoais compartilhadas pelo streamer. Cada uma das características mencionadas foi valorizada por mais de 80 dos 130 respondentes, que tinham a liberdade de escolher múltiplos elementos, demonstrando que o público valoriza uma combinação equilibrada de atributos além da narração do jogo, conforme pode-se acompanhar no gráfico abaixo.

Figura 8 - Gráfico de aspectos que mais chamam a atenção nas transmissões



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

A análise dos dados mostra que 41,5% dos respondentes já participaram de alguma ação promovida por Gaules ou compraram algum produto/serviço por sua indicação, destacando o impacto do streamer não apenas no ambiente de jogos, mas também como um influenciador eficaz no âmbito do consumo ou de alguma iniciativa. Esse dado demonstra não apenas a confiança e o valor que a comunidade atribui para as recomendações de Gaules, mas também vai ao encontro com o estudo sobre o poder dos influenciadores feito pela plataforma Cupom Válido, em 2022. “Mais de 43%

da população brasileira já realizou uma compra por influência de uma celebridade ou influenciador digital” (MARTINGO, 2022).

Quase todos os respondentes da pesquisa afirmam conhecer a história de vida de Gaules, chegando à marca de 96,9% de participantes. Este alto nível de conhecimento sobre a vida pessoal de Gaules, demonstra que o público não apenas consome o seu conteúdo, mas engaja também com a jornada pessoal do influenciador. Esta característica sobre o público contribui para a solidez de Gaules no cenário de streaming brasileiro e adiciona autenticidade para seu conteúdo.

Ao realizar a análise, pode-se destacar a grande lealdade e envolvimento do público de Gaules com seu conteúdo, tanto nas transmissões que ele realiza quanto nas ações providas usando de sua influência. A valorização de diversos aspectos do conteúdo de Gaules, demonstra que o ambiente construído por ele vai além dos jogos transmitidos, é um local de conexão e compartilhamento de experiências entre a engajada comunidade do streamer.

9.4 Envolvimento com a história de vida de Gaules

No cenário atual de streaming de jogos, a jornada de Gaules se destaca por ser um grande exemplo de interação com o público, unindo histórias pessoais e entretenimento autêntico para a construção de números incríveis no cenário de transmissões ao vivo. Ao analisar as afirmações dos seus seguidores, revela-se que o sucesso de Gaules não é fruto apenas da sua competência narrando os campeonatos de CS:GO, mas também da habilidade de estabelecer uma conexão pessoal e duradoura com sua audiência.

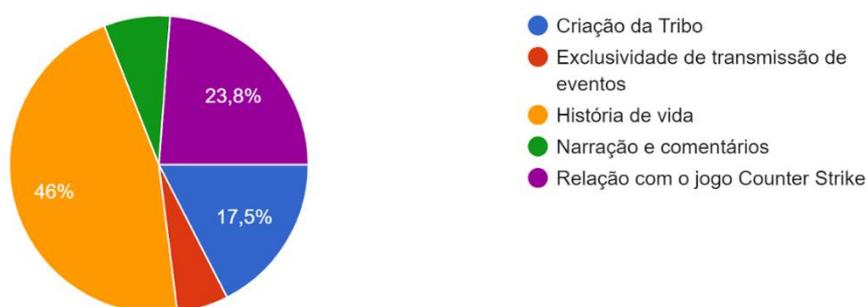
Ao serem questionados sobre o motivo do sucesso de Gaules, 46% dos participantes atribuíram à história de vida do streamer. O compartilhamento de sua história pessoal estabelece vínculo com a audiência e fomenta o senso de pertencimento e lealdade da comunidade. Muitos participantes também citam a relação de Gaules com o jogo CS:GO, representando 23,8%, e a criação da “Tribo”

(nome dado a sua comunidade de seguidores) com 17,5% das respostas na pesquisa conforme gráfico abaixo.

Figura 9 - Gráfico do principal motivo para o sucesso de Gaules

Qual motivo você acha que é o principal para o Gaules ter sucesso?

126 respostas



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

Contribuindo com a questão anterior, 97,6% dos participantes da pesquisa acreditam que a história de vida de Gaules, com elementos de superação e principalmente resiliência, fazem com que a “Tribo” seja mais engajada com o streamer. Esse dado demonstra que a autenticidade é elemento vital para atrair a atenção no meio digital. A publicitária Camila Casarotto explica sobre o processo de criação de autenticidade pelas marcas em artigo publicado para o blog Rock Content.

Para transmitir a autenticidade da marca nos pontos de contato, é preciso mergulhar em características, qualidades, defeitos, interesses, valores e princípios que criem uma personalidade única para a marca. Essa personalidade vai despertar a identificação dos consumidores, mas também conquistar um espaço único e relevante na sua mente, que a diferencia dos concorrentes. Portanto, autenticidade também pode ser uma vantagem competitiva. (CASAROTTO, 2020)

A autora também complementa que um dos principais pontos para desenvolver autenticidade é saber contar sua história, destaque do conteúdo de Gaules.

Elaborar uma história ajuda a identificar os seus valores fundantes e expressar suas ideias centrais, além de envolver o consumidor com um storytelling de heroísmo, desafios e superações. Mas não adianta inventar uma história — ela precisa ser autêntica, original, mas nunca falsa. O que você deve fazer é construir uma narrativa envolvente e convincente em torno da sua história real. (CASAROTTO, 2020)

A análise também revela que a forma que Gaules comenta e narra as partidas dos campeonatos contribui positivamente para a experiência na transmissão segundo 98,4% dos participantes. Essa informação reforça pontos apresentados anteriormente, como o uso do humor (citado como o principal aspecto da narração de Gaules) e a experiência proporcionada por ele nas transmissões.

Adentrando aos questionamentos relacionados ao campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO, os dados são quase unânimes novamente, com 99,2% dos respondentes afirmando terem conhecimento sobre o acontecimento do campeonato. Entretanto, essa taxa reduz levemente para 95,2% de participantes que afirmam ter assistido ao campeonato de alguma forma.

9.5 Campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO

Ao analisar os questionamentos nessa seção do formulário, é possível observar tendências esclarecedoras para entender o impacto do streamer Gaules no sucesso do campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO. Além de ter sido peça fundamental na divulgação e engajamento, antes e durante o evento, o influenciador teve participação ativa na conexão entre os indivíduos da comunidade. Como streamer, Gaules realizou a transmissão do evento em seu canal da Twitch, e, além disso, também se destacou como narrador principal do campeonato, estando presente fisicamente.

Figura 10 - Gaules no campeonato IEM Rio Major 2022



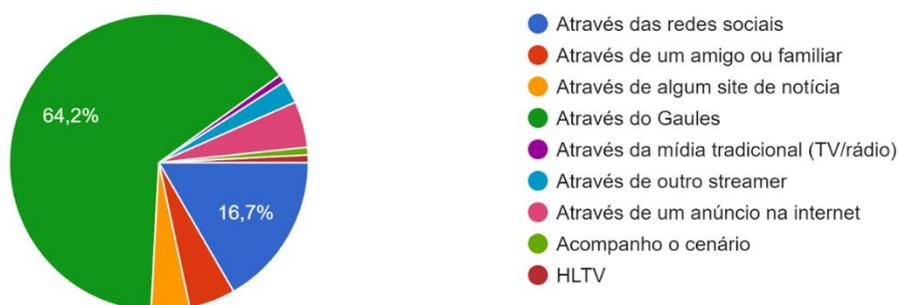
Fonte: site Mais E-sports, 2022

Inicialmente pode-se citar como destaque a alta taxa de participantes que obtiverem conhecimento do acontecimento do campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO através do streamer Gaules, com 64,2% das respostas. A confiança conquistada pela comunidade que acompanha o cenário competitivo de CS:GO, permite a Gaules superar meio tradicionais de comunicação como televisão e sites de notícias. A segunda resposta com mais representantes atribuiu o conhecimento do campeonato a outros streamers e obteve apenas 16,7%, demonstrando a dominância de mercado por parte de Gaules. Além disso, as demais porcentagens foram distribuídas em outros canais e plataformas conforme gráfico abaixo.

Figura 11 - Gráfico de conhecimento do campeonato

Como você tomou conhecimento do campeonato Rio Major 2022?

120 respostas



Fonte: retirado do formulário da presente pesquisa (Google Formulários)

Entende-se que, 80% dos respondentes afirmam que foram incentivados a acompanhar o campeonato pela participação ativa de Gaules. Esse dado reforça ainda mais o papel essencial que o streamer teve no envolvimento do público com o evento. Gaules vai além do papel de narrador ou apresentador, ele é um ponto central. Sua presença é essencial para a atmosfera do evento. O público não participou do campeonato apenas para assistir às partidas, mas também para acompanhar Gaules, consolidando-o como elemento que atrai o público por si só.

Embora os espectadores do evento presencial foram limitados a 15% dos respondentes, a transmissão ao vivo de Gaules foi o local onde a comunidade se encontrou virtualmente, com a presença de 94% dos participantes. O evento aconteceu na Jeunesse Arena no Rio de Janeiro, que tem capacidade para 18 mil pessoas. Sendo assim, é importante notar que o número de espectadores presenciais não foi maior porque os ingressos para o evento esgotaram em menos de uma hora (PEREIRA; MELO, 2022).

Ao avaliarem a contribuição de Gaules para sua experiência com o campeonato IEM Rio Major 2022, os participantes deram uma nota média de 9,35 (sendo o 10 como nota máxima de contribuição). Essa alta taxa, avaliada pelos respondentes, demonstra que a experiência proporcionada pela narração e apresentação de Gaules

não só foi positiva, mas teve impacto direto na percepção do público em relação ao evento. Além disso, reflete uma tendência de que narradores mais descontraídos, que utilizam de humor e bordões, apresentam maior facilidade em se conectarem com o público.

A narração esportiva, a maneira como os locutores acompanham uma competição, vem mudando nos últimos anos. Transmissões mais descontraídas, coloquiais, irreverentes e emocionadas, com o uso de mais bordões e trocadilhos, viraram quase uma regra para manter a conexão com o público (JUNIOR, 2021).

Por fim, 85% dos respondentes creem que o campeonato não teria alcançado o mesmo nível de sucesso sem a participação de Gaules, sinalizando impacto na percepção do público causado pelo streamer. Com isso, é demonstrado aos organizadores de grandes eventos a potente ferramenta de engajamento que os influenciadores e streamers podem representar para o sucesso dos campeonatos. Além disso, coloca Gaules a frente na inovação na forma de narrar e apresentar esse tipo de evento, onde autenticidade e conexão com a comunidade são qualidades valiosas para o público.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da realização do presente estudo acadêmico foi possível compreender melhor o impacto do storytelling apresentado pelo streamer Gaules ao longo dos anos, bem como a sua influência sobre o público que acompanha o cenário competitivo de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO). Essa compreensão é relevante para profissionais da comunicação que atuam em um cenário extremamente competitivo, onde precisam estar em constante disputa de atenção do público contra os mais diversos estímulos. O estudo sobre as estratégias aplicadas pelo streamer Gaules, que contribuíram para criação de uma comunidade engajada e fiel, apresenta insights para o desenvolvimento da maturidade do mercado de influenciadores e streamers.

Para abordar a questão norteadora da pesquisa - "O storytelling construído pelo streamer Gaules ao longo dos anos impactou no sucesso da transmissão do campeonato ESL Major Rio 2022 de Counter-Strike Global Ofensiva (CS:GO)?" -, esse estudo estabeleceu três objetivos específicos, além do objetivo principal.

O objetivo geral desse estudo, que tinha como principal propósito identificar o impacto do storytelling construído ao longo dos anos pelo streamer Gaules para o sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO), foi plenamente atendido. As evidências coletadas através do questionário mostraram que a narrativa pessoal de Gaules, cheia de momentos adversos e triunfos, foram cruciais para o envolvimento e a fidelidade da audiência. Esta conexão entre Gaules e seus espectadores, foi construída ao longo dos anos através do storytelling contado pelo streamer. Segundo os espectadores, esse é o principal pilar do sucesso do influenciador.

Somando isso ao estilo de narração de Gaules, com elementos cativantes e a criação de uma comunidade engajada, é possível entender que o campeonato não teria conquistado o mesmo sucesso sem a participação do streamer. Sendo assim, pode-se afirmar que o objetivo geral deste estudo foi alcançado, demonstrando que o storytelling de Gaules teve papel fundamental no sucesso do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO).

O primeiro foi analisar os aspectos relevantes da narrativa empregada pelo streamer Gaules ao longo dos anos. Já abordado no referencial teórico, Xavier (2015) apresenta duas importantes definições de narrativa: a definição pragmática e a definição pictórica. Ambas apresentam conceitos parecidos que consistem em unir elementos da história contada e agrupá-los de forma que façam sentido para gerar emoções. Gaules, em sintonia com as definições apresentadas por Xavier (2015), demonstra habilidade em encadear elementos da sua história de vida e trajetória no cenário de e-Sports, conseguindo gerar forte conexão emocional com o seu público. O streamer apresenta as experiências vividas no seu passado, desde os desafios (onde precisou de resiliência) até os triunfos e vitórias que levaram ao grande momento que vive hoje.

A forma como Gaules superou desafios de vida e conseguiu realizar suas conquistas, relaciona-se com o conceito de Jornada do Herói apresentado por Campbell (2013). Este conceito consiste simplificada em um personagem principal superando desafios ao longo de toda sua trajetória até o objetivo final. Esses pontos se destacam ao analisarmos as respostas dos espectadores. Estes citaram como principal ponto da narrativa de Gaules a sua história de vida, que reflete elementos apresentados pelos conceitos descritos acima, gerando grande conexão com seu público e sendo o destaque do seu sucesso.

A história do streamer foi crucial para atração do seu público. Além disso, conforme resultado analisado, os participantes também evidenciaram aspectos da transmissão de Gaules, que também são essenciais para a manutenção do público. O uso do humor em suas transmissões e a interação com a audiência, além da contribuição de outros participantes nas lives, são aspectos que mantêm o público engajado.

O segundo objetivo específico - investigar a percepção dos espectadores em relação ao storytelling do streamer Gaules - foi atingido através das respostas de cinco perguntas do questionário aplicado. Através delas foi possível desenvolver uma conclusão sob a percepção do público sobre Gaules. A forma que os espectadores veem o streamer é significativamente positiva, de modo que fica evidenciado pelas

informações coletas dos participantes. Marcada por resiliência e autenticidade, a narrativa pessoal de Gaules é vista como uma fonte de inspiração e um ponto de conexão entre ele e seu público. A percepção dos seus espectadores ultrapassa a visão do streamer ou comentarista, mas se mostra também como uma representação do próprio público. Esta identificação cria um vínculo forte, pois os espectadores veem em Gaules um reflexo de suas próprias jornadas e aspirações.

O terceiro, e último, objetivo específico - avaliar a relação entre a participação do streamer Gaules na experiência dos espectadores durante a transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO - foi respondido por meio de duas perguntas do questionário. A contribuição de Gaules para a experiência do campeonato foi avaliada como alta, refletindo o impacto positivo e a importância que ele representa para a comunidade de CS:GO. A participação do streamer também foi classificada como alta pelos espectadores, destacando o valor que a comunidade atribui a ele.

Além disso, através das respostas coletadas, é possível prever menor taxa de sucesso do evento caso não houvesse a presença de Gaules. A relação entre a presença do streamer e o sucesso do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter-Strike Global Offensive (CS:GO) demonstra não apenas sua relevância para a comunidade, mas também o poder do storytelling pessoal apresentado por Gaules ao longo dos anos, contribuindo para a ampliação do alcance e do engajamento do público.

A forma como Gaules utilizou o storytelling durante as transmissões para potencializar os seus resultados, demonstra que, além de contribuir diretamente para a experiência dos espectadores, essa técnica configurou-se como um instrumento de engajamento e marketing. Este estudo destaca a importância de criar uma narrativa pessoal autêntica e que gere conexão com o público, realçando a capacidade de oferecer benefícios valiosos e significativos quando utilizada.

Em conclusão, o uso de técnicas como essa pode se apresentar como uma potente ferramenta para o universo publicitário, podendo desenvolver públicos fortemente engajados. As marcas podem se beneficiar ao elaborarem parcerias com personalidades capazes de construir narrativas como a de Gaules, utilizando-as de

forma estratégica para disseminar suas ideias e fortalecer sua presença de mercado. O estudo sobre o storytelling encontrado na narrativa de Gaules, se mostra relevante não apenas para o cenário de live streaming ou e-Sports, mas também mostra a importância do uso da arte de contar histórias comercialmente.

REFERÊNCIAS

A EVOLUÇÃO do Counter Strike. **Syma Solutions**, 2018. Disponível em: <https://blog.syma.com.br/a-evolucao-do-counter-strike/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

A FORÇA das comunidades: videogame para além do entretenimento: Apaixonados e engajados, 60% dos jogadores consideram os games como parte da sua identidade. Apaixonados e engajados, 60% dos jogadores consideram os games como parte da sua identidade. **Meio e Mensagem**, 2023. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/patrocinado/twitch/a-forca-das-comunidades-videogame-para-alem-do-entretenimento#:~:text=O%20live%20streaming%20%C3%A9%20visto,assistir%20a%20streamers%20de%20jogos>. Acesso em: 02 nov. 2023.

AGOSTINI, Marciel. **Gaules: conheça a trajetória do streamer e campeão mundial de CS**. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/10/gaules-conheca-a-trajetoria-do-streamer-e-campeao-mundial-de-cs-esports.ghtml>. Acesso em: 19 nov. 2023.

ALENCAR, Jaderson. **Vai uma realidade aí?** 2020. Disponível em: <https://exame.com/bussola/vai-uma-realidade-ai/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

ALVES, Jorge. **Pesquisa qualitativa vs. quantitativa: qual é a diferença?** 2022. Disponível em: https://www.meioemensagem.com.br/opiniaio/pesquisa-qualitativa-vs-quantitativa-qual-e-a-diferenca?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAjMKqBhCgARIsAPDgWlyHRdZbVaivpYNq3oDgNBXnezsQnwm6Z0n6eUxbzE-1s6Ok1C533VlaAvxUEALw_wcB. Acesso em: 12 nov. 2023.

AVELINO, Artur Queiroz. **Comportamento de consumo do serviço de gaming live stream no Brasil**. 2018. 81 f. TCC (Graduação) - Curso de Administração, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de Pesquisa: propostas metodológicas**. Petrópolis: Vozes, 1990.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2003.

BERGER, Jonah. **Contágio: por que as coisas pegam**. São Paulo: Texto Editores, 2014.

BEZERRA, Francisco Elson Lima. **A indústria dos videogames: um mercado em ascensão**. 2018. 25 f. TCC (Graduação) - Curso de Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação, Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

BODETTI, Roberto. **IEM Rio Major: Como assistir aos jogos do campeonato de Counter-Strike**. 2022. Disponível em: <https://exame.com/pop/iem-rio-major-como-assistir-aos-jogos-do-campeonato-de-counter-strike/>. Acesso em: 17 nov. 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 14. ed. São Paulo: Pensamento, 2013.

CARBONE, Filipe. **Gaules é o canal de esportes eletrônicos número 1 na Twitch em 2022**. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/e-sport/gaules-e-o-canal-de-esportes-eletronicos-numero-1-na-twitch-em-2022/>. Acesso em: 10 set. 2023.

CASAROTTO, Camila. **Marca autêntica: como criar e apresentar a essência da sua empresa por meio de conteúdos online?** 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/marca-autentica/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

CAVALCANTI, Sérgio. **O Poder da narrativa**. 2020. Disponível em: <https://exame.com/colunistas/sergio-cavalcanti/o-poder-da-narrativa/>. Acesso em: 05 nov. 2023.

COELHO, Daniel. **Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento**. 2022. Disponível em: <https://gazzconecta.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

CS2 é lançado; saiba tudo do novo Counter-Strike. **GE**, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/cs/noticia/2023/09/27/cs2-novo-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 16 nov. 2023.

CUNHA, Nielsen Abreu da. **Mercado e-sports e sua profissionalização no Brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulkano E-sports**. 2018. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Administração, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018.

ENTENDA como acontece o Major, evento do CS:GO. **Betway Insider**, 2022. Disponível em: <https://blog.betway.com/pt/esports-pt/entenda-como-acontece-o-major-evento-do-csgo/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

ESTADO de São Paulo cresce 7,65% e representa 21,8% da população brasileira. **G1**, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2023/06/28/estado-de-sao-paulo-cresce-765percent-e-representa-218percent-da-populacao-brasileira.ghtml>. Acesso em: 29 out. 2023.

FANTINI, Laiane Maris Caetano. Esports championships, companies and organizations in electronic sports and their regulatory and compliance challenges with the Brazilian Statute of Child and Adolescent (ECA). **Brazilian Journal Of Law, Technology And Innovation**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 141-162, 1 mar. 2023. Centro de Pesquisa em Direito, Tecnologia e Inovação (Centro DTIBR). <http://dx.doi.org/10.59224/bjlti.v1i1.141-162>.

GALLO, Carmine. **Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

GAULES - Flow Podcast #117. Direção de Gianluca Eugenio. São Paulo: Estúdios Flow, 2020. Color. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=vStgnVQtyeA&t=4807s>. Acesso em: 10 set. 2023.

GAULES - Flow Podcast #288. Direção de Gianluca Eugenio. São Paulo: Estúdios Flow, 2021. Color. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=vd_9PgOVyMk&t=12s. Acesso em: 10 set. 2023.

GLANCEY, Paul. **The Complete History of Computer and Video Games**. [S.L.]: Emap Images, 1996.

IEM Major Rio 2022: ingressos estão esgotados. **GE**, 2022. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/05/25/iem-major-rio-2022-ingressos-estao-esgotados.ghtml>. Acesso em: 09 nov. 2023.

IEM Rio Major 2022 / Estatísticas. **Esports Charts**, 2022. Disponível em:
<https://escharts.com/pt/tournaments/csgo/intel-extreme-masters-xvii-rio-major-2022>. Acesso em: 18 nov. 2023.

INDÚSTRIA de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas. **Insper**, 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

JUNIOR, Gonçalo. **Com bordões, emoção e descontração, narradores esportivos querem se aproximar dos espectadores**. 2021. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/esportes/com-bordoes-emocao-e-descontracao-narradores-esportivos-querem-se-aproximar-dos-espectadores,3533402ff1f81e4a69469426f8b599593nlqm9je.html>. Acesso em: 10 nov. 2023.

MANZATO, Antonio José; SANTOS, Adriana Barbosa. **A elaboração de questionários na pesquisa quantitativa**. São Paulo: UNESP, 2002.

MARIANO, Tailson Evangelista. **Os efeitos de curto e longo prazo dos videogames violentos na agressão**. 2020. 120 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia Social, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

MARQUES, Roque. **Criado na resiliência, curado pela tribo: a história de Gaules**. 2018. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules. Acesso em: 10 set. 2023.

MARTINGO, Neide. **Mais de 43% dos brasileiros já fizeram compras estimulados por influenciadores na internet**. 2022. Disponível em:

<https://valorinveste.globo.com/mercados/brasil-e-politica/noticia/2022/07/12/mais-de-43percent-dos-brasileiros-ja-fizeram-compras-estimulados-por-influenciadores-na-internet.ghtml>. Acesso em: 05 nov. 2023.

MARTINS, Wendel. **Twitch: “A Twitch é o futuro do entretenimento”**. 2021.

Disponível em: <https://adnews.com.br/twitch-a-twitch-e-o-futuro-do-entretenimento/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

MATSUMOTO, Gabriel Hideki Paes. **Fatores de sucesso para canais de live streaming de jogos online na percepção dos usuários brasileiros da Twitch.tv**. 2019. 63 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de. **A abordagem etnográfica na investigação científica**. Campina Grande: Eduepb, 2011.

MELO, Diego. **O que é o CS:GO Major?** 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-o-cs-go-major/>. Acesso em: 17 nov. 2023.

MELO, Marcelo Pereira; SATTAMINI, Suzana Rastelli. **A criação de comunidades virtuais na Petrobras**. 2009. Disponível em: http://www.abed.org.br/antiga/htdocs/paper_visem/marcelo_pereira_melo/. Acesso em: 11 set. 2023.

MENEZES, Pedro. **Método Indutivo**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/metodo-indutivo/>. [20–]. Acesso em: 12 nov. 2023.

MERCADO de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. **GE**, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 09 set. 2023.

MERCADO de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. **Olist Blog**, 2023. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

MERCADO de live streaming deve atingir US\$ 4,2 bi até 2028. **Terra**, 2022. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/mercado-de-live-streaming-deve-atingir-us-42-bi-ate-2028,677da857603d499c6a4ed03a9e76860e8wshdn7g.html>. Acesso em: 15 nov. 2023.

MONTARDO, Sandra *et al.* Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games twitch. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 45-67, 22 ago. 2017. Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). <http://dx.doi.org/10.18568/cmc.v14i40.1301>.

MONTEIRO, Wendell Lucas Fernandes. **A realidade do e-sports no Brasil**. 2021. 47 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Instituto Brasiliense de Direito Público, Brasília, 2021.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra Portella. Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma twitch. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**, Novo Hamburgo, v. 20, n. 2, p. 190-203, 29 ago. 2018. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/fem.2018.202.05>.

PEDRAZA-RAMIREZ, Ismael *et al.* Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. **International Review Of Sport And Exercise Psychology**, [S.L.], v. 13, n. 1, p. 319-352, 1 jan. 2020. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/1750984x.2020.1723122>.

PEREIRA, Wesley. **Gaules faz comercial na Globo em intervalo de jogo; confira**. 2023. Disponível em: <https://theclutch.com.br/csgo/comercial-gaules-e-exibido-na-globo/>. Acesso em: 10 set. 2023.

PEREIRA, Wesley; MELO, Cristino. **Majors de CS:GO: veja times e jogadores campeões**. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/05/08/majors-de-csgo-todos-os-times-e-jogadores-campeoes.ghtml>. Acesso em: 17 nov. 2023.

PRÊMIO eSports Brasil 2022 - PEB. São Paulo: Prêmio eSports Brasil, 2022. Color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hyraVZ7mAL8>. Acesso em: 05 nov. 2023.

QUEIROZ, Simone. **Brasileiros estão se casando cada vez mais tarde, mostra levantamento**. 2022. Disponível em: <https://www.sbtnews.com.br/noticia/sbt-brasil/219258-brasileiros-estao-se-casando-cada-vez-mais-tarde-mostra-levantamento>. Acesso em: 29 out. 2023.

RODRIGUES, Bruno. **IEM Major Rio 2022: Gaules passa de 500 mil espectadores em FURIA vs NAVI.** 2022. Disponível em: <https://maisesports.com.br/iem-major-rio-2022-gaules-passa-de-500-mil-espectadores-furia-vs-navi/>. Acesso em: 08 nov. 2023.

ROSA, Nalbert. **Nuances da amostragem não probabilística: novas perspectivas além das estatísticas tradicionais.** 2023. Disponível em: [https://blog.mettzer.com/amostragem-nao-probabilistica/#:~:text=A%20amostragem%20n%C3%A3o%20probabil%C3%ADstica%20seleciona,n%C3%A3o%20nula%20de%20serem%20selecionados](https://blog.mettzer.com/amostragem-nao-probabilistica/#:~:text=A%20amostragem%20n%C3%A3o%20probabil%C3%ADstica%20seleciona,n%C3%A3o%20nula%20de%20serem%20selecionados.). Acesso em: 12 nov. 2023.

SANTIAGO, Pietro. **Counter-Strike 2 será a quinta versão oficial da Valve; veja todos os jogos da franquia.** 2023. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/quantos-counter-strike-existem>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SANTIAGO, Pietro. **Quem é Gaules? O ex-jogador de Counter-Strike que virou um dos maiores streamers do mundo.** 2023. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/quem-e-gaules-o-ex-jogador-de-counter-strike-que-vice-um-dos-maiores-streamers-do-mundo>. Acesso em: 10 set. 2023.

SILVA, Alexandre. **A história de Counter-Strike.** 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/08/historia-de-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SILVA, Suelen de Aguiar. Desvelando a Netnografia: um guia teórico e prático. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, [S.L.], v. 38, n. 2, p. 339-342, dez. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1809-58442015217>.

SOUZA, Maurício Dias. **Jornalismo e Cultura da Convergência**: a narrativa transmídia na cobertura do Cablegate nos sites El país e Guardian. 2011. 252 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Midiática, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros- consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 29 out. 2023.

VOGLER, Christopher. **Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, Adilson. **Storytelling: Histórias que deixam marcas**. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA

1 INFORMAÇÕES GERAIS

- Qual é a sua idade?
- Qual é o seu gênero?
- Qual estado do Brasil você mora?
- Qual é o seu estado civil?

2 INFORMAÇÕES SOBRE GAMES

- Você joga online regularmente?
- Qual sua plataforma de jogo preferida?
- Você joga Counter Strike: Global Ofensive (CS:GO)?
- Você joga Counter Strike: Global Ofensive (CS:GO)?
- Com que frequência você assiste a transmissões de jogos ao vivo?
- Você já assistiu ou conhece o streamer Gaules?

3 INFORMAÇÕES SOBRE O CONSUMO DO CONTEÚDO DO STREAMER GAULES

- Como você conheceu o streamer Gaules?
- Você acompanha o Gaules com frequência?
- Há quanto tempo você acompanha o Gaules?
- Quantos campeonatos você já assistiu com transmissão do Gaules?
- Em uma escala de 1 a 10, o quanto você se considera fiel às transmissões do Gaules?
- Você indicaria as transmissões do Gaules para amigos ou familiares?
- Na sua opinião, quais aspectos da transmissão de Gaules chamaram mais a sua atenção?
- Você já participou de alguma ação promovida pelo Gaules ou comprou algum produto/serviço por indicação dele?

- Você conhece a história de vida do Gaules?

4 INFORMAÇÕES SOBRE O ENVOLVIMENTO COM A HISTÓRIA DO GAULES

- Qual motivo você acha que é o principal para o Gaules ter sucesso?
- Você acredita que a história de vida do Gaules, contribui para o engajamento do público com ele?
- Você acredita que a forma como Gaules narra e comenta as partidas torna a experiência mais envolvente?
- Você sabe o que foi o campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO?
- Você assistiu ao campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO?

5 INFORMAÇÕES SOBRE O CAMPEONATO IEM RIO MAJOR 2022 DE CS:GO

- Como você tomou conhecimento do campeonato Rio Major 2022?
- Você foi incentivado a assistir ou participar do Major Rio 2022 devido à participação do Gaules?
- Você foi presencialmente no campeonato Rio Major 2022?
- Você assistiu ao campeonato Rio Major 2022 através da transmissão do Gaules?
- Em uma escala de 1 a 10, quanto a participação do Gaules contribuiu positivamente para a sua experiência com o campeonato Rio Major 2022?
- Em termos de promoção e visibilidade, você acredita que o campeonato Major Rio 2022 teria alcançado o mesmo nível de sucesso sem a participação do Gaules?

APÊNDICE B - PROJETO DA DISCIPLINA DE MONOGRAFIA I

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

CASSIANO DELLA GIUSTINA DE LIMA

**O IMPACTO DO STORYTELLING CONSTRUÍDO AO LONGO DOS ANOS
PELO STREAMER GAULES NO SUCESSO DA TRANSMISSÃO DO
CAMPEONATO IEM RIO MAJOR 2022 DE COUNTER STRIKE GLOBAL
OFFENSIVE (CS:GO)**

Caxias do Sul
2023

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

CASSIANO DELLA GIUSTINA DE LIMA

**O IMPACTO DO STORYTELLING CONSTRUÍDO AO LONGO DOS ANOS
PELO STREAMER GAULES NO SUCESSO DA TRANSMISSÃO DO
CAMPEONATO IEM RIO MAJOR 2022 DE COUNTER STRIKE GLOBAL
OFFENSIVE (CS:GO)**

Projeto de Monografia I apresentado como
requisito para aprovação na disciplina de
Monografia I – aluno: Cassiano Della
Giustina de Lima
Orientador(a): Prof. Me. Carlos Antônio de
Andrade Arnt.

Caxias do Sul
2023

1 INTRODUÇÃO

A ação de transmitir jogatinas de videogame ao vivo já faz parte do mundo digital desde meados de 2011, com a adição da função de transmissões ao vivo em plataformas como Twitch e Youtube. Entretanto, a ascensão dessa inovação da comunicação se deu com a maior popularização dos smartphones e principalmente com a pandemia do Coronavírus em 2020 (TERRA, 2022). O que começou como uma maneira simples de entusiastas de jogos compartilharem suas experiências ao vivo, logo evoluiu para um mercado multibilionário que deve atingir globalmente a marca de US\$ 4,26 bilhões de faturamento até 2028, segundo estudo revelado pela Meticulous Research. (TERRA, 2022).

Muito importante para o crescimento desse mercado, são os indivíduos por trás das gameplays e narrações, chamados de streamers. Esses profissionais têm se tornado cada vez mais essenciais para o desenvolvimento do cenário de live streamings, especialmente no que diz respeito a retenção dos espectadores e publicidade. Com o aumento de usuários nas plataformas como Twitch e Youtube, esses influenciadores digitais são pioneiros em um mercado onde a interação em tempo real e conteúdo autêntico são os pilares principais. Eles não apenas entretêm, mas são capazes de moldarem tendências, criar comunidades engajadas e também influenciar no comportamento de compra do consumidor.

Figuras como Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules no universo digital, um dos principais streamers do Brasil, demonstram perfeitamente a influência que esses personagens têm no mercado. Com um estilo próprio e autêntico, ele reproduz narrativas pessoais e experiências de vida em suas transmissões, sendo capaz de desenvolver uma conexão profunda com seu público. Sua abordagem nas transmissões vai além do jogo, Gaules criou uma comunidade, a "Tribo", que é leal não somente a ele mas também, aos bons valores praticados em suas lives. Gaules tem demonstrado sua habilidade em mobilizar essa comunidade, seja na interação com as suas transmissões, ações sociais ou no engajamento com as marcas que ele endossa. A união de carisma, com a capacidade de criar narrativas e um público dedicado, transforma o streamer Gaules em um grande parceiro para marcas que buscam realizar ações significativas no mercado de jogos.

Gaules se tornou popular por suas transmissões de campeonatos de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), trazendo ao público mais do que a narração das ações do jogo, mas análises detalhadas de um ex jogador profissional.

O cenário de CS:GO é um dos mais competitivos nos e-Sports, resultando em eventos como o Major, que é o campeonato mundial do jogo. Em 2022, o Major aconteceu no Rio de Janeiro, marcando a primeira vez que este evento foi realizado no Brasil, um país com uma das maiores comunidades de CS:GO. Gaules, foi o narrador das principais partidas do evento, trazendo aos espectadores todas as particularidades encontradas em suas transmissões ao vivo que engajaram milhares de fãs.

2 TEMA

O impacto do storytelling construído ao longo dos anos pelo streamer Gaules no sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO).

2.1 Delimitação do tema

A presente pesquisa se propõe a investigar o impacto do storytelling do streamer Gaules na experiência e envolvimento dos espectadores, tanto presenciais quanto online, durante a transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO). Para isso, será necessário analisar os aspectos específicos do storytelling de Gaules que influenciaram a percepção e engajamento do público ao longo do evento.

O estudo será focado no contexto do IEM Rio Major 2022, explorando a narrativa, comentários, interações com o público e recursos visuais utilizados por Gaules durante a transmissão do campeonato. Serão investigadas as estratégias narrativas empregadas e a relação dessas estratégias com o engajamento dos espectadores, tanto presenciais quanto online.

A pesquisa não abordará outros streamers ou eventos de eSports fora do escopo do IEM Rio Major 2022, nem se aprofundará em aspectos técnicos do jogo CS:GO em si. O foco principal é entender como o storytelling de Gaules afetou a experiência e envolvimento dos espectadores durante as transmissões deste campeonato específico.

3 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa foi inspirada na experiência pessoal do autor com as transmissões ao vivo do de Gaules, na qual a abordagem na narração de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) despertou grande interesse. Mesmo sem jogar ativamente CS:GO, o autor revela ter sido impactado pelas interações do streamer com a comunidade e principalmente pelos campeonatos disputados. Além disso, essa experiência pessoal do autor com Gaules, foi fortemente potencializada após conhecer a sua história de vida, criando conexão e maior empatia.

A relevância deste estudo reside na oportunidade de compreender como o storytelling pode ser empregado por marcas e influenciadores digitais, para promover seus produtos e serviços. Conforme aponta Campbell (2013), a habilidade de contar histórias é um instrumento poderoso que possibilita às marcas estabelecerem um vínculo profundo e duradouro com seus clientes. Ao analisar o storytelling de Gaules, esta pesquisa busca identificar quais elementos contribuem para a formação da conexão emocional e do engajamento do público.

O estudo do storytelling de Gaules é importante para entender como influenciadores podem promover suas próprias marcas e gerar valor para seus seguidores e parceiros comerciais. Como Jenkins (2015) salienta, a convergência midiática oferece novas oportunidades de negócio e parcerias, e influenciadores como Gaules podem tirar proveito dessa dinâmica ao criar narrativas cativantes e compartilhá-las com sua audiência.

A análise da narrativa no contexto das transmissões de Gaules também pode contribuir para a elaboração de estratégias de marketing mais eficazes. Berger (2014), argumenta que as histórias são um meio eficiente de transmitir informações e persuadir os ouvintes, e ao entender os elementos que tornam as narrativas de Gaules tão atraentes, as marcas podem aplicar essas ideias em suas próprias campanhas publicitárias.

Dessa forma, a escolha do tema e a relevância deste estudo estão baseadas no impacto do storytelling de Gaules no engajamento do público e na criação de conexões emocionais, bem como no potencial de aplicação desses conhecimentos em estratégias de marketing e na promoção de marcas e influenciadores digitais.

4 QUESTÃO NORTEADORA

O storytelling construído pelo streamer Gaules ao longo dos anos impactou no sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO)?

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo geral

Identificar o impacto do storytelling construído ao longo dos anos pelo streamer Gaules para o sucesso da transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO).

5.2 Objetivos específicos

- Analisar os aspectos relevantes da narrativa empregada pelo streamer Gaules ao longo dos anos;
- Investigar a percepção dos espectadores em relação ao storytelling do streamer Gaules;
- Avaliar a relação entre a participação do streamer Gaules na experiência dos espectadores durante a transmissão do campeonato IEM Rio Major 2022 de Counter Strike Global Offensive (CS:GO).

6 METODOLOGIA

A metodologia aplicada nesta pesquisa irá se inserir dentro de uma perspectiva quantitativa. As pesquisas quantitativas, fundamentadas na mensuração numérica e na análise estatística, proporcionam uma visão objetiva e mensurável dos fenômenos estudados. Este método deve ser utilizado quando o objetivo principal do estudo for entender questões pautadas em opiniões, reações, sensações, hábitos e atitudes (MANZATO; SANTOS, 2002). O método quantitativo é ideal para identificar tendências e trabalhar com estatísticas, permitindo que a comparação entre as respostas coletadas (ALVES, 2022). Ao contrário da pesquisa qualitativa, no método quantitativo as perguntas dos formulários são fechadas, possibilitando maior controle das respostas em relação ao tema. Na tabela abaixo é possível entender a diferença entre as ferramentas utilizadas em ambos os métodos (quantitativo e qualitativo).

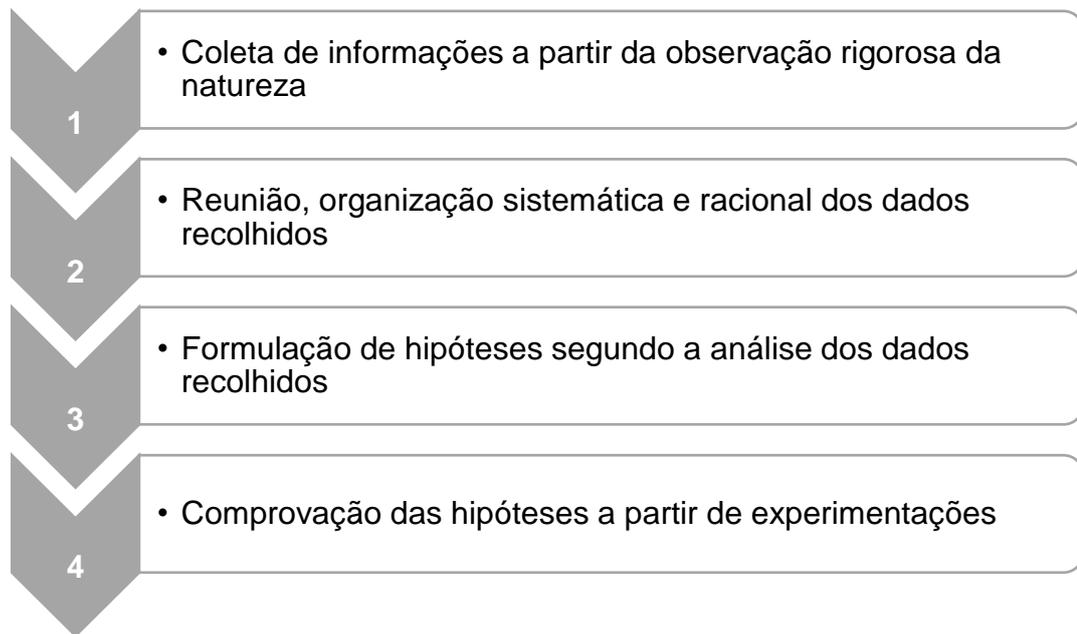
Tabela 4 - Diferença de ferramentas entre pesquisas quantitativas e qualitativas

Pesquisa Quantitativa	Pesquisa Qualitativa
Entrevistas pessoais	Formação de grupos
Entrevistas por telefone	Entrevistas em profundidade
Entrevistas através de cartas	Gravação em vídeo
Questionário estruturado fechado	Mediação convencional
Questionário semiestruturados e perguntas abertas	Roteiro perspectivo aberto
Com apresentação de cartões, objetos, material promocional etc.	Técnica psicodramática

Fonte: criada pelo autor com base em Manzato e Santos (2002)

Na presente pesquisa também será utilizado o método indutivo, que utiliza a observação na elaboração da teoria (MENEZES, [20--]). Este método foi desenvolvido pelo filósofo inglês Francis Bacon em meados do século XVII e está dividido em 4 etapas.

Figura 12 - Etapas do método indutivo



Fonte: criada pelo autor com base na matéria do site Toda Matéria

O caráter da pesquisa será descritivo, onde o principal propósito é detalhar as características de um determinado fenômeno ou estabelecer relações entre variáveis, sem, necessariamente, determinar causa e efeito.

[...] descrição do objeto por meio da observação e do levantamento de dados ou ainda pela pesquisa bibliográfica e documental. Das pesquisas descritivas pode-se chegar à elaboração de perfis, cenários etc. A ênfase metodológica pode ser mais quantitativa do que a qualitativa. Busca percentuais, médias, indicadores, curvas de normalidade etc. (BARROS; LEHFELD, 1990, p. 34)

No âmbito deste estudo, a ênfase recairá sobre a descrição precisa do impacto do storytelling do streamer Gaules no engajamento dos espectadores durante o prestigioso campeonato IEM Rio Major 2022 de CS:GO.

O ambiente digital será escolhido como o local de realização da pesquisa. Esta decisão reflete a natureza intrínseca do digital no fenômeno em análise. A netnografia será o método utilizado para a coleta de dados. Considerado uma modalidade da

etnografia²⁸, este método consiste na comunicação mediada por computador. É possível, através da utilização da netnografia, encurtar as distâncias entre tempo e espaço (SILVA, 2015). A utilização da internet como principal meio de coleta de dados apresentou inúmeras vantagens. Além de permitir o acesso a um público amplamente diversificado, proporcionou uma flexibilidade no que diz respeito ao tempo e ao ritmo de coleta de respostas (característica marcante da netnografia).

A netnografia, como transposição virtual das formas de pesquisa face a face e similares, apresenta vantagens explícitas tais como consumir menos tempo, ser menos dispendiosa e menos subjetiva, além de menos invasiva já que pode se comportar como uma janela ao olhar do pesquisador sobre comportamentos naturais de uma comunidade durante seu funcionamento, fora de um espaço fabricado para pesquisa, sem que este interfira diretamente no processo como participante fisicamente presente. (AMARAL, NATAL E VIANA, 2008)

Para efetuar a coleta de dados, será utilizado um questionário elaborado e disponibilizado através do Google Formulários. Esta ferramenta digital, além de prática, é extremamente eficaz, facilitando o alcance de muitos participantes e permitindo uma coleta de dados estruturada e organizada. O método que será adotado para a disseminação do questionário envolve a colaboração de streamers influentes no cenário de Counter-Strike. Estes, por sua vez, divulgam o link do questionário nos chats de suas transmissões ao vivo, garantindo que o instrumento de pesquisa alcance efetivamente o público-alvo desejado.

Uma vez coletados, os dados serão submetidos a uma análise descritiva. Para tanto, será utilizado o software Google Planilhas (aliado ao Google Formulários), que permite análises, identificação de tendências e padrões, e a obtenção de insights relevantes sobre o fenômeno em questão.

A população escolhida para esta investigação irá compreender jogadores do game Counter-Strike Global Offensive que possuem familiaridade com o streamer

²⁸ Etnografia é a especialidade da antropologia, que tem por fim o estudo e a descrição dos povos, sua língua, raça, religião, e manifestações materiais de suas atividades, é parte ou disciplina integrante da etnologia é a forma de descrição da cultura material de um determinado povo (MATTOS, 2011).

Gaules. Considerando a vastidão deste grupo, a estratégia de amostragem não-probabilística será adotada. Tal técnica, ao invés de buscar uma representatividade estritamente estatística, foca em selecionar participantes que atendem a critérios específicos, garantindo assim que a amostra seja relevante e adequada aos propósitos específicos da pesquisa. A amostragem não-probabilística abrange um público consideravelmente maior, tendo como consequência a possibilidade de que alguns membros do público não respondam a pesquisa (fator não permitido na amostragem probabilística) (METTZER, 2023).

No que tange à ética, todos os participantes serão devidamente informados sobre os objetivos e propósitos da pesquisa, e seu consentimento será obtido antes da participação. A pesquisa será planejada e executada de modo a garantir o anonimato, a privacidade e a confidencialidade de todos os respondentes.

Em relação à confiabilidade e validade dos resultados, a pesquisa irá basear-se na autenticidade e sinceridade dos respondentes, todos familiarizados com Gaules e o cenário competitivo de CS:GO. Contudo, será crucial reconhecer possíveis vieses, especialmente considerando a vasta popularidade e influência de Gaules no mercado e na comunidade do jogo.

Em conclusão, os resultados e insights obtidos nesta pesquisa, apesar de centrados em um fenômeno específico, irão possuir implicações para o entendimento do poder do storytelling no mundo digital contemporâneo. Estas descobertas podem servir como um guia para pesquisadores, profissionais de marketing, streamers e todos aqueles interessados em engajar eficazmente públicos no ambiente digital.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 Storytelling

Storytelling²⁹, conforme conceitua Adilson Xavier em "Storytelling: Histórias que deixam marcas", (2015), é uma habilidade que transcende a simples arte de contar histórias. O autor oferece três perspectivas sobre o tema, todas as quais realçam a complexidade e a profundidade deste campo. Primeiro, ele aborda storytelling como uma "tecnarte" pragmática de desenvolver e enlaçar cenas em uma sequência envolvente que captura a atenção das pessoas e promove a assimilação de uma ideia central. Este ponto de vista demonstra a habilidade de criar conexões emocionais e cognitivas com o público, gerando impacto e atraindo o interesse para a narrativa apresentada.

Em sua segunda definição, o autor traça um paralelo com um quebra-cabeça, sugerindo que o storytelling é a arte de moldar e unir as peças para formar um quadro memorável. Aqui, Xavier (2015) enfatiza a relevância das narrativas na construção de marcas e na comunicação eficiente com o público, pois a montagem de um "quadro" memorável é essencial para a formação da identidade de uma marca.

Por fim, em sua terceira perspectiva, a definição poética apresentada por Xavier (2015) enxerga o storytelling como a arte de empilhar tijolos narrativos para construir monumentos imaginários repletos de significado. Tal visão demonstra a ideia de que as histórias são fundamentais na formação da identidade e da cultura humana, destacando o papel do storytelling na criação de laços emocionais e na geração de engajamento.

Ao se aprofundar na técnica do storytelling, é impossível não mencionar "A Jornada do Escritor" de Christopher Vogler (2006). Nesta obra, Vogler apresenta uma análise metódica, vendo o ato de narrar como uma verdadeira expedição de autoconhecimento. Ele estabelece uma conexão entre os mitos antigos e as narrativas

²⁹ Do inglês, "story" significa história e "telling" significa contar. Consiste na arte de contar histórias usando técnicas inspiradas em roteiristas e escritores.

contemporâneas, defendendo que ambas compartilham de uma estrutura universal, frequentemente referida como A Jornada do Herói.

Segundo Vogler (2006), quando esses componentes universais são habilmente aplicados na arte de contar histórias, eles têm o poder de transformar a visão de mundo do público. Esta perspectiva sugere que o storytelling vai além de simples entretenimento ou estratégia de marketing: é visto como um meio de compartilhar sabedorias, provocar reflexões e, acima de tudo, estabelecer um elo genuíno com a essência humana.

Para Vogler (2006), uma boa história permite ao leitor ou ouvinte viver uma experiência completa e satisfatória. As histórias bem contadas podem evocar uma ampla gama de emoções, desde risos até lágrimas, e normalmente deixam o público com a sensação de ter aprendido algo sobre a vida ou sobre si mesmos. Nesse sentido, o autor ressalta que os contadores de histórias devem se esforçar para atribuir significado às suas histórias, um processo que envolve a aplicação consciente dos princípios do ofício de contar histórias (VOGLER, 2006).

Ao longo da trajetória humana, a técnica de contar histórias tem se transformado e adaptado (GALLO, 2019). Em "Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança", Gallo evidencia o impacto marcante da narrativa nas mãos de personalidades emblemáticas de nosso tempo. Ele aponta que líderes carismáticos, como Steve Jobs e Papa Francisco, dominaram a arte do storytelling, utilizando-a como instrumento para encantar e mobilizar multidões. Para tais figuras, a arte de narrar vai além de um mero passatempo, sendo uma ferramenta comunicativa potente, capaz de disseminar ideias e inspirar transformações (GALLO, 2019).

Gallo (2019) reforça que a maestria em contar histórias não é um dom inato, mas uma competência que pode ser cultivada e refinada. Ele destaca aspectos cruciais de uma narrativa impactante, como a construção de um protagonista com quem o público possa se conectar, a elaboração de uma trama envolvente e o emprego de uma linguagem que toque o coração e a mente. Quando harmonizados, esses componentes têm o poder de construir uma narrativa envolvente, capaz de motivar e impulsionar ações (GALLO, 2019).

Ao explorar a técnica do storytelling de forma mais aprofundada, Gallo (2019) enfatiza sua relevância no universo empresarial. Ele defende que líderes que dominam a arte de tecer uma narrativa envolvente sobre sua organização ou produto, conseguem captar a atenção de seu público de maneira mais impactante. Narrativas têm o poder de dar alma a uma empresa, evidenciando sua missão e valores, e posicionando-a de forma distinta em um mercado acirrado. Em síntese, para Gallo (2019) o storytelling emerge como uma competência primordial para qualquer líder ou empreendedor que almeja deixar sua marca no setor em que atua.

Considerando as reflexões de Gallo (2019), Xavier (2015) e Vogler (2006), torna-se claro que o storytelling é uma ferramenta versátil e impactante, com potencial para influenciar e cativar em variados cenários e para diferentes audiências. Dominando essa técnica com maestria, profissionais de marketing e comunicação têm em mãos a capacidade de criar histórias que não só ficam na memória, mas também estabelecem laços emocionais intensos com o público. O storytelling não é apenas um instrumento para moldar marcas ou campanhas, mas também uma forma de proporcionar experiências e contribuir para a construção da identidade e memória coletiva.

Gallo (2019) e Xavier (2015) sublinham a importância estratégica do storytelling para uma comunicação assertiva e para práticas de marketing eficazes. Ambos destacam o poder intrínseco do storytelling em criar conexões tanto emocionais quanto racionais, incentivando a interação do público e gerando momentos memoráveis. Eles reforçam que, a habilidade de contar histórias, é essencial para aqueles profissionais e empresas que buscam se diferenciar em um ambiente de mercado tão competitivo, estabelecendo relações autênticas e duradouras com seu público.

Dessa forma, este capítulo se encerra reiterando a relevância do storytelling como pilar na comunicação contemporânea. A literatura revisada aqui destaca como essa prática milenar, quando inserida em contextos atuais, mantém sua essência e importância na construção de identidades, disseminação de conceitos e na criação de conexões humanas genuínas.

7.1.1 Jornada do herói

As histórias estão presentes na humanidade muito antes da linguagem escrita ser difundida. Perpetuamos, até os dias de hoje, informações através de histórias emocionalmente envolventes. De acordo com a escritora Mary Catherine Bateson [19-?], o ser humano desenvolve, desde a juventude, seu processo de aprendizagem através de histórias. É por este motivo, que utilizamos as fábulas no desenvolvimento ético das crianças.

O conhecimento de que histórias são poderosas coloca em foco a construção de estratégias funcionais e que sustentam o efeito proposto. Através de estudos sobre o assunto foi possível entender que uma história precisa de um protagonista e que este protagonista precisa de um objetivo. Sem um objetivo, não há história. É necessário ter uma jornada, uma trama, conflitos e obstáculos. São estes elementos que irão prender a atenção dos ouvintes, que se sentirão tentados a entender o que aconteceu e como o protagonista resolveu seus problemas.

Além de precisar dos elementos acima citados, uma história memorável também exige a presença da transformação do personagem principal ao final de sua aventura. Sem uma transformação significativa, a história passa a não ter o devido impacto ou importância.

Algumas estruturas são comuns dentro do enredo de uma história. A principal e mais utilizada, é a “Jornada do Herói”. Este modelo de enredo foca na história do personagem, seguindo um passo a passo que resultará na transformação completa do protagonista e do meio em que ele está inserido (informação verbal)³⁰.

³⁰ Frase dita pelo professor Franz Figueroa, Head de UX na Apple Developer Academy em Porto Alegre. A frase foi retirada do MBA de Neurociência, Consumo e Marketing, oferecido pela PUCRS.

7.1.1.1 A estrutura e suas implicações narrativas

Em "O Herói de Mil Faces", Joseph Campbell (2013) mergulha profundamente no reino das mitologias, articulando uma estrutura narrativa que se mantém presente e reconhecível em diversas culturas e épocas distintas. Campbell (2013) nomeia essa estrutura de "monomito"³¹, também conhecida como a Jornada do Herói. Nela, ele identifica três atos principais: a Partida, a Iniciação e o Retorno, argumentando que essas etapas refletem um padrão universal encontrado nas narrativas heroicas da humanidade (CAMPBELL, 2013).

Em contraste, Christopher Vogler (2006), em "A Jornada do Escritor", propõe uma adaptação modernizada e simplificada do monomito de Campbell (2013). Vogler (2006), ex-executivo de Hollywood, traça uma jornada de doze etapas para o herói, uma formulação mais detalhada, porém menos universal, apropriada para o ambiente de roteiro contemporâneo. Embora o esquema de Vogler (2006) seja mais específico, ele mantém a essência da teoria original de Campbell (2013), focando no crescimento e na transformação do protagonista (VOGLER, 2006).

7.1.1.2 As etapas da jornada e sua incidência na narrativa

Ao detalhar a "Partida", ambos os autores enfatizam o chamado à aventura dado ao herói, inicialmente recusado de forma categórica. Esse chamado pode ser uma convocação física para uma jornada literal ou uma incitação à transformação interna. A recusa inicial permite o desenvolvimento do personagem, retratando-o como falível e relutante, tornando o herói mais complexo e autêntico aos olhos do público.

A "Iniciação", por sua vez, é uma série de provas e desafios que o herói deve enfrentar para se transformar. O ponto culminante é o desafio mais complexo da

³¹ Monomito é a estrutura construída com base em obras literárias e cinematográficas. Esta, define um início, meio e fim.

trama, onde o herói deve se superar para encontrar uma resolução, geralmente envolvendo uma forma de morte e renascimento, simbólica ou literal. Esse ponto central na jornada do herói, segundo Campbell (2013), é uma etapa crucial para que o herói atinja uma maior compreensão de si mesmo e do mundo ao seu redor.

Na fase final, o “Retorno”, o herói deve regressar ao seu mundo comum, levando consigo os aprendizados e conquistas de sua jornada. Aqui, o herói está transformado e tem a capacidade de alterar seu ambiente original de alguma maneira significativa. O “Retorno” serve para demonstrar a magnitude da transformação que o herói sofreu, solidificando sua nova identidade.

7.1.1.3 A transformação: peça central da jornada

A transformação do herói é o aspecto central de ambas as estruturas, desempenhando um papel crucial na criação de uma narrativa envolvente. O crescimento e a transformação do personagem são os fios condutores da “Jornada do Herói”. O herói deve aprender, adaptar-se e evoluir para superar os obstáculos que enfrenta. Sem esta transformação, a narrativa perde seu sentido e poder.

Os modelos de Campbell (2013) e Vogler (2006), embora com pontos de foco ligeiramente diferentes, se complementam e nos permite analisar a narrativa de maneira mais aprofundada. A "Jornada do Herói" não é apenas uma ferramenta útil para a construção de histórias, mas também uma ferramenta através da qual podemos explorar a psicologia humana e o papel da transformação na narrativa.

Tendo isso em vista, a estrutura da “Jornada do Herói” não só auxilia na construção de uma narrativa, como também ajuda a desvendar os mistérios da própria condição humana. Através dessa estrutura, pode-se contemplar como os seres humanos lidam com as mudanças, adversidades autorreflexão. Em última análise, a “Jornada do Herói” é uma representação da própria vida, um reflexo de como nos transformamos ao longo do tempo em resposta aos desafios que enfrentamos.

7.2 LIVE STREAMING

O fenômeno do live streaming³² é, sem dúvida, um dos avanços tecnológicos mais marcantes da última década. Proporcionando um canal de comunicação autêntico e instantâneo, a transmissão online ao vivo tem moldado e transformado nossa maneira de interagir, consumir conteúdo e, até mesmo, fazer negócios. Os trabalhos de Matsumoto (2019) e Avelino (2018) oferecem valiosas perspectivas sobre essa revolução digital, cada um com seu foco particular.

Matsumoto (2019) mergulha profundamente na interação possibilitada pelo live streaming, especialmente em plataformas sociais como o Instagram. Ele argumenta que, ao permitir uma conexão mais direta e imediata com o público, o streaming ao vivo está desafiando os paradigmas tradicionais da comunicação, tendo em vista que democratiza e torna acessível a forma de comunicar um assunto. Na mesma linha de raciocínio, Avelino (2018) destaca o crescente domínio do gaming live streaming³³ no Brasil, apontando que a forma de entretenimento se tornou uma experiência compartilhada, onde o espectador se sente parte de uma comunidade.

No entanto, ambos os autores reconhecem os desafios que acompanham as oportunidades. Matsumoto (2019) ressalta a saturação do mercado de streaming. Em uma era onde quase todos podem ser criadores de conteúdo, estabelecer uma presença distinta e autêntica se tornou mais importante do que nunca. A relação entre streamer e espectador precisa ser cultivada, focando na construção de comunidades leais. Avelino (2018) reforça a importância da comunidade e, também, enfatiza o papel crucial da monetização no mundo do streaming de jogos. Para muitos, a viabilidade de continuar transmitindo e, talvez até fazer disso uma carreira, depende da receita gerada por doações, assinaturas e publicidade.

Avelino (2018) também destaca os critérios que influenciam a escolha de uma plataforma de streaming por parte dos usuários. A qualidade da transmissão, a

³² Live Streaming é a transmissão de dados que ocorre ao vivo.

³³ Transmissão ao vivo de jogos online.

interatividade e a facilidade de uso são fatores determinantes. Matsumoto (2019), por sua vez, sugere que a evolução da tecnologia e a crescente acessibilidade da internet de alta velocidade continuarão a impulsionar a popularidade do live streaming, tornando-o uma ferramenta ainda mais poderosa para a comunicação em tempo real.

Em meio a essas discussões e observações, surge a plataforma Twitch³⁴. Originada como um nicho para entusiastas de jogos, a Twitch cresceu exponencialmente, tornando-se uma poderosa ferramenta no cenário do live streaming. Seu impacto, sua cultura e seu significado no cenário global de transmissão ao vivo serão o foco do próximo subcapítulo, fornecendo uma compreensão mais aprofundada da revolução que está ocorrendo de forma acelerada e em tempo real.

7.2.1 Twitch

A era digital trouxe consigo uma evolução significativa na maneira como consumimos entretenimento. Um nome se destaca nesse cenário transformador: Twitch. Originada em 2011 como uma plataforma centrada em jogos, a Twitch experimentou uma rápida ascensão, expandindo-se para abraçar um espectro mais amplo de conteúdo ao vivo, incluindo música, conteúdo criativo e, mais recentemente, transmissões da “vida real”. A plataforma também serve como ferramenta para compartilhar live streamings.

De acordo com Montardo *et al.* (2017), a natureza interativa e participativa do streaming ao vivo desempenha um papel fundamental no engajamento do usuário. O tradicional papel passivo do espectador foi redefinido na era digital, permitindo interações diretas e imediatas entre criadores e sua audiência. Paz e Montardo (2018) explica que a Twitch se tornou um epicentro de comunidades vibrantes, onde os

³⁴ Serviço de streaming de vídeos ao vivo, que se concentra em vídeos de videogame.

espectadores não apenas consomem, mas também contribuem para a experiência coletiva.

Da mesma forma, Martins (2021), em uma entrevista com Phil Chaves (diretor comercial da Twitch), revela insights sobre a visão interna da plataforma. Chaves, que lidera a operação de Ad Sales³⁵ da Twitch Brasil, destaca que a interatividade é o cerne da Twitch. Além disso, a plataforma não é apenas um local para assistir streamings, mas um ambiente onde comunidades se formam, crescem e interagem. Ao discutir as estratégias para retenção de streamers, Chaves aponta a forte relação e interação com os espectadores e as ferramentas de monetização robustas da Twitch como seus principais diferenciais.

Alencar (2020) compara a experiência oferecida pela Twitch com a dos reality shows³⁶, sugerindo que ambos oferecem uma sensação de "realidade" inédita e em tempo real para os espectadores. Essa dinâmica, junto com as observações de Chaves sobre como a Twitch permite que os usuários "joguem em um formato de transmissão ao vivo", ressalta a capacidade única da plataforma de conectar pessoas de maneira autêntica.

Esse aspecto de conexão é ainda mais evidente quando se considera o papel da Twitch no mundo dos esportes eletrônicos. Como Chaves menciona, a plataforma mantém uma posição dominante no setor, servindo como um hub³⁷ central para torneios e práticas profissionais. A ascensão dos e-Sports no cenário global, com estimativas de receitas chegando a US \$1,8 bilhões até 2022, torna a plataforma ainda mais relevante.

Ao olhar para o futuro, Chaves é otimista. Ele vê a Twitch no centro da transformação do entretenimento, servindo como uma janela para as tendências emergentes de consumo de mídia. Com quase 40% de seu público inacessível pela TV tradicional, a plataforma promete moldar o futuro do engajamento digital.

³⁵ Ad Sales - processo de venda de espaço ou tempo publicitário a anunciantes.

³⁶ Gênero de programa de televisão baseado na vida real.

³⁷ Lugar que agrega vários produtos ou serviços ao mesmo tempo.

O consumo de entretenimento está mudando, e Twitch está no centro dessa transformação. A Twitch é o futuro do entretenimento. É um serviço ao vivo, interativo e voltado para a comunidade, onde qualquer pessoa pode desempenhar um papel na criação do momento. Aprendemos com nosso público que as pessoas gostam de participar e se envolver com seu entretenimento. 39% do nosso público não pode ser acessado pela TV tradicional. A Twitch é a janela para as tendências de consumo de mídia dos públicos mais procurados de hoje, que rejeitam a mídia e a publicidade tradicionais. (MARTINS, 2021).

7.3 GAMES

Desde seu surgimento, os jogos eletrônicos têm se consolidado como uma fonte inesgotável de diversão, desafios e interatividade. Dos primeiros experimentos eletrônicos até as complexas criações atuais, o universo dos games evoluiu de um mero passatempo para uma potência global. Atualmente, o cenário dos jogos virtuais possui uma presença marcante na cultura contemporânea, com um alcance que ultrapassa gerações e limites geográficos.

A trajetória dos games é vasta e multifacetada, abrangendo várias décadas. A obra "Complete History of Video Games", nos proporciona um olhar detalhado sobre essa evolução, dos primórdios até os dias de hoje (GLANCEY, 1996). Desde os primeiros experimentos, como o Pong³⁸, até os mundos virtuais detalhados de hoje, os jogos passaram por metamorfoses notáveis. Segundo Francisco Bezerra (2018), a indústria dos games teve suas raízes nas inovações de gigantes pioneiras como Atari³⁹ e rapidamente ganhou impulso com a chegada dos consoles domésticos, PCs e, mais recentemente, plataformas móveis.

Dentro desse universo amplo e diversificado, os jogos eletrônicos se ramificam em vários gêneros, atendendo a uma variedade de preferências. Cada gênero tem suas particularidades, visando públicos específicos. Os RPGs (Role-Playing Games⁴⁰) são renomados por suas tramas envolventes e personagens carismáticos. Os jogos de FPS (First-Person Shooter⁴¹), imergem os jogadores em ações fervorosas, proporcionando uma experiência eletrizante. MOBAs⁴² (Multiplayer Online Battle Arenas) valorizam a estratégia e a colaboração entre jogadores. Já os simuladores

³⁸ Pong é um jogo eletrônico de esporte de arcade com temática de tênis de mesa, com gráficos bidimensionais, desenvolvido pela Atari e lançado originalmente em 1972.

³⁹ Empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos videogames. Foi fundada em 27 de junho de 1972

⁴⁰ RPG é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

⁴¹ A tradução literal de FPS é "tiro em primeira pessoa", este modelo de jogo é centrado no combate com armas de fogo.

⁴² A tradução literal de MOBAs é "arena de batalha multijogador online", consiste em um jogo de estratégia em que duas equipes de jogadores competem entre si em um campo de batalha predefinido.

buscam emular experiências do cotidiano, seja pilotando um avião ou na gestão de uma fazenda. Cada gênero possui sua trajetória, nuances e relevância no cenário dos games, como bem retratado em "Complete History of Video Games" (GLANCEY, 1996).

Os videogames, ao longo dos anos, tornaram-se mais do que meros instrumentos de entretenimento. Eles refletem, influenciam e são moldados pela sociedade e cultura. Como destaca o estudo de Mariano (2020), os games são uma extensão da cultura popular, servindo como espelhos da sociedade. Eles abordam questões de gênero, raça, cultura e identidade, muitas vezes desafiando normas e estereótipos. Exemplo disso é o papel e a representação das mulheres nos games, que têm sido um tema importante de debate. Da mesma forma, a utilização de diferentes culturas e etnias nos games tem causado reflexões. Estes jogos também influenciam a cultura popular, com personagens de games se tornando ícones aclamados e jogos impactando a moda, música e até mesmo a linguagem.

A interatividade ligada aos jogos os torna ferramentas pedagógicas poderosas. O "Complete History of Video Games" discute como os games têm sido utilizados em ambientes educacionais para melhorar o aprendizado (GLANCEY, 1996). Estes jogos virtuais promovem o pensamento crítico, a resolução de problemas e a tomada de decisão. Além disso, a natureza envolvente dos games pode tornar o aprendizado mais atraente e eficaz. Muitos educadores e pesquisadores estão explorando o potencial dos jogos virtuais para ensinar conceitos complexos, desde matemática e ciências até história e literatura.

Os jogos têm um impacto profundo na mente e no comportamento dos jogadores. A pesquisa "A indústria dos videogames", de Francisco Bezerra (2018), destaca como os jogos eletrônicos podem afetar o bem-estar, a cognição e o comportamento. Por um lado, os jogos podem melhorar habilidades cognitivas, promover a socialização e oferecer uma fuga saudável. Já por outro lado, preocupações acerca do vício em games, comportamentos agressivos e outros efeitos negativos potenciais também são levados em conta.

A indústria dos jogos eletrônicos está na vanguarda da inovação tecnológica. Desde os primeiros consoles até as interações virtuais de hoje, os jogos sempre

desafiaram os limites do que é tecnologicamente possível. A matéria "Mercado de Games no Brasil em 2023" (MERCADO..., 2023) destaca as últimas tendências e inovações na tecnologia de games, incluindo realidade virtual, realidade aumentada e jogos hospedados na nuvem⁴³.

Esta indústria digital é uma força econômica global. Segundo diversos estudos, incluindo o artigo produzido pelo podcast Papo Raiz, "Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento" (COELHO, 2022), esta indústria superou setores tradicionais de entretenimento em termos de receita, ultrapassando faturamentos da indústria fonográfica e cinematográfica. De acordo com o CEO da Rage Quit Academy, Daniel Coelho, o sucesso da área se dá pela comercialização dos jogos online, lançados para atrair pessoas e conquistar cada vez mais usuários (COELHO, 2022).

"Tem muita coisa rolando no mercado de games e a primeira coisa que chama atenção é o faturamento. O cara que ganha dinheiro hoje é o streamer, inclusive, ganha muito mais dinheiro que um jogador", afirmou o CEO da Rage Quit Academy. (COELHO, 2022).

Apesar de sua popularidade, como citado acima, os games não estão isentos de críticas. Questões sobre violência, vício, representação e impacto social são frequentemente levantadas. No entanto, a comunidade de jogos eletrônicos e a academia têm respondido a essas críticas com pesquisas e diálogos construtivos.

Os videogames, ao longo das décadas, evoluíram de uma novidade técnica para uma indústria global poderosa. Eles não apenas moldaram a cultura popular, mas também influenciaram áreas como educação, psicologia e economia. Com a crescente integração de tecnologias emergentes e a expansão dos mercados globais, os games estão prontos para desempenhar um papel ainda maior no futuro do

⁴³ A hospedagem na nuvem é a capacidade de disponibilizar aplicativos e sites na Internet usando a nuvem. A nuvem hospeda recursos de computação de uma rede de servidores virtuais e físicos, permitindo maior escalabilidade e flexibilidade para fazer alterações rapidamente. Disponível em: <https://cloud.google.com/learn/what-is-cloud-hosting?hl=pt-br>. Acesso em 05/11/2023.

entretenimento e da interação social. Olhando para o futuro, vemos um cenário onde os e-Sports, ou esportes eletrônicos, começam a ganhar destaque, prometendo revolucionar ainda mais como percebemos e interagimos com os games. Esse é um campo emergente que merece atenção e estudo dedicados, à medida que os games continuam a definir e ser definidos por nossa cultura de massa.

7.3.1 E-Sports

Os e-Sports, também conhecidos como esportes eletrônicos, surgiram como um fenômeno cultural ligado à revolução tecnológica e à popularização dos videogames. Suas raízes remontam às décadas de 1970 e 1980, quando os primeiros videogames começaram a aparecer em arcades⁴⁴ e, posteriormente, nos lares, tornando-se uma forma de entretenimento de massa (MONTEIRO, 2021). Esses jogos, com sua capacidade de envolver e desafiar os jogadores, naturalmente incentivaram a competição. Seja tentando superar a pontuação mais alta em um arcade local ou competindo através de jogos de console em casa com amigos, o espírito competitivo estava presente desde o início.

Contudo, foi com o advento da internet e o avanço das tecnologias de comunicação que os e-Sports começaram a se moldar na forma que reconhecemos hoje (CUNHA, 2018). A possibilidade de jogar online contra adversários de todo o mundo transformou a dinâmica dos videogames. O que antes era uma atividade localizada, tornou-se uma competição global. Plataformas de streaming, como a Twitch, permitiram que os jogadores transmitissem suas sessões de jogo ao vivo, atraindo espectadores que compartilham do mesmo interesse (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

Este cenário favorável, combinado com o entusiasmo e paixão dos jogadores, levou à formalização dos e-Sports como um segmento legítimo do entretenimento.

⁴⁴ Aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete, tubo de imagem ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle de jogo e sistema de jogo.

Rapidamente, surgiram torneios, campeonatos e ligas dedicadas a diferentes jogos, abrangendo desde títulos de estratégia até jogos de tiro em primeira pessoa (FANTINI, 2020). Estes eventos não só atraíram a participação de jogadores profissionais, mas também começaram a encher estádios e a atrair audiências massivas online.

O crescimento exponencial dos e-Sports também chamou a atenção de investidores, patrocinadores e grandes empresas, transformando-o em uma indústria bilionária (MERCADO..., 2021). Os jogadores, uma vez vistos apenas como entusiastas, agora são reconhecidos como atletas profissionais, com carreiras, patrocínios e uma base de fãs dedicada.

Em retrospecto, a ascensão dos e-Sports é um testemunho do poder da tecnologia e da inovação, capaz de moldar novas formas de entretenimento e cultura. O que começou como competições simples em arcades e entre grupos de amigos, evoluiu para um espetáculo global capaz de unir pessoas de diferentes culturas e origens com uma paixão compartilhada: a emoção de jogar e competir (MONTEIRO, 2021).

A virada do século XXI marcou um período de rápida evolução para os e-Sports. A chegada de novos avanços tecnológicos, como a internet de alta velocidade e a qualidade gráfica dos videogames, foram pontos importantes na transformação do universo dos esportes eletrônicos (MONTEIRO, 2021).

A conectividade global permitiu que jogadores de diferentes partes do mundo competissem entre si em tempo real, ampliando o alcance e a diversidade das competições. Além disso, a capacidade dos jogos de oferecerem gráficos de alta resolução e jogabilidade imersiva melhorou a experiência tanto para os jogadores, quanto para os espectadores, fazendo dos e-Sports uma opção de entretenimento cada vez mais atrativa e versátil (CUNHA, 2018).

Mas não foi apenas a tecnologia que impulsionou os e-Sports para o mainstream⁴⁵. A monetização através de patrocínios, direitos de transmissão e

⁴⁵ Conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de mainstream é "corrente principal" ou "fluxo principal".

estratégias de marketing tornaram-se fontes vitais de receita para o setor. Empresas e marcas começaram a ver o potencial dos e-Sports como uma forma de alcançar públicos jovens e engajados, resultando em investimentos significativos com equipes, eventos e infraestrutura (MERCADO..., 2021).

Com a injeção de capital, os e-Sports começaram a se estruturar de maneira mais organizada. O que antes eram competições amadoras, muitas vezes realizadas em salas de conferência de hotéis ou pequenos locais, transformou-se em eventos profissionais, com atletas recebendo salários, treinamentos e suporte de equipes dedicadas. Ligas e torneios, como os organizados pela Vulcano e-Sports⁴⁶, começaram a surgir, estabelecendo padrões e regulamentos para garantir uma competição justa e equilibrada (CUNHA, 2018).

A profissionalização dos e-Sports também levou ao reconhecimento dos jogadores como atletas legítimos, com direitos e responsabilidades. Eles não são considerados apenas jogadores, tornaram-se personalidades, com bases de fãs que se estendem globalmente e com influência significativa nas mídias sociais e outras plataformas (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

O novo milênio trouxe consigo uma revolução para os esportes eletrônicos. A combinação de avanços tecnológicos, investimento estratégico e a paixão da comunidade global por jogos, elevou os e-Sports a um patamar de destaque no panorama do entretenimento moderno, solidificando sua posição como um fenômeno cultural e esportivo do século XXI.

Seguindo a trajetória global dos e-Sports, que evoluíram de competições em arcades para eventos de grande escala com transmissões ao vivo, o Brasil não ficou para trás. Conhecido por sua rica tradição em esportes como futebol, voleibol e automobilismo, o Brasil abraçou os e-Sports com o mesmo fervor, tornando-se um dos mercados emergentes mais proeminentes desta indústria em rápido crescimento (MONTEIRO, 2021).

⁴⁶ Equipe de e-Sports.

A base crescente de jogadores apaixonados no Brasil tem sido um dos pilares deste crescimento. Com uma população jovem e muito conectada, o país tem visto um aumento no número de jogadores profissionais e amadores que se dedicam a jogos competitivos. Este entusiasmo não se limita apenas à jogabilidade, mas também à cultura dos e-Sports, com fãs seguindo suas equipes e jogadores favoritos, assim como fariam com times de futebol tradicionais (MERCADO..., 2021).

Além disso, o investimento em infraestrutura e marketing tem sido crucial para o crescimento dos e-Sports no Brasil. Grandes torneios, como o CBLol (Campeonato Brasileiro de "League of Legends") e a Brasil Game Cup (evento de e-Sporte da América Latina), são realizados regularmente no país, atraindo não apenas talentos locais, mas também competidores internacionais de renome. Estes eventos servem como vitrine para o talento brasileiro e ajudam a consolidar a posição do Brasil no cenário global de e-Sports (CUNHA, 2018).

O envolvimento de grandes patrocinadores e a cobertura da mídia também têm desempenhado um papel fundamental. Empresas de renome, vendo o potencial do mercado de e-Sports no Brasil, têm investido pesadamente em equipes, torneios e infraestrutura. Isso não apenas proporcionou um impulso financeiro ao setor, mas também ajudou a legitimar os esportes eletrônicos aos olhos do público em geral. A cobertura da mídia, por sua vez, amplificou ainda mais a popularidade dos e-Sports, com canais de televisão e plataformas de streaming dedicando horas de conteúdo a torneios e análises (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

O Brasil, com sua rica herança esportiva, rapidamente se adaptou e adotou a revolução dos e-Sports. Combinando paixão, investimento e uma visão de futuro, o país está caminhando para se tornar uma potência global no mundo dos esportes eletrônicos.

O setor tem testemunhado, à medida que a popularidade dos esportes eletrônicos no Brasil cresce, uma evolução notável em termos de fontes receitas. Empresas globais têm visto o valor do marketing associado aos e-Sports e estão investindo pesadamente, seja patrocinando equipes individuais ou grandes torneios (CUNHA, 2018). Além disso, as vendas de mercadorias, que incluem desde vestuário

e acessórios temáticos até produtos digitais in-game⁴⁷, têm se mostrado uma fonte de receita lucrativa para o setor. O engajamento dos fãs neste ambiente digital facilita a comercialização destes produtos, e muitos estão dispostos a gastar para apoiar suas equipes e jogadores favoritos (MONTEIRO, 2021).

As projeções futuras para os e-Sports são igualmente otimistas. Estima-se um crescimento contínuo na receita e na audiência nos próximos anos. Novas tecnologias, como realidade virtual e realidade aumentada, têm o potencial de revolucionar a forma como os e-Sports são consumidos, proporcionando experiências ainda mais imersivas para os espectadores (PEDRAZA-RAMIREZ *et al.*, 2020).

Ao explorar novos mercados e integrar inovações, o setor vem se posicionando como uma força dominante no entretenimento global. Ao seguir este caminho, os e-Sports não só reforçam sua relevância no cenário atual, mas também garantem um futuro brilhante e próspero no mundo do entretenimento.

Após uma profunda exploração da rápida ascensão da indústria dos e-Sports, tanto em termos de mercado quanto de engajamento, torna-se evidente que os esportes eletrônicos são mais do que apenas jogos: são um fenômeno cultural. Estes emergiram como fruto da transformação do entretenimento no século 21. Embora evoquem a nostalgia das competições tradicionais, eles também exemplificam o vigor da era digital em que vivemos. Como apontado por Monteiro (2021), os e-Sports são a fusão perfeita entre a paixão humana por competições e as inovações tecnológicas proporcionadas pelo avanço dos games e das plataformas digitais.

A interatividade é uma característica marcante dos e-Sports. Ao contrário dos esportes tradicionais, onde os fãs são meros espectadores, os e-Sports permitem uma participação ativa. Esta interatividade não se limita apenas ao jogo em si, mas também se estende a plataformas de streaming e redes sociais, criando uma comunidade global e conectada (CUNHA, 2018).

Além disso, a globalização desempenha um papel crucial na ascensão dos esportes eletrônicos. Como evidenciado pelo crescimento exponencial dos e-Sports

⁴⁷ Produtos vendidos dentro dos jogos.

no Brasil, esta forma de entretenimento ultrapassou fronteiras, unindo pessoas de diferentes culturas e backgrounds em torno de uma paixão comum (MERCADO..., 2021).

A fusão de tecnologia e arte nos esportes eletrônicos é outro aspecto notável. Pedraza-Ramirez *et al.* (2020) observa que os e-Sports combinam design gráfico avançado, narrativas envolventes e jogabilidade estratégica para criar experiências imersivas que são, ao mesmo tempo, esteticamente agradáveis e intelectualmente desafiadoras.

Ao representar esta nova forma de entretenimento, os e-Sports não apenas desafiam nossas noções preconcebidas sobre esportes, mas também prenunciam a evolução do entretenimento em uma era digital. Eles apontam para um futuro em que a linha entre o real e o virtual é cada vez mais tênue, e onde a conexão e a comunidade se tornam centrais para a experiência humana.

7.4 O GAULES

Alexandre Borba Chiqueta, também conhecido como Gaules, não é apenas uma figura icônica no cenário dos e-Sports, ele também representa uma trajetória inspiradora de resiliência e superação. Nascido em São Paulo, sua história no mundo dos games começou cedo. Jogador profissional de Counter-Strike desde os anos 2000, ele fez parte de equipes que tiveram grande impacto no cenário brasileiro, como a g3nerationX. Suas habilidades e táticas em campo eram notáveis, e muitos consideravam Gaules um jogador à frente de seu tempo. Entretanto, bastante comum na vida de atletas, sua carreira como jogador encontrou diversos obstáculos. Lesões e outros desafios pessoais levaram Gaules a se afastar da cena competitiva, um período que ele descreveu como um dos mais difíceis de sua vida (GAULES..., 2020).

O fim da carreira como jogador profissional deu início a uma nova fase. No ano de 2018, Gaules se reinventou e encontrou uma nova vocação: o streaming. A paixão pelos games, juntamente com o carisma, garantiu destaque do streamer na plataforma Twitch. Seu estilo autêntico fez dele um dos streamers mais populares do Brasil e, posteriormente, do mundo. A "Tribo", como é carinhosamente chamada sua base de fãs, se tornou mais do que apenas um número de espectadores assistindo; hoje eles são uma comunidade unida, que compartilha de uma paixão e aprecia o carisma de Gaules. Esta proximidade com os fãs ajudou Gaules a construir um dos canais de streaming mais engajados e ativos da Twitch (SANTIAGO, 2023).

Gaules não apenas revolucionou a forma como os e-Sports são transmitidos, como também trouxe uma abordagem mais humana e pessoal ao mundo do streaming. Seus relatos sobre desafios pessoais, como depressão e ansiedade, o aproximaram muito de seus seguidores, criando um espaço seguro e acolhedor para discussões sobre saúde mental (MARQUES, 2018). Sua narrativa não é apenas sobre vitórias em jogos, mas também sobre perseverança e superação na vida.

Ao refletir sobre sua trajetória, desde os dias como jogador profissional até sua ascensão como um dos maiores streamers do mundo, Gaules ressalta frequentemente o significado profundo da palavra "resiliência". Este termo, tutado por ele como um lembrete constante para nunca desistir, tornou-se mais do que apenas

uma palavra: é um mantra tanto para ele, quanto para sua comunidade. A mensagem de persistência, superação e enfrentamento de adversidades não apenas reflete os desafios pessoais e profissionais que Gaules enfrentou, mas também serve como fonte de inspiração e conforto para seus inúmeros seguidores (GAULES..., 2020).

A "Tribo" não é apenas um grupo passivo de espectadores. Eles interagem ativamente, participando de discussões, apoiando uns aos outros e até mesmo se mobilizando em causas maiores. Esta comunidade coesa tem sido um dos principais fatores para o sucesso de Gaules, fornecendo-lhe não apenas apoio moral, mas também impulsionando sua popularidade e alcance no mundo dos e-Sports (MARQUES, 2018).

Em resumo, a "Tribo" é uma representação da capacidade de Gaules de cultivar uma comunidade leal e dedicada. Sua abordagem genuína e transparente, combinada com sua narrativa marcante, criou um movimento que vai além das transmissões de jogos, transformando-se em uma força cultural e social no mundo dos e-Sports.

Desde o início de suas transmissões, Gaules priorizou a criação de um espaço interativo e acolhedor para seus espectadores. Sua conduta autêntica e carismática o diferencia de muitos dos seus concorrentes no streaming. Mais do que apenas jogar ou comentar partidas, Gaules se dedica a compartilhar amplamente suas experiências, seja através de brincadeiras, histórias de vida ou até mesmo momentos de vulnerabilidade. Esta sinceridade na comunicação estabeleceu uma conexão profunda com sua audiência, fazendo dele um destaque na plataforma (GAULES..., 2020).

O papel do CS:GO na ascensão de Gaules não pode ser subestimado. Enquanto muitos streamers diversificam seu conteúdo entre vários jogos, Gaules encontrou seu nicho e se especializou nele. Esta decisão não apenas solidificou sua reputação como uma das autoridades do CS:GO, mas também permitiu que ele tivesse um impacto significativo na popularização do jogo no Brasil. Suas transmissões dos campeonatos, repletas de emoção, humor e análises técnicas, atraem regularmente milhares de espectadores, muitos dos quais sintonizam especificamente para ouvir seus comentários (MARQUES, 2018).

Em um cenário onde a concorrência é acirrada e os conteúdos são vastos, Gaules conseguiu se destacar e criar uma identidade única. Seu compromisso com a comunidade, seu conhecimento pelo CS:GO e sua capacidade de se reinventar são testemunhos de sua dedicação e paixão.

Gaules não apenas comentou ou jogou, ele foi um dos precursores de mudanças significativas. Sua popularidade e alcance possibilitaram a aquisição dos direitos de transmissão de campeonatos, conquista que reverberou no cenário brasileiro, introduzindo uma nova era de profissionalismo e engajamento. Além disso, ele desempenhou um papel crucial na promoção de novos talentos, solidificando no Brasil um terreno fértil para os e-Sports (MARQUES, 2018).

A decisão de Gaules de investir em direitos de transmissão não foi apenas um movimento empresarial, mas um compromisso com a comunidade de CS:GO no Brasil. Ao garantir o acesso a grandes torneios internacionais, ele ofereceu ao público brasileiro uma janela para o cenário competitivo global, proporcionando transmissões de alta qualidade e análises aprofundadas. Essa iniciativa também ampliou a visibilidade dos talentos brasileiros, que agora possuem uma plataforma maior para mostrar suas habilidades e atrair atenção internacional (GAULES..., 2020).

Além da transmissão, Gaules fez questão de dar espaço em seu canal para novos talentos, ajudando a descobrir e promover jogadores promissores. Este foco na formação de novos talentos não apenas reforçou a cena competitiva nacional, mas também solidificou a reputação de Gaules como uma figura central no desenvolvimento do e-Sports no Brasil. Seu trabalho tem sido fundamental na criação de uma nova geração de jogadores, que agora representam o Brasil em competições internacionais de alto nível (SANTIAGO, 2023).

Contudo, não foi apenas no CS:GO que Gaules deixou sua marca. Ele também desempenhou um papel vital em elevar a percepção dos e-Sports como um todo no Brasil. Através de suas transmissões, ele conseguiu desmistificar o mundo dos e-Sports para muitos, convertendo espectadores casuais em fãs apaixonados e atraindo atenção de grandes patrocinadores e mídias tradicionais para o setor (MARQUES, 2018).

A contribuição de Gaules para o CS:GO e para os e-Sports no Brasil é imensurável. Ele não apenas elevou o padrão de transmissão e comentários, mas também desempenhou um papel ativo na formação e desenvolvimento do cenário competitivo brasileiro. Sua visão, paixão e dedicação ao e-Sports garantiram que ele não apenas fosse reconhecido como um grande streamer, mas também como uma referência na indústria.

No panorama global, Gaules também tem grande reconhecimento. Ele alcançou o título de segundo streamer mais popular do mundo (em termos de horas assistidas), em agosto de 2020, um feito notável considerando a enorme competição no espaço de streaming (SANTIAGO, 2023). Além disso, sua marca tem sido associada a qualidade e inovação, conduzindo-o a ser o canal de esportes eletrônicos nº1 na Twitch em 2022, consolidando ainda mais seu lugar entre grandes nomes do streaming (CARBONE, 2022).

Estes reconhecimentos refletem o impacto de Gaules no cenário dos e-Sports. A cada prêmio, ele atesta a qualidade do seu próprio trabalho, e eleva o status dos e-Sports, especialmente no contexto brasileiro. Através de suas transmissões, ele tem dado ao CS:GO, e outros jogos eletrônicos, uma forma de atingir audiências mais amplas, abrindo portas para novos talentos e criando oportunidades para a comunidade em geral (MARQUES, 2018).

Tendo em vista o panorama de sua carreira até os dias de hoje, é evidente que Gaules tem sido uma força motriz por trás da popularização e legitimação dos e-Sports. Seu compromisso com a excelência, paixão pelo jogo, e habilidade inata para se conectar com os fãs têm sido fundamentais para seu sucesso contínuo. À medida que os e-Sports continuam a crescer e evoluir, a contribuição de Gaules para este mundo será lembrada como uma das mais influentes, moldando o futuro do setor para as próximas gerações.

Gaules transcende o mundo dos e-Sports, marcando presença em campanhas publicitárias e na mídia tradicional. Sua participação em comerciais e sua aparição em gigantes da mídia, como a Rede Globo, demonstram a amplitude e profundidade de sua influência (PEREIRA, 2023).

Este movimento para o mainstream não é apenas um testemunho de seu carisma pessoal, mas também uma indicação do poder crescente dos e-Sports e dos streamers no cenário cultural mais amplo. A transição de Gaules para a mídia tradicional é um marco significativo, desafiando as noções convencionais sobre a relevância e o alcance dos streamers de jogos. Sua presença em comerciais de alto perfil exibidos em intervalos de jogos na Rede Globo é uma prova palpável de que ele se tornou uma figura pública cujo apelo ultrapassa os limites do streaming e do mundo do jogo (PEREIRA, 2023).

A presença na mídia tradicional não é apenas um acaso, ela tem implicações práticas e profundamente pensadas. Ao levar a cultura dos e-Sports para o mainstream, Gaules está ajudando a atrair novos públicos e potenciais investidores para o setor. Ele também estabelece um precedente para outros streamers e atletas de e-Sports, mostrando que é possível construir uma marca pessoal que possa ser monetizada de múltiplas formas, inclusive através de parcerias com grandes marcas.

Além disso, a presença de Gaules no espaço publicitário também sinaliza um amadurecimento do mercado de e-Sports no Brasil. As marcas estão começando a reconhecer o valor do envolvimento com figuras populares no espaço dos jogos, como uma forma eficaz de alcançar públicos jovens e altamente engajados, que são cada vez mais difíceis de alcançar através de canais de publicidade em geral.

O impacto de Gaules vai muito além das transmissões ao vivo e dos jogos. Ele se tornou uma personalidade pública completa, com influência que se estende até os canais mais tradicionais do entretenimento e da publicidade. À medida que continua quebrando barreiras, é provável que sua influência continue a crescer, moldando não apenas o mundo dos e-Sports, mas o panorama cultural e publicitário do Brasil como um todo.

7.5 CRIAÇÃO DE COMUNIDADE

Em meio à crescente era digital, o surgimento de comunidades virtuais se destaca como uma tendência marcante e de grande relevância. Estas comunidades, impulsionadas por inovações tecnológicas e pelo desejo inerente de interação humana, moldaram a forma como as pessoas se relacionam, disseminam conhecimento e estabelecem vínculos (BAUMAN, 2003).

Comunidades virtuais se tornaram espaços essenciais, onde os membros não apenas compartilham interesses e valores comuns, mas também buscam e moldam sua identidade. Dentro desses ambientes digitais, os participantes têm a liberdade de se expressar, recebendo feedback contínuo e adaptando sua percepção de si mesmos com base nas interações que experimentam (MELO E SATTAMINI, 2018).

A tecnologia, tendo a internet como protagonista, desempenhou um papel fundamental na criação dessas comunidades. Graças a plataformas online, redes sociais e fóruns, a interação entre pessoas de distintas culturas, origens e localidades não só se tornou viável, mas também prática. Estas ferramentas possibilitaram a formação de grupos coesos baseados em interesses mútuos, superando obstáculos geográficos que anteriormente restringiam essas conexões (BAUMAN, 2003).

Bauman (2003) ressalta que, enquanto as comunidades virtuais prosperam, as comunidades tradicionais enfrentam desafios. A dinâmica da vida moderna, sugere ele, levou a relações humanas mais efêmeras. Apesar disso, essa aparente fragilidade nas comunidades convencionais também gerou um anseio por conexões mais profundas, muitas vezes buscadas e estabelecidas no vasto universo das comunidades online (BAUMAN, 2003).

Em síntese, a construção de comunidades reflete uma necessidade intrínseca do ser humano de se conectar e pertencer. Com a tecnologia em posição de destaque, as comunidades virtuais se estabeleceram como um elemento central na forma como as pessoas interagem, colaboram e se expressam. Especificamente no âmbito do streaming e dos e-Sports, a formação de comunidades engajadas é essencial para o sucesso e a interação do público.

7.6 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

A visão de convergência cultural esboçada por Jenkins (2015) sinaliza uma transformação profunda na maneira como a sociedade absorve e cria conteúdo midiático. Tal evolução é majoritariamente alimentada pela fusão de comunicação, tecnologia e informação em variadas plataformas digitais. No entanto, é crucial entender que a convergência vai além de uma mera evolução tecnológica. Ela representa uma interação multifacetada que aborda como as pessoas se relacionam com a tecnologia e o conteúdo disponibilizado por ela (JENKINS, 2015).

Cultura da Convergência nos mostra o próximo estágio da evolução, de interativa para participativa. Descreve o futuro das mídias e, por extensão, da cultura, de agora em diante. [...] Por convergência, refiro-me ao 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, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015)

Essa metamorfose não se limita apenas à união das ferramentas de comunicação, mas também reflete as transformações sociais em andamento. Os usuários da mídia já não são meros espectadores; eles transitam com o conteúdo entre dispositivos, proporcionando uma vivência mais coesa. Adicionalmente, os produtores de conteúdo agora se deparam com desafios e oportunidades, buscando sinergias entre diferentes setores para oferecer uma experiência coesa ao público (JENKINS, 2015).

Em contrapartida, um dos aspectos mais intrigantes da cultura de convergência é a transição dos consumidores de meros observadores para agentes ativos. As ferramentas digitais e as redes sociais abriram portas para que os usuários não sejam apenas consumidores, mas também colaboradores e inovadores. Esta interação

proativa é visível em diversas plataformas de mídia, onde histórias e conteúdos são cocriados⁴⁸ por produtores e comunidades (SOUZA, 2022).

Essa reconfiguração na dinâmica de produção de conteúdo deu origem ao que chamamos de narrativa transmídia, um distintivo da cultura de convergência. A narrativa transmídia se traduz na propagação por diferentes meios e plataformas, com cada um contribuindo de forma única para a narrativa global. Em ambientes como e-Sports e plataformas de streaming, as histórias frequentemente se desenrolam através de uma mistura de jogos, transmissões em tempo real, vídeos e interações sociais (JENKINS, 2015).

No centro desta cultura de convergência, observamos também o surgimento de uma economia afetiva. No mundo digital de hoje, apenas criar conteúdo não é suficiente. É importante construir uma conexão emocional com seu público. Criadores de conteúdo e marcas agora buscam estabelecer relações profundas e significativas com seus públicos, transformando consumidores em fãs e defensores apaixonados (SOUZA, 2022).

Em conclusão, a cultura da convergência remodelou a paisagem da mídia, tornando-a mais dinâmica, interativa e colaborativa. Para criadores como Gaules, esta cultura oferece uma oportunidade única de construir comunidades engajadas e narrativas envolventes, enriquecendo a experiência do consumidor.

⁴⁸ Estratégia que traz agentes externos para dentro dos processos.