

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

GABRIEL MATTOS CABRAL

POTENCIALIZAÇÃO DOS E-SPORTS: ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO  
NAS REDES SOCIAIS

SÃO BORJA

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

GABRIEL MATTOS CABRAL

POTENCIALIZAÇÃO DOS E-SPORTS: ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO NAS  
REDES SOCIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador: César André Luís Beras

São Borja

2021



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Universidade Federal do Pampa

**GABRIEL MATTOS CABRAL**

## **POTENCIALIZAÇÃO DOS E-SPORTS: ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO NAS REDES SOCIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 07/05/2021.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Cesar Andre Luiz Beras

Orientador

UNIPAMPA

---



Assinado eletronicamente por **CESAR ANDRE LUIZ BERAS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/05/2021, às 08:52, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Magnos Cassiano Casagrande, Usuário Externo**, em 18/05/2021, às 16:59, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **JULIANA ZANINI SALBEGO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 02/06/2021, às 11:42, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0527905** e o código CRC **0 C6 B2FE1**.

## **RESUMO**

O presente trabalho buscou refletir sobre as forma e estratégias de comunicação nas redes sociais de streamer e pro players. Para chegar a essas reflexões passa-se pela descentralização da informação e convergência, com base nos autores, Manuel Castells (1999), Henry Jenkins (2006) que aborda a interação na sociedade em rede moderna, e a convergência dela. Analisou-se as páginas do Facebook de um jogador profissional e um jogador streamer para entender como e porque utilizam as redes sociais de determinada maneira. De acordo com Martino de Sá (2014) Ana Bambrilla (2012) e Fiorite (2017) que compreenderam a teorias das mídias e as mídias sócias, além das diferenças de um jogador profissional e um jogador casual. O estudo foi possível a partir de uma observação não participante, conforme Marconi e Lakatos (2003), no qual se realizou a aplicação de uma pesquisa documental sobre os jogadores analisados.

**PALAVRAS-CHAVES:** E-sport, Streamer, Pro player, Convergência.

## **ABSTRACT**

The present work sought to reflect on the forms of communication strategies in the social networks of streamer and pro players. To arrive at these reflections, we went through the decentralization of information and convergence, based on the authors, Manuel Castells (1999), Henry Jenkins (2006) who approached the interaction in the modern network society, her convergence, we analyzed a player's Facebook pages professional and a streamer player to understand how and why they use social networks in a certain way. According to Martino de Sá (2014) Ana Bambrilla (2012) and Fiorite (2017) understood the theories of the media and the partner media, in addition to the differences between a professional player and a casual player. The study was possible from a non-participant observation, according to Marconi and Lakatos (2003), where the application of a documentary research on the analyzed players was carried out.

**KEYWORDS:** E-sport, Streamer, Pro player, Convergence.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Descentralização da informação .....	17
Quadro 2: Convergência .....	23
Quadro 3 Profissionalização nos jogos eletrônicos .....	28
Quadro 4: Síntese da hipótese: Diferenças entre streamers e pro players .....	34
Quadro 5 Quadro geral dos elementos constantes (streamer) .....	43
Quadro 6 Quadro geral dos elementos constantes (pro player).....	50

## Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. SOCIEDADE EM REDE, CONVERGENCIA E AS DIFERENÇAS ENTRE OS JOGADORES.....	13
2.1. A DESCENTRALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO.....	13
2.1.1. Inteligência coletiva.....	16
2.1.2. Descentralização da informação e a sustentação da análise .....	18
2.2. A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS.....	20
.....	23
2.2.1. Convergência e a sustentação da análise .....	23
2.3. PROFISSIONALIZAÇÃO DOS E-SPORTS AS DIFERENÇAS DENTRE OS JOGADORES.....	26
2.4. AS DIFERENÇAS ENTRE OS JOGADORES E A SUSTENTAÇÃO DA ANÁLISE. 28	
3. PROBLEMA DE PESQUISA .....	30
3.1. HIPÓTESES .....	31
3.2. METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS.....	34
3.2.1. Definições das técnicas de coleta.....	35
3.3. DEFINIÇÕES DAS TÉCNICAS DE ANÁLISE .....	36
3.3.1. Objeto .....	37
3.4. DEFINIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.....	38
4. ANÁLISES .....	39
4.1. ANALISE DOS STREAMERS.....	39
4.1.1. Análise dos elementos constantes do streamer .....	40
4.1.2. Segundo elemento constante.....	42

4.2. ANÁLISES DOS PRO PLAYERS .....	44
4.2.1 Primeiro elemento constante.....	45
4.2.2. Segundo elemento constante.....	47
4.2.3. Terceiro elemento constante .....	48
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	51
6. REFERÊNCIAS .....	56
7. ANEXOS .....	57



## 1. INTRODUÇÃO

Para o presente trabalho foi escolhido o tema - Potencialização dos E-Sports: Estratégias de Comunicação das Redes sociais - devido à grande conexão que tive com jogos, desde a infância, estimulada por meu irmão mais velho, que frequentava as „locadoras de videogames“. A partir daí, surgiu uma paixão por jogos eletrônicos, em um período seguinte se popularizou as „lan houses“ que eram jogos com internet, portanto, sempre acompanhei as inovações no ramo até aos dias atuais e na indústria dos E-sports.

Partindo do nosso problema de pesquisa que se trata, “Existem diferenças nas estratégias digitais para a potencialização do trabalho dos jogadores profissionais e streamers?” Este problema de pesquisa é constituído por três elementos, sendo eles: as redes sociais, as lives e as formas de arrecadação. O primeiro elemento constitutivo se trata do uso das redes sociais. As últimas décadas foram caracterizadas pelo avanço da tecnologia e da informação que deu origem a comunicação digital, tendo como exemplos o Facebook, YouTube, Twitter e também plataformas de Stream. Não existe limitações para às redes sociais, porém é a forma de utilização do Facebook que será analisada nesta pesquisa. As redes sociais são a um conjunto de usuários conectados por interesses semelhantes, por exemplo, relação de trabalho ou que possuem interesses parecidos, como esportes, política, música, notícias, jogos, entre outros.

O segundo elemento constitutivo se trata das lives, que são realizadas pelas plataformas streaming. Tal ferramenta que possibilita transmitir e acessar conteúdos multimídias pela internet em qualquer dispositivo com conexão e em tempo. Essas plataformas podem ser utilizadas de diversas formas, inclusive ao universo dos jogos eletrônicos, onde os jogadores transmitem suas jogatinas diárias e a busca entretenimento pelos canais que variam bastante, tem como principal foco o público do universo dos E-sports.

O terceiro elemento constitutivo é sobre as formas de arrecadação, nessa indústria dos esportes eletrônicos. Existem diversas formas de arrecadar financeiramente, seja com premiações milionárias que campeonatos presenciais e virtuais oferecem, com publicidades dependendo da visibilidade e engajamento que o jogador possui. As plataformas de streaming também são uma forma rentável de arrecadar no meio dos jogos eletrônicos, o usuário que

transmite a sua jogatina via lives, pode estar recebendo doações e inscrições em seu canal, que somando a um grande número de espectadores, pode adquirir uma renda formidável, fazendo isso sua profissão. São estes três argumentos que dão base para as três hipóteses, sendo a primeira a possível diferença entre as estratégias de utilização das redes sociais, a segunda hipótese sobre o uso das lives e a terceira hipótese sobre as formas de arrecadação entre streamers e pro players.

A primeira hipótese sobre diferença na utilização das redes sociais de que o streamer autônomo decide seus horários de transmissão e atuação, tem total autonomia na produção do seu conteúdo, escolhe os temas e a forma que deseja abordar e possui um diálogo íntimo com os seguidores. Contudo, observa-se que o Pro player tem uma rotina menos flexível, pois dedica a maior parte do tempo em treinamentos com sua equipe, seu foco está nos resultados. Dessa forma utiliza-se pouco das redes sociais e, geralmente, para informar sobre suas competições.

A segunda hipótese se trata sobre o uso das lives, esta que é a principal ferramenta da produção de conteúdos jogador streamer, que realiza transmissões, diariamente, e arrecada com elas, geralmente, não possui fidelidade a um game específico e faz com que o seguidor entre na aventura virtual dos games, juntamente, com ele. Os jogadores pro player utilizam, de maneira esporádica, as lives, possivelmente, para fazer comunicados da sua equipe, ou até mesmo transmitir os jogos que estão disputando.

A terceira hipótese trata-se das formas de arrecadação, o jogador streamer, por sua vez, arrecada, na maioria das vezes, na transmissão de sua live, onde os espectadores podem estar doando qualquer quantia em dinheiro ou então realizando inscrições em seu canal por um valor fixo e dessa forma são beneficiados com exclusividades, na transmissão, dependendo do engajamento do jogador, até pequenas parcerias, entretanto, os pro player arrecadam com as premiações das competições que variam os valores, podem ser até mesmo milionárias, os pro players que tem bom desempenho ganham muita visibilidade, estes podem estar arrecadando com publicidades também.

O objeto do estudo trata-se de dois jogadores diferentes, um jogador streamer e um jogador profissional. O jogador Streamer, é qualquer pessoa que realize o ato do streaming, ou seja, transmissão de conteúdo em alguma plataforma. No mundo dos jogos e esportes, essa prática tornou-se cada vez mais popular, pois estreita laços entre influenciadores e público Raphael „Seucreysson“ Almeida, 28 anos reside em Goiânia. O jogador profissional, é aquele que tem sua rotina em torno das competições, é como se fosse um atleta dos esportes

eletrônicos, possui rotinas, salários, horários de treino, disputa competições e integra uma equipe ou organização, Gabriel „Rayuur“ Pinheiro, 23 anos reside em Belo Horizonte.

A metodologia utilizada para realização da pesquisa foi a da observação não participante, que é uma técnica de investigação qualitativa e observa sem interferir, diretamente, no objeto, apesar de observá-lo e coletar os dados. Nessa observação, o pesquisador é mais como um espectador. Realizou-se análise documental que se constitui em uma técnica importante, na pesquisa qualitativa, seja complementando informações obtidas por outras técnicas, seja desvelando aspectos novos de um tema ou problema. O capítulo teórico terá três seções: a descentralização da informação, a convergência e as diferenças do jogador casual para o jogador profissional. Na primeira seção a descentralização da informação abordar-se-á dois tópicos: o informacionalismo no ciberespaço e a inteligência coletiva e uma subseção que trabalho a partir destes itens sustenta a reflexão teórica que é base para a nossa análise empírica.

## **2. SOCIEDADE EM REDE, CONVERGENCIA E AS DIFERENÇAS ENTRE OS JOGADORES**

No presente capítulo ter-se-á três seções: a primeira com base em Castells a descentralização da informação e Martino em inteligência coletiva, na segunda seção apresentará a convergência das mídias com base em Jenkins e na terceira seção profissionalização dos e-sports as diferenças entre os jogadores com base em Fiorite.

### **2.1. A DESCENTRALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO**

Parte-se da ideia que há diferenciação entre streamers e pro players, tem-se três elementos principais que dão base para o problema de pesquisa, que são: as formas de utilizar as redes sociais, a utilização das lives e as formas de arrecadação, dessa forma desenvolveu-se o seguinte problema de pesquisa: Existem diferenças nas estratégias digitais para a potencialização do trabalho dos jogadores profissionais e streamers?

Partindo da base que há diferenças no modo de utilizar as estratégias de comunicação em relação as redes sociais, lives e arrecadação há o primeiro argumento que aborda a

descentralização da informação, divididos em tópicos: A) <sup>1</sup>Informacionalismo no Ciberespaço, B) Inteligência coletiva.

Aborda-se o primeiro tópico informacionalismo no ciberespaço, com base em Martino de Sá (2014) e em Castells (1999) que se caracteriza pelo avanço da tecnologia em uma nova sociedade na era da informação, termo utilizado para se referir à realidade tecnológica como mediadora das relações humanas e das interações entre máquinas. Estas últimas cada vez mais autônomas, essa uma das principais características dessa realidade que são a hiperconectividade.

Ou seja, o fato de o mundo estar conectado o tempo todo, pode-se notar a todo o momento que há presença de tecnologias em no cotidiano, desde o rádio a dispositivos eletrônicos, esse alto fluxo de comunicações trás geração de riquezas, desenvolvimentos de códigos tanto tecnológicos quanto culturais, por exemplo, fortalecimento das relações internacionais, união de mercado mundial, integração social, econômica e política.

Pode-se conectar esse elemento com as estratégias na utilização de cominação das redes sociais e nas transmissões de lives que estão presente nesse meio, e a respeito das formas de arrecadação via internet.

A revolução da tecnologia da informação motivou o surgimento do informacionalismo como a base material de uma nova sociedade. No informacionalismo, a geração de riqueza, o exercício do poder e a criação de códigos culturais passaram a depender da capacidade tecnológica das sociedades e dos indivíduos, sendo a tecnologia da informação o elemento principal dessa capacidade. A tecnologia da informação tornou-se ferramenta indispensável para a implantação efetiva dos processos de reestruturação socioeconômica. De especial importância, foi seu papel ao possibilitar a formação de redes como modo dinâmico e auto-expansível de organização da atividade humana. Essa lógica preponderante de redes transforma todos os domínios da vida social e econômica (CASTELLS, 1999, p. 412).

O autor traz a questão da descentralização da informação, que é algo positivo no contexto geral, como uma revolução tecnológica na qual as informações não ficam restritas a certo nicho de pessoas, mas disponíveis em muitas plataformas digitais como *Facebook*, *Wikipedia*, *YouTube* entre outros, conhecimento que somente uma pessoa poderia adquirir até então com a leitura de algum livro.

Nos dias atuais, ela pode ter o mesmo acesso a esse conteúdo com muito mais praticidade, devido a possibilidade de acesso a dispositivos móveis, além de, poder interagir com outros usuários que tenham interesses semelhantes, por exemplo, pessoas que gostam de

um mesmo esporte, ou que buscam conhecimento em uma área científica específica, além desse aspecto positivo do conhecimento e da informação estarem muito mais acessíveis por estarem alocados em uma rede mundial de computadores.

A estrutura do ciberespaço trata-se de um mundo virtual, é algo relativamente novo que foi se moldando de maneira incerta, no entanto, devido à expansão irregular que não há normas em relação à construção e criação de conteúdos no ciberespaço, quaisquer equipamentos eletrônicos disponíveis de conexão estabelecem uma nova realidade, a realidade virtual do ciberespaço.

Sem entender com clareza a dimensão do seu universo, nesse argumento pode-se relacionar com todas as hipóteses, uso das redes sociais, uso da live e a forma de arrecadação, pois todos esses elementos acontecem no ciberespaço, portanto buscar-se-á entender como esse espaço se constrói segundo Martino:

O ciberespaço é a interconexão digital entre computadores ligados em rede. É um espaço que existe entre os computadores, quando há uma conexão entre eles que permite aos usuários trocarem dados. É criado a partir de vínculos, e não confunde com a estrutura física – cabos, máquinas, dispositivos sem fio – que permite essa conexão. Uma das características do ciberespaço é sua arquitetura aberta, isto é, a capacidade de crescer indefinidamente (MARTINO, 2014, p. 29).

O ciberespaço trata-se de um espaço intangível, sustentado pelas conexões estabelecidas via internet, que é ligado por uma rede de computadores mundial de forma digital, e quando estes computadores estão conectados podem trocar informações e arquivos entre si, através de download e upload, como características desse ciberespaço pode-se definir como um universo sem totalidade e fronteiras, pois é impossível limitar um espaço que teoricamente não existe.

Esse ambiente é construído por todos que produzem algum conteúdo, seja texto, imagem, vídeo, em meio a todo esse conjunto de informações estabelecido por conexões estabelecidas por uma rede mundial é que da estrutura para o ciberespaço, cada pessoa que acessa a internet consome e faz parte disso. Pode-se dizer, portanto, que quando o usuário se conecta na internet, ressaltando que para estar „lá“ no ciberespaço basta a conexão com a rede, para navegar em sites, redes sociais, páginas, independente de o usuário está conectado através de computadores, notebook, tablet, smarthphone, Embora Por equipamentos distintos, todos levam a mesma realidade virtual onde podem se encontrar,

Através deste tópico do informacionalismo no ciberespaço, pode-se relacionar com a primeira hipótese das redes sociais, todo o espaço virtual é construído por qualquer tipo de

postagem nestas redes, comunicação que surge da interconexão das redes de dispositivos digitais interligados no planeta. Incluindo seus documentos, programas e dados, com a popularização dos meios que fomenta e incentiva o alto fluxo de informação do ciberespaço é consumido, através destas redes, que ainda possuem interatividade, portanto, os streamers e pro player ajudam a construir esse espaço quando utilizam as redes sociais e criam conteúdos para diversas plataformas.

As redes sociais foram peças chave da comunicação digital que não nasceu com o tamanho dessa dimensão atual, as primeiras redes sociais eram muito mais limitadas, geralmente apenas ao texto, caracteres e imagens, durante esse início das redes sociais a internet e os computadores não eram tão desenvolvidos, possuíam configurações precárias que limitavam bastante.

Portanto esse processo de amadurecimento das redes foi constante, passando a serem introduzidos conteúdos multimídia, como vídeos e, nos dias atuais, conta-se até mesmo com transmissões ao vivo pelas plataformas de redes sociais, ver-se-á o exemplo da transmissão da posse do ex-presidente Obama, através dessa reflexão pode-se compreender a dimensão que as transmissões ao vivo tomam, logo pode-se relacionar esse argumento com a segunda hipótese sobre o uso das lives.

Cerca de um ano depois, em 2008, a CNN volta a fazer aliança com um novo player, dessa vez o Facebook, para cobrir a cerimônia de posse de Obama. A emissora e o site de rede social criaram uma página onde o usuário podia assistir à cerimônia ao vivo (a partir de um streaming do canal de TV) e fazer comentários atualizando seu status no Facebook. Seria o equivalente a tuitar assistindo uma TV, mas tudo em uma única página. Ambientes como Twitter e Facebook já eram tão populares e já chamavam tanto a atenção dos tradicionais (BAMBRILLA, 2012, p. 52).

### **2.1.1. Inteligência coletiva**

No terceiro tópico, abordar-se-á o tema a inteligência coletiva, as interações diárias se refletem, nesta temática, como expressa o autor Pierre Levy citado em Jenkins (2006), enquanto uma pessoa compartilha seus conhecimentos e outrem interage gerando diálogo e conteúdo não trocaram apenas informações, compartilhamos hábitos, consumos, crenças e conhecimentos, com isso, determinada interação entre os usuários também é uma fonte de poder midiático.

Quando um grupo de pessoas debate interagindo em um canal aberto, por exemplo, uma rede social, pessoas de fora da discussão podem absorver o que está em pauta, mesmo não sendo esse o objetivo primário, como por exemplo alguém que está acompanhado uma

discussão nos comentários de uma rede social, não está participando ativamente, mas ainda está ali presente e absorvendo o que está acontecendo.

Esse argumento pode ser relacionado com a primeira hipótese sobre as redes sociais e sobre a segunda hipótese em relação ao uso da lives, pois inteligência coletiva está presente nas duas situações.

O consumo tornou-se um processo coletivo – e é isso o que este livro entende por inteligência coletiva, expressão cunhada pelo ciberteórico francês Pierre Lévy. Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. Neste momento, estamos usando esse poder coletivo principalmente para fins recreativos, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais “sérios” (JENKINS, 2006, p. 31).

O consumo informacional é, portanto, de âmbito coletivo, pois ele acontece principalmente para fins recreativos, tem-se como exemplo um filme que é muito comentado ou um seriado que está em alta, ou até mesmo um jogo eletrônico, que foi lançado recentemente. Há consumidores que viram referência, nesse aspecto de novidades, seria alguém que possui conhecimentos e está inteirado do assunto, de maneira que outros não estejam ou não tenham disponibilidade.

Assim sendo, estes seguem os passos de quem é referência e dispersa o tema para os demais interessados no mesmo, por exemplo, sai alguma atualização em determinado game, o jogador ativo que fará o melhor diagnóstico das novidades e passará o conhecimento para os demais, isso se trata de um exemplo de processo de inteligência coletivo, que gera assim, uma espécie de bola de neve da cultura popular. Entretanto, um indivíduo que compartilha com a outra forma uma espécie de corrente positiva de conhecimentos.

Esse argumento pode fazer relação com a primeira hipótese do uso das redes e a segunda hipótese sobre o uso das lives, como o próprio título do argumento ressalta inteligência coletiva, o fato da coletividade faz total conexão com as lives, por exemplo, que acontecem de maneira interativa e ao vivo, mas estes elementos também são encontrados nas redes sociais, como ser compartilhado muitas informações e interação, exemplo, utilizando a ferramenta dos comentários da rede social Facebook, para interagir.

#### **Quadro 1: DESCENTRALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO**

<b>ARGUMENTO</b>	<b>TÓPICOS</b>	<b>LINK COM AS HIPÓTESES</b>
------------------	----------------	------------------------------

<b>Descentralização informação</b>	• Informacionalismo no Ciberespaço	• Uso das redes e uso das lives
	• Inteligência coletiva	• Formas de arrecadação

Fonte: elaborado pelo autor, 2021.

### **2.1.2. Descentralização da informação e a sustentação da análise**

No próximo capítulo, apresentar-se-á os estudos empíricos sobre as possíveis diferenças entre streamers e pro palyers conforme já demonstrados na tabela anterior, agora será demonstrado como o argumento teórico descentralização da informação sustenta a análise dos dois elementos constantes.

Em relação ao primeiro elemento constante dos streamer as redes sociais utilizadas e a descentralização da informação” pode-se arguir que na era da informação, que se refere ao avanço da tecnologia e da informática, como algo positivo, que permite o progresso das telecomunicações móvel e a capacidade da conexão móvel que consente a informação e o conhecimento que circula de forma rápida, através da internet, sites, blogs de notícias e das redes sociais, onde o usuário, destes meios, pode acessar e produzir conteúdo de qualquer lugar desde que disponham dos equipamentos necessários.

Muitas dessas trocas de informação são mediadas por interesses semelhantes, como um esporte, entretenimento e até mesmo alguma área do conhecimento. A revolução tecnológica, a reestruturação das formas econômicas, a crítica cultural se fundiu a redefinição histórica da base social da produção, do poder e da experiência. Essas transformações levam a grandes mudanças na forma social de tempo e espaço e levaram ao surgimento de uma nova cultura de múltiplas informações, que são difundidas a todo o momento e com um vasto acesso da sociedade sobre elas, dessa forma descentralizam a informação que não fica mais alocada em apenas poucos domínios.

Pode-se relacionar o segundo elemento constante dos streamer que se trata das fotos publicadas em sua página no Facebook, a partir da base teórica deste estudo parte do argumento da descentralização da informação, no tópico informacionismo no ciberespaço, Devido à globalização e a necessidade das pessoas que almejam seu lugar na sociedade e desenvolvem uma reputação, uma identidade, no meio virtual acontece de forma semelhante, nos websites pessoais que geram apropriações individuais do ciberespaço, como forma permanente de construção de si, dentro do foco da pós-modernidade.

Assim como nas redes sociais oferecem a possibilidade de o usuário personalizar seu perfil da maneira que seja seu reflexo, de como o usuário gostaria de ser visto pelos demais membros da rede social, essas apropriações funcionam como uma presença do "eu" no ciberespaço, um espaço privado e, ao mesmo tempo, público, e decorrente da interseção entre o público e o privado.

É a globalização do individualismo e para isto o perfil do indivíduo precisa ser notado para existir nesse ciberespaço, isso também é constituir-se parte dessa sociedade em rede, essa identidade digital a qual se refere, vai além das nacionalidades, de maneira que se um símbolo ou identidade obtiver seu reconhecimento e valor, pode ser entendida em qualquer parte do globo, como se fosse uma bandeira.

Pode-se relacionar o primeiro elemento constante dos pro player que se trata da divulgação de vídeos em suas postagens, na rede social Facebook, com o argumento teórico convergência midiática e a inteligência coletiva. Em relação à convergência midiática, trata-se das formas que as plataformas comunicacionais convergem e trabalham entre si, desse modo o pro player está divulgando vídeos em uma rede social que direciona o seguidor para outra plataforma onde estão alocados os vídeos, isto é uma forma de convergência.

Pode-se relacionar também, em relação à inteligência coletiva, alguns destes vídeos postados que têm como conteúdo dicas e ensinamentos sobre os games, trata-se de conhecimentos desenvolvidos pelo pro player gravados e então ele difunde nas diferentes plataformas e passa o conhecimento adiante, isto é uma forma de inteligência coletiva, essa forma de montar o ciberespaço compartilhante de saberes.

Pode-se relacionar o segundo elemento constante dos pro player que se trata das informações sobre a página na rede social Facebook, com base no argumento “O surgimento do informacionismo”. O avanço da tecnologia é caracterizado por uma nova sociedade, na era da informação, uma sociedade imersa, nas novas tecnologias, pode-se estar sempre atenta às tecnologias que estão no dia a dia, como rádio, televisão, internet e redes sociais, assim, são as diversas ferramentas disponíveis que servem para os usuários se comunicarem a todo o momento.

Tempo é informação, muitas vezes, a mesma informação ou similar, ao mesmo tempo, em plataformas diferentes, isso é extremamente importante para o desenvolvimento de normas técnicas e culturais e para o fortalecimento de relacionamentos, ou seja, as pessoas desenvolvem o hábito de receber e enviar informações o tempo todo. Essa revolução tecnológica traz um fluxo muito grande de informações, junto com a popularização dos

smartphones e do acesso à internet, o usuário tem um universo gigantesco de informações nas mãos.

No informacionalismo, a geração de riquezas, o exercício do poder e a criação de códigos culturais passaram a depender das capacidades tecnológicas da sociedade e dos indivíduos, sendo a tecnologia da informação o principal elemento dessa capacidade. A tecnologia da informação tornou-se uma ferramenta indispensável para a implementação efetiva do processo de ajuste socioeconômico estrutural

Em relação à base teórica do terceiro elemento constante dos streamer que se trata das fotos publicadas em sua página no Facebook pode-se embasar com o tópico „descentralização da informação“ devido a modernidade, houve um avanço tecnológico que é caracterizado pela sociedade, na era da informação. Pode-se evidenciar as novas tecnologias como, por exemplo, rádio, televisão e principalmente a informática que juntamente com a internet nos possibilita o exercício do poder e da criação de códigos culturais, como por exemplo, as fotos e dados que são compartilhados nas redes sociais.

A melhor forma de promover uma troca de dados é compartilhar informações de poder e conhecimento entre os usuários das redes digitais, como o Facebook, que acontece pela comunicação móvel e pela capacidade de difusão de informação, com isso as informações não ficam alocadas apenas em um lugar, mas em constante compartilhamento, dentro da rede, não há necessidade de um grande esforço para realizar essa troca de dados e consumo de informação, basta ter os dispositivos necessários e estar inserido, em algumas destas redes, os dispositivos seriam os materiais que propiciam a geração de riqueza, o desenvolvimento de normas tecnológicas e culturais, como o fortalecimento das relações internacionais, as alianças do mercado mundial, a integração social, econômica e política.

## **2.2. A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS**

Este problema de pesquisa tem relação com as diferentes estratégias de comunicação, se existem diferenças nas formas de utilizar as redes sociais, as lives e as formas de arrecadação, desse modo pode-se sustentar com o segundo argumento que se trata sobre os meios de comunicação e convergência, temos o tópico: Convergência das mídias.

O tópico central abordará a reflexão sobre a convergência das mídias a partir de Jenkins 2006, entende-se que a convergência e as plataformas comunicacionais operam

através de múltiplas mídias, desde os novos meios de comunicação até os tradicionais, as mais diversas mídias como televisão, rádio, internet, telefone móvel, jornal.

Esses meios se convergem em um mesmo ambiente, para interagir e transmitir conteúdos reproduzindo-se em uma comunicação multicanal, integrando, por exemplo, meios de comunicação diferentes em função de um mesmo propósito, informar, fomentar. Esses meios passam a relacionar-se de forma não linear, não precisam falar de forma sincronizada, mas sim, se complementarem em um único ambiente. Nesse argumento, pode-se relacionar com a primeira hipótese sobre as estratégias no uso das redes sociais e a segunda hipótese sobre o uso das lives, pelo fato delas estarem interligadas e convergirem.

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. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKIS, 2006, p. 30,).

A convergência altera a relação entre as tecnologias existentes e muda o sentido pelo qual a indústria midiática opera, ao invés das novas tecnologias sobreporem as tradicionais, assim como uma nova tecnologia deixa outra obsoleta, na convergência as mídias se integram funcionando em um mesmo propósito, quando está acontecendo um evento de grande proporção, por exemplo, o campeonato mundial de um E-sport, é transmitido pela plataforma do game em questão, pelas redes sociais, pelas lives, televisão, ainda comentado no Twitter, discutido no Facebook.

Percebe-se que todos esses meios de comunicação estão funcionando, cada um de sua forma e com suas especificidades, mas todos em por um mesmo propósito, por exemplo, o campeonato mundial de Dota 2, de forma que ao invés dos diferentes meios de comunicação disputarem a audiência do evento, eles a juntam nesse propósito em comum, a pauta do assunto, eles se complementam discutindo sobre a mesma.

Isso ocorre devido à proliferação de canais de acesso, em um primeiro momento era necessário um computador para acessar a rede, nos dias atuais pode ser acessada pelo telefone celular, smart tvs, tablets, são muitos os dispositivos que conseguem se conectar na rede, devido às novas tecnologias de informática e telecomunicações, mais pessoas têm acesso a diferentes tipos de conteúdo, um indivíduo tendo acesso a smartphones, ele pode ler as notícias de jornais, escutar músicas ou apenas buscar entretenimento em jogos.

A convergência não muda apenas a forma de operar os meios, mas interfere em questões mercadológicas, culturais e sociais, tal qual desenvolver novos hábitos ou apropriar-se de costumes de terceiros, pelas tecnologias estarem presente mundialmente, é natural que as culturas das pessoas e os hábitos também convergem em função dos meios de comunicação, pois essa convergência está inserida no cotidiano da sociedade, essas múltiplas plataformas interferem no modo de vivência das pessoas, pois todo o tipo de informação, pertinentes e importantes, outras mentirosas e banais, tudo está disponível no universo informacional.

Neste sentido os públicos constroem suas características virtuais extraídas do fluxo midiático, o meio conecta as pessoas por algum interesse em comum, por exemplo, um estilo musical, os usuários tendem a compartilhar conteúdos desse segmento, assim estimulando o fluxo de informação e a convergência, estando no mesmo ambiente recebendo um conteúdo singular, por exemplo, o assunto Copa do Mundo é um evento que toma os meios de comunicação.

Se o usuário acessar qualquer plataforma como site de notícias terá conteúdo sobre o assunto, quando liga o rádio do carro, a televisão ou até mesmo nas vias públicas, sejam abordando propriamente pela temática do futebol ou mesmo curiosidades que cercam o evento, tal assunto ultrapassa as barreiras dos meios de comunicação, podendo as pessoas comentar pessoalmente e conversar entre elas sobre isso, a convergência está nas formas de comunicação de cada indivíduo e na maneira que ele absorve as informações, nem sempre a convergência depende do meio.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos (JENKINS, 2006, p. 31.).

A convergência de mídia está relacionada à fluência de conteúdo por meio de diferentes plataformas de mídia e à cooperação dos consumidores na mídia. Este fator é visto como um processo cultural e não tecnológico, pois envolve a mudança dos hábitos de consumo das pessoas, hoje em dia, os usuários podem obter a experiência de entretenimento de que necessitam em quase qualquer lugar, de suporte a suporte.

Isso significa que eles não são mais passivos, pelo contrário, participam de maneira ativa nos meios de comunicação afetados pela Internet. Afinal, trouxe consideráveis mudanças culturais e sociais para a mídia. Seguindo a reflexão do elemento abordado, pensar-se-á sobre a forma de consumir a informação, o consumo é um processo que acontece no coletivo, ou seja, o que está na rede é para todos e ainda dessa forma um indivíduo não tem como possuir todo conhecimento acumulado, isso pode tornar-se um estímulo para o compartilhamento de conhecimentos.

Essa reflexão pode fazer relação com a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais e a segunda hipótese sobre o uso das lives, que certamente converge com outras, tanto os streamer como os pro player geralmente utilizam mais de uma rede social com o mesmo propósito, de se promover dentro dos games, essa convergência não para pelas redes sociais, pois o usuário pode estar realizando uma live e transmiti-la no Facebook, por exemplo, é uma forma de convergência as redes sociais, do mesmo jeito que conteúdos como bordões podem ser criados durante a live e posteriormente levado para o Facebook, então nota-se que há convergência na forma que streamers e pro player se articulam nas redes.

**Quadro 2: Convergência**

ARGUMENTO	TÓPICOS	LINK COM AS HIPÓTESES
Convergência.	Convergência das mídias	Redes sociais Uso das lives

**FONTE:** Elaboração do autor 2021.

### **2.2.1. Convergência e a sustentação da análise**

Nesta próxima seção apresentar-se-á os estudos empíricos sobre as possíveis diferenças entre streamers e pro players, conforme, já demonstrados na tabela anterior, agora será demonstrado como argumento a convergência das mídias sustenta a análise dos dois elementos constantes do pro player, o uso das redes sociais e as fotos publicadas na página.

Em relação ao primeiro elemento constante dos streamer que trata sobre o uso das redes sociais utilizadas e de acordo com o argumento „Convergência das mídias', pode-se arguir que, nos dias atuais, percebe-se que a convergência das plataformas comunicacionais

atua de maneira integrada, através de diversas mídias como: televisão, rádio, sites de notícias, em um único canal, reproduzindo-se em uma comunicação multicanal, integrando, por exemplo, meios de comunicação diferentes atuando com a mesma finalidade.

Essa convergência dos meios ocorre de maneira que as novas tecnologias não tendem a se sobrepor em relação às tradicionais, mas se integram e operam de maneira conjunta. Isso pode ser entendido como um processo tecnológico que une os meios, a cada vez que novos tipos de conteúdo circulam nas redes de comunicação, os consumidores são estimulados a buscar mais conteúdos, muitas vezes o usuário emerge nas redes sem uma finalidade específica, pois já existe o hábito de estar conectado à mídia.

Trazendo a ideia de que convergência não é um limite no processo tecnológico e sim a conexão de diferentes plataformas, mas reforça a ideia de uma cultura participativa em que o consumidor não é apenas o destinatário que recebe as informações, mas muitas vezes é o próprio gerador de conteúdo, dessa forma havendo uma convergência cultural que um usuário estaria transmitindo seus hábitos e costumes para outros através dos meios digitais.

Em relação ao segundo elemento constante dos streamer que trata sobre as fotos publicadas em sua página, dando base ao estudo com a „Convergência das mídias', pode-se argumentar que, em relação ao segundo tópico da base teórica que sustenta a hipótese, pode-se relacionar a estratégia do elemento com o tópico „Convergência das mídias'.

Atualmente, percebe-se que a convergência acontece de diversas formas em nosso cotidiano, principalmente pelas plataformas e meios de comunicação. Essas mídias são reunidas, em um mesmo ambiente, para interagir e transmitir conteúdos em um único sentido, reproduzir a comunicação e a informação em multicanais e integrar, por exemplo, diferentes mídias rodando para o mesmo fim. Essa fusão de mídias ocorre de forma que novas tecnologias são instaladas e agregadas.

Não se sobreporá ao tradicional, mas a integração e o trabalho em conjunto podem ser entendidos como um processo técnico que unifica os meios de comunicação. Sempre que um novo tipo de conteúdo circular na rede de comunicação, isso estimulará o consumidor a buscar mais conteúdo. Os usuários tendem a aparecer na Internet, muitas vezes não existe um motivo para o usuário estar conectado.

Ele está na rede esporadicamente, procurando por alguma novidade e assuntos do seu interesse, essa convergência que se fala não, acontece somente nos meios, mas as pessoas convergem culturalmente, como por exemplo, compartilhando costumes e até mesmo manias, sotaques, entre outras características próprias das pessoas que se passam uns para os outros.

Pode-se relacionar o primeiro elemento constante dos pro player que se trata da divulgação de vídeos em suas postagens na rede social Facebook, a partir do argumento a „Convergência das mídias“, nos dias de hoje, reconhece-se que existem muitas mídias diferentes, jornal, rádio, TV, internet, e a grandes partes destas mídias e plataformas convergem.

Dessa maneira, eles funcionam de maneira interligada e complementar, formando como se fosse apenas um grande canal de comunicação e as diferentes mídias seriam as ferramentas que operam juntas com o objetivo de disseminar informações e gerar conteúdo. Esse fenômeno também faz acelerar o fluxo de informação das redes, por exemplo, uma mesma notícia pode estar sendo divulgada em múltiplos canais e atingir diversas pessoas, que absorvem a mesma notícia de formas diferentes, seja pelo rádio ou pelo smartphone.

Em relação à base teórica do segundo elemento constante dos pro player que se trata sobre as informações na página do Facebook, pode-se arguir com o argumento a „Convergência das mídias', Atualmente pode-se perceber o fenômeno da convergência diariamente, os meios de comunicação estão cada vez mais interligados, não somente os meios digitais, mas os tradicionais também, de modo que no jornal impresso pode estar divulgando um site, e um site pode estar divulgando um jornal, essa maneira como os meios se complementam é um exemplo de convergência.

As redes de comunicação interoperáveis, ocorrem convergência entre as relações de usuários que consomem os mesmos meios e interesses, um indivíduo pode se apropriar de um determinado tema na TV e transferi-lo para a Internet, marcando a tendência que os meios de comunicação utilizam para poder se adaptar para a Internet é usar este suporte como um canal de distribuição para determinado produto, afastando a ideia de que a convergência se resume a múltiplas funções em um aparelho, busca também compreender as consequências do que se refere como uma nova natureza do consumo cultural representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos em plataformas distintas, o tipo de conhecimento adquirido pela audiência destes meios é impossível de ser reunido em uma só pessoa, deve ser guardado coletivamente, sendo assim, a convergência não se faz sozinha.

Pode-se relacionar o terceiro elemento constante dos pro player que se trata das fotos publicadas em sua página no Facebook com o argumento „Convergência das mídias', Hoje em dia, percebe-se que a integração das plataformas de comunicação funciona por meio de diversos meios como TV, rádio e sites de notícias, todos integrados em um mesmo ambiente para interagir e transmitir conteúdos em um único canal, e reproduzir em um único canal de

comunicação, como a integração de diferentes meios de comunicação para atingir o mesmo objetivo. Normalmente, o usuário aparecerá na rede sem uma finalidade específica, pois já tem o hábito de estabelecer contato com a mídia, o que traz essa ideia.

A convergência não é uma limitação do processo tecnológico, mas uma conexão entre diferentes plataformas, mas reforça a ideia de uma cultura participativa em que o consumidor não é apenas destinatário da informação, mas também gerador de conteúdo, a própria pessoa. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros, cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.

### **2.3. PROFISSIONALIZAÇÃO DOS E-SPORTS AS DIFERENÇAS DENTRE OS JOGADORES**

Para sustentar a nossa abordagem a fim de entender do que se trata o termo „jogo“, pode-se dizer que é um conjunto de regras dentro de um ambiente restrito ou livre, que precisa de jogadores para desempenhar essa função, o ato de jogar esteve presente na humanidade, desde os primórdios, mas com o avanço da tecnologia atrelado a essa atividade, ter-se-á novas modalidades de jogos, logo podendo vir a serem competições.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras" (Huizinga, 2004: 5).

Segundo Huizinga, que trabalhar com a conceituação do termo jogo, o que interessa é essa perspectiva em relação as novas tecnologias que é seguida pelo desenvolvimento dos jogos eletrônicos que geram uma nova maneira de ver o jogo neste âmbito, onde jogadores podem jogar até mesmo de países diferentes em uma mesma partida do jogo, uma nova forma de jogar tornou-se presente, gerando uma necessidade de criação de novos termos, partindo para os jogos eletrônicos e posteriormente devido a sua popularização e competitividade, nascem os E-sports.

O problema de pesquisa traz a relação da diferença entre streamers e pro player, em como eles utilizam as redes sociais, as lives e as formas de arrecadação, portanto é importante

diferenciá-los e o terceiro argumento sustenta A Profissionalização nos jogos eletrônicos tem-se o tópico: Diferenças do jogador casual e jogadores profissionais.

No tópico central abordar-se-á o assunto diferenças do jogador casual para o jogador profissional a partir de Fiorite (2017) os jogos eletrônicos se baseiam em um conjunto de diretrizes, que seriam as regras e os limites do game, e também a competitividade que se trata de ter um objetivo a ser alcançado, não basta apenas se divertir, mas também buscar a vitória, a partir disso, percebeu-se que o jogador casual tem como principal objetivo o lazer. Este argumento é essencial para compreendermos as diferenças dos streamer e pro player, podemos relacionar com primeira hipótese sobre o uso das redes sociais e a segunda sobre o uso das lives.

O primeiro aspecto a ser apresentado é a diferenciação entre um gamer e um jogador comum. O site Tribus Urbanas (s.d.) ajuda-nos na compreensão: o jogador comum é uma pessoa que gosta de jogos, porém joga apenas como passatempo, não tem conhecimento do universo gamer, por exemplo: não compreende sobre os elementos que alteram a qualidade gráfica de um jogo, ou o hardware que compõe uma consola ou computador, entre outros. Já um gamer joga por paixão, independente de qual plataforma o jogo esteja inserido, seja console, computador, dispositivos móveis, entre outros. Compreende o universo gamer, usa linguagem específica, acompanha lançamentos de novos títulos, dedicam-se em completar todas as missões do jogo e várias outras características (FIORITE, 2017, p. 52).

Percebe-se então diferentes formas do consumo em relação aos jogos, jogadores competitivos e casuais, de um game específico, um jogador pode praticar por horas com o mesmo personagem desempenhando a mesma função com a finalidade de se aperfeiçoar nisso, sendo que melhor desempenhos e resultados, enquanto outro jogador pode provar diversos personagens diferentes a fim de ter novas experiências e sensações, ou seja, busca divertimento e vivências inéditas.

A grande diferença é que o primeiro indivíduo procura seu melhor desempenho ser um ótimo jogador na função que exerce, sacrificando muito do seu tempo para chegar ao alto nível desejado, enquanto o segundo jogador busca novas experiências experimentando novos personagens, não gosta da mesmice, este jogador normalmente joga poucas horas, a fim de se divertir apenas, cada jogador age de modo diferente, pois têm perspectivas diferentes, nem todos almejam as mesmas sensações.

Esse argumento ajuda compreender a segunda hipótese sobre o uso das lives, devido a variação na maneira de consumir os games, levando em conta o grau de seriedade, reflete muito na utilização das lives, assim como os games oferecem níveis diferentes de dificuldades podendo o jogador levar com seriedade ou não, nas lives acontece de maneira semelhante, existem lives que transmitem conteúdos na finalidade de diversão e lazer, conteúdo digamos

que „leve“, e outras lives levadas com mais seriedade a fim de alcançar objetivos, bater recordes, superar limites dentro do game, então existem lives diferentes que se adequam ao que o espectador procura.

**Quadro 3** Profissionalização nos jogos eletrônicos

Argumento	Tópicos	Link com as hipóteses
Profissionalização nos jogos eletrônicos	Diferenças do jogador casual e jogadores profissionais	Uso das redes e uso das lives, formas de arrecadação

**FONTE:** elaborado pelo autor, 2021.

## **2.4. AS DIFERENÇAS ENTRE OS JOGADORES E A SUSTENTAÇÃO DA ANÁLISE.**

Nesta próxima secção apresentar-se-á os estudos empíricos sobre as possíveis diferenças entre streamers e pro players conforme já demonstrados na tabela anterior, agora será demonstrado como argumento „diferenças de um jogador casual para jogadores profissionais“, sustenta a análise dos dois elementos constantes.

Em relação ao primeiro elemento constante dos streamer que trata sobre o uso das redes sociais utilizadas e de acordo com o argumento „Diferenças de um jogador casual para jogadores profissionais', pode-se arguir que existe diferenças entre os dois tipos de jogadores, eles têm objetivos diferentes em diversos aspectos.

O jogador casual é a pessoa que gosta de jogos, mas joga apenas por hobby, não tem conhecimento do universo gamer, não entende os elementos que alteram a qualidade dos gráficos do jogo, ou o hardware que compõe o console ou computador, enquanto os jogadores profissionais além de terem estes conhecimentos técnicos, investem em novas tecnologias computacionais a fim de ter melhores desempenhos, levam o ato de jogar com seriedade a ponto de se tornarem profissionais e seguirem uma carreira neste E-sport.

Em relação ao segundo elemento constante dos streamer que trata sobre as fotos postadas pela página do Facebook, pode-se arguir com o tópico „Diferenças de um jogador casual para jogadores profissionais', segundo as diferenças dos jogadores casuais e profissionais, compreende-se que há diferenças entre jogadores profissionais e jogadores casuais.

O jogador profissional ganha dinheiro competindo virtualmente e presencialmente, usa do seu tempo para praticar e estudar as mecânicas do jogo, enquanto um jogador casual é

que busca meramente o entretenimento, jogando de forma descompromissada, a fim de ter novas experiências, diversão, este jogador casual geralmente joga diferentes games, pois não busca excelência em seus resultados e sim novidades.

Em relação ao primeiro elemento constante dos pro players que trata sobre a divulgação de vídeos em sua página do Facebook, pode-se relacionar com o tópico „Diferenças de um jogador casual para jogadores“ sendo assim, as diferenças dos jogadores casuais e profissionais“ que se trata sobre a diferenciação dos dois tipos de jogadores, sendo o jogador casual alguém que preza pelo entretenimento.

Como um hobby apenas em seu tempo livre, joga de maneira livre sem comprometimento, muitas vezes não se importa muito com a vitória ou derrota, enquanto o jogador profissional é dotado de conhecimentos sobre o jogo, pois estuda aquele objeto e passa a aprimorar seu desempenho para competir, disso fazendo sua profissão, portanto leva com muita seriedade os jogos eletrônicos.

Em relação ao segundo elemento constante dos pro players que trata das informações sobre página do Facebook, pode-se relacionar com o tópico „Diferenças de um jogador casual para jogadores“ sendo assim, trata-se da diferença entre os dois tipos de jogador. Um jogador casual é uma pessoa que valoriza o entretenimento e utiliza os games como hobby, ele apenas joga livremente nas horas vagas, sem compromisso. Os jogadores profissionais estão estudando as mecânicas do game a fim de aprimorar seu desempenho no jogo, assimilando dados e conhecimentos sobre games, conseqüentemente seguem uma carreira como qualquer outro atleta de esportes tradicionais.

Em relação ao terceiro elemento constante dos pro players que se trata sobre as fotos postadas em sua página do Facebook, pode-se relacionar com o tópico „Diferenças de um jogador casual para jogadores“ sendo assim, um profissional pode praticar por várias horas e realizar a mesma função com o mesmo personagem para melhorar seu desempenho.

Este seria o jogador profissional que busca a excelência na execução de suas ações, pois se trata de um profissional, enquanto outro jogador casual busca experimentar vários personagens diferentes para obter novas experiências e sentimentos, não leva em conta o resultado e sim a diversão, por exemplo, uma pessoa que chega do trabalho no final do dia e decide passar algumas horas no mundo dos games, podendo encontrar amigos neste meio virtual.

### 3. PROBLEMA DE PESQUISA

Atualmente, devido à globalização, o acesso a computadores e a internet se popularizou, assim como os *e-sports* em escala mundial, vindo a ser uma indústria de entretenimento em ascensão, como existem muitos consumidores dessa indústria também ocorrem muitos investimentos em vários nichos tecnológicos. Nesse sentido o problema de pesquisa pode assim ser formulado: **Existem diferenças nas estratégias digitais para a potencialização do trabalho dos jogadores profissionais e streamers?** Partindo desse contexto geral, o problema tem três elementos constitutivos: o uso das redes sociais, lives e formas de arrecadação.

Em relação ao primeiro elemento constitutivo, as redes sociais, nas últimas décadas, a revolução da tecnologia e da informação deu origem a um meio de comunicação global, a comunicação digital, tendo como exemplos o *Facebook*, o *YouTube*, as plataformas de *Stream*, entre outros, com isso não existe uma limitação às redes sociais, porém são elas que nos interessam, pois é a forma de utilização do *Facebook* que será analisada nesta pesquisa.

Uma rede social refere-se a um conjunto de pessoas conectadas por relacionamentos sociais que são motivadas pela amizade, relação de trabalho ou que possuem interesses parecidos, como esportes, política, música, notícias, jogos entre outros. Atualmente, grande parte das redes sociais e plataformas atuam de forma interligada e se convergem, de maneira que uma direciona pra outra assim se complementando como apenas um canal de comunicação com diversas vertentes.

O segundo elemento constitutivo se trata das lives, que são feitas através de plataformas streaming é o que possibilitam transmitir e acessar conteúdos pela internet em qualquer dispositivo com conexão e em tempo real sem a necessidade de download. Estes conteúdos são sob demanda e podem ser imagens, áudios, vídeos, jogos online e outros.

Essas plataformas podem ser utilizadas de diversas formas inclusive ao universo dos jogos eletrônicos, os jogadores que transmitem suas jogatinas diárias são chamados de *Streamers*, jogadores profissionais de esportes eletrônicos também utilizam esse tipo de plataforma para realizar suas transmissões de suas competições, o serviço que a plataforma oferece é gratuito e cada usuário possui da liberdade para personalizar e desenvolver seu próprio canal.

O terceiro elemento constitutivo é sobre as formas de arrecadação, nesse universo dos esportes eletrônicos existem diversas formas de arrecadar financeiramente, nos dias atuais as competições oferecem muitas premiações, seja virtual ou presencial, desde equipamentos gamers até prêmios milionários em dinheiro, isso tudo depende do desempenho dos jogadores em relações as competições, existem campeonatos de nível mundial do mais alto nível, isso trás muita visibilidade para os jogadores.

A ferramenta da live pode ser muito rentável dependendo da forma como for utilizada, algumas plataformas de streaming disponibilizam as opções de doações em qualquer valor e também dispõem da possível inscrição no canal do usuário, que permite usar algumas ferramentas exclusivas da plataforma, essas exclusividades são desenvolvidas pelo dono do canal, portanto, depende como e o que ele oferece ao inscrito que estimula as doações e inscrições, podendo estimular metas de valores a serem alcançados.

### **3.1. HIPÓTESES**

Para realização da pesquisa, utilizou-se de hipóteses que possui a função de orientar o pesquisador na coleta da pesquisa, a análise dos dados é uma proposta para investigação da realidade, segundo Marconi Lakatos:

Para Bunge (1976, p. 130), a ciência impõe três requisitos principais à formulação das hipóteses: 1) a hipótese deve ser formalmente correta e não se apresentar "vazia" semanticamente; 2) a hipótese deve estar fundamentada, até certo ponto, em conhecimento anterior; caso contrário, volta a imperar o pressuposto já indicado de que deve ser compatível, sendo completamente nova em matéria de conteúdo, com o corpo de conhecimento científico já existente; 3) a hipótese tem de ser empiricamente contrastável, por intermédio de procedimentos objetivos da ciência, ou seja, mediante sua comparação com os dados empíricos, por sua vez controlados tanto por técnicas quanto por teorias científicas.

Compreendo que jogadores profissionais e jogadores streamer têm rotinas, objetivo e perspectivas diferentes, nesse sentido temos três diferenças a partir da tensão autonomia x dependência de equipe.

A primeira diferença é sobre a possível diferença na utilização das redes sociais de que o *streamer* autônomo decide seus próprios horários juntamente com o seu público, tem total autonomia na produção do seu conteúdo e possui um diálogo íntimo com os seguidores, por conta que o streamer tem uma relação mais próxima com a comunidade, dialogando durante as Live e as publicações nas redes sócias, pois as próprias plataformas digitais oferecem ferramentas para isso, o Facebook, por exemplo, oferece as opções de compartilhar, curtir, reagir e comentar, assim cada usuário possui suas próprias estratégias de como utiliza-las para conquistar seu público, ganhando seguidores e inscritos.

O objetivo real do jogador profissional é ter o melhor desempenho com sua equipe, esses jogadores buscam trilhar uma carreira nas competições de esportes eletrônicos, dessa forma sendo reconhecido no cenário competitivo ganhando notoriedade entre os melhores cybers atletas, conquistando títulos de grande relevância sendo o melhor em sua modalidade, portanto, o foco principal do pro player é o resultado positivo das competições seja campeonato virtual ou presencial.

E por isso usa casualmente as redes sociais geralmente de maneira informativa, divulgando quais competições iram disputar, os horários, contra quais adversários serão os confrontos, estimulando o público a acompanhar sua jornada, fomentando o cenário competitivo, quanto maior o público acompanhando as competições, mais popular os *e-sports* se tornam.

Por sua vez os streamers utilizam redes sociais semelhantes para informar quando irá abrir a Live por essa ser a principal atividade do streamer, utiliza as redes como se fossem seu comercial exibindo que ele entrará ao vivo e qual será a atração da transmissão, ou se haverá algum participante especial, entre outras novidades, o *streamer* também faz enquetes para saber que hora o público deseja que ele comece a transmissão ao vivo se adaptando assim a rotina dos espectadores, pelo streamer ser autônomo, ele pode ser muito flexível em questão dos seus conteúdos, portanto cada streamer possui suas particularidades para desenvolver relações de proximidade com seu público.

A segunda diferença é como o *streamer* utiliza plataformas online para transmitir seu conteúdo ao vivo (*lives*) como a Twitch.tv, NimoTv.com entre outras, essas plataformas

através de conexão com a internet permitem que o usuário crie um canal se cadastrando na plataforma de maneira que outros jogadores possam segui-lo.

Levando em conta que atividade das lives é a principal atividade do *streamer* que também disponibiliza da ferramenta do chat, onde os espectadores podem interagir entre eles e com o próprio *streamer* através de mensagens, inscrições no canal, também ocorrem sorteios, dicas sobre jogos e outros tipos de interação, fortalecendo assim a relação entre os *streamer* e a comunidade, ocorrendo um contato mais íntimo com o público.

Enquanto jogadores profissionais tem uma rotina que os impede de realizarem *lives* diariamente, mas podem fazer a transmissão em seu tempo livre, pois o ano é dividido por temporadas de competições, além disso os jogadores profissionais também dependem de uma equipe para competir, as equipes que disputam neste cenário competitivo, onde cinco players e um técnico compõem um time. Esses profissionais dedicam horas de treinos e competem para ter a melhor jogabilidade dentre todos os players. Portanto, esses jogadores se preparam para competir e não tem como objetivo primário fazer *lives*, mas utilizam a plataforma streaming para transmitir seus jogos apenas em dias de campeonatos.

A terceira diferença é a forma de arrecadação financeira entre eles, jogadores profissionais geralmente têm contrato com alguma organização que custeia as viagens e hospedagens para que os atletas participem de competições, também contam com um salário e uma parcela das premiações dos campeonatos, algumas dessas organizações contam com patrocinadores de renome como Red Bull, Coca-Cola, Intel, entre outros.

Isso varia de uma organização para outra, mas é nesse âmbito que acontece a arrecadação dos jogadores profissionais. Além disso, esses jogadores normalmente atuam em equipes internacionais, o que traz uma visibilidade que os tornam alvo de empresas do ramo como as de equipamentos periféricos, tornando esses jogadores garotos propagandas, produzindo comerciais, o que é mais uma forma de como jogadores profissionais podem arrecadar com sua carreira.

Já os *streamers* como autônomos, fazem seus próprios horários de transmissões ao vivo, alguns possuem mais visibilidade de público em seu canal, e contam com alguns patrocinadores menores, como lojas virtuais de venda de *skins* (itens personalizados), provedores de internet, entre outros, mas a maior forma de arrecadar dos *streamers* é através da doação de espectadores, os valores das doações são livres, então são bastante variados.

Há canais que possuem mais recursos, uma estrutura mais desenvolvida em questão de benefícios para os espectadores do canal, como recursos exclusivos, *emoticons*, prioridade no

chat, entre outros, esses recursos são feitos através de uma assinatura no canal, quem assina vira um “inscrito”, esses assinantes do canal possuem alguns benefícios exclusivos, como a participação de sorteios, *emoticons* exclusivos, uso do chat ilimitado, entre outros. Portanto o *streamer* estimula os espectadores a se tornarem inscritos, mas o *streamer* não sabe a quantidade de assinantes que terá por mês, tornando sua renda variável.

**Quadro 4:** SINTESE DA HIPOTESE: Diferenças entre streamers e pro players

DIFERENÇAS	CARACTERÍSTICAS DO STREAMER	CARACTERÍSTICAS DO PRO PLAYER
<b>1º Diferença sobre o uso das redes sociais</b>	Não disputa competições e possui horários flexíveis.	Disputa competições e possui horários fixos.
	Usa as redes sociais para interagir com o seguidor e se adapta aos seus horários.	Usa as redes sociais para informar sobre as competições que irá atuar, de maneira informativa
	Joga diariamente e consequentemente movimenta seus conteúdos nas redes.	Pratica diariamente com sua equipe e busca por resultados positivos, movimentando pouco as redes.
<b>2ª Diferença no uso das Lives</b>	Utiliza a live com alta frequência, pois é sua atividade mais importante.	Utiliza a live eventualmente em seu tempo livre, utiliza como hobby.
	É autônomo e depende apenas de si para produzir seu conteúdo e possui grande volume de interação.	Depende de uma equipe/time/organização para competir, focando os resultados.
	Necessita da ferramenta Streaming para transmissão do seu trabalho.	Não precisa necessariamente da ferramenta Streaming para transmitir seu trabalho, pois pode competir presencialmente.
<b>3ª Diferença nas formas de arrecadações</b>	Arrecada através de doações e inscrições em seu canal, conforme a afeição com o público.	Arrecada com premiações em dinheiro das competições que disputa.
	Renda variável conforme o número de arrecadações.	Recebem salários das organizações as quais representam.
	Realizam parcerias de acordo com sua popularidade.	Realizam trabalhos de publicidade com marcas patrocinadoras.

**FONTE:** elaborado pelo autor, 2021.

### 3.2. METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

Neste capítulo abordar-se-á as formas como ocorreram os passos do estudo, que métodos e técnicas foram utilizados, começaremos pela definição das técnicas de coleta, definições das técnicas e análise e definição da análise.

Dessa forma buscou-se coletar os dados necessários para embasar a pesquisa em questão, a pesquisa de observação simples ou não participante foi realizada na rede social Facebook e teve dois observados, sendo um jogador profissional dos esportes eletrônicos e um criador de conteúdo para o meio digital denominado streamer.

### **3.2.1. Definições das técnicas de coleta**

O presente projeto visa realizar uma pesquisa documental, este tipo de pesquisa se caracteriza pela especificidade da coleta de dados, De acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 174), o material coletado não precisa ser, necessariamente, redigido podendo ser conteúdos digitais entre outros, como por exemplo, uma documentação eletrônica como revistas, artigos publicados em formato digital ou determinadas páginas em redes sociais.

[...] fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias. Estas podem ser feitas no momento em que o fato ou fenômeno ocorre, ou depois (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 174).

Assim, essa pesquisa se caracteriza como documental devido ao repertório de documentos referentes aos dados de investimentos e conteúdo desenvolvido pelos próprios jogadores seja esse conteúdo de entretenimento e interação ou de cunho informativo, promocional. Estes conteúdos não estão alocados em uma única plataforma, apesar de existirem diversos canais onde circula esse conteúdo, é a partir *Facebook* que iremos coletar os dados, serão coletadas as postagens do segundo semestre de 2020 no período de uma semana.

Para dar segmento ao trabalho e completando a técnica de análise documental, iremos realizar a coleta de dados que divergem de acordo com as circunstâncias da pesquisa, a técnica utilizada no presente projeto será de observação não-participante.

Na observação não-participante, o pesquisador toma contato com a comunidade, grupo ou realidade estudada, mas sem integrar-se a ela: permanece de fora. Presencia o fato, mas não participa dele; não se deixa envolver pelas situações; faz mais o papel de espectador. Isso, porém, não quer dizer que a observação não seja consciente, dirigida, ordenada para um fim determinado. O procedimento tem caráter sistemático. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 193, grifo meu).

A utilização dessa técnica consiste na coleta de material em determinado grupo, mas sem se inserir no mesmo, presencia o fato, mas não participa dele, tem a atuação de espectador, isso não significa que o observador não seja consciente, ordenada para um propósito, todo essa técnica tem natureza sistemática, a técnica de observação não-participante será aplicada na rede social *Facebook* sobre as postagens de jogadores profissionais de *e-sports* e *streamers*.

### 3.3. DEFINIÇÕES DAS TÉCNICAS DE ANÁLISE

As técnicas dentro do processo metodológico utilizadas, no presente trabalho, foram de análise de conteúdo acordo com Bardin (1997, p. 45), “A finalidade é sempre a mesma, a saber, esclarecer a especificidade e o campo de acção da análise de conteúdo.” Então o processo é obter um armazenamento de conteúdos sob uma forma variável e facilitada do acesso do observador na intenção de alcançar o máximo de informações possíveis com o máximo de autenticidade.

O objectivo da análise documental é a representação condensada da informação, para consulta e armazenagem; o da análise de conteúdo, é a manipulação de mensagens (conteúdo e expressão desse conteúdo), para evidenciar os indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a da mensagem (BARDIN, 1997, p. 46, grifo nosso).

Neste tópico abordar-se-á os procedimentos para a análise do material coletado. Conforme Bardin (1977, p. 95), a estrutura da análise se divide em três partes: 1) pré-análise; 2) exploração do material; 3) tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação. São três momentos, o primeiro é a pré-análise o sendo a compilação de documentos precedentes das postagens dos jogadores profissionais e *streamers*.

Aqui será preparado o questionário e roteiro de observação para as entrevistas junto aos jogadores profissionais e *streamers*. Em um segundo momento, tratar-se-á da exploração desse material coletado, o qual será tabelado, categorizado, exposto em gráficos, para obter uma análise efetiva sobre o conteúdo, a eficiência dessa exploração irá refletir diretamente na análise. E no terceiro momento será averiguada a relação deste material gerado pelas entrevistas, se esse material coletado corresponde a nossas hipóteses e o que ele traz de novidade caso não esteja abrangendo nossas hipóteses.

### 3.3.1. Objeto

Para responder o problema de pesquisa e alcançar os objetivos propostos no trabalho, que envolve a forma de utilização da rede social *Facebook*, a forma da utilização das lives e as formas de arrecadação de jogadores profissionais de *e-sports* e *streamers*, dois jogadores serão analisados, um jogador profissional o qual chamaremos de pro player e um streamer que se trata de um jogador que realiza transmissões ao vivo.

O jogador streamer que será analisado é o Raphael “Seu creysson” Almeida, reside em Goiânia – Goiás, seu creysson, este jogador foi escolhido pelo fato de ser acessível para contatar e por desempenhar um „personagem“ inusitado qual o streamer apresenta, tem um humor ácido e personalidade forte, produz conteúdos autorais como charges, vídeos, memes, entre outros conteúdos para plataformas digitais como YouTube, página no Facebook, Twitch.tv.

E tem como principal atividade a transmissão ao vivo de jogos eletrônicos, mais especificamente sobre o game Dota 2, as transmissões acontecem pelo seu canal [www.twitch.tv/seucreyssonreborn](http://www.twitch.tv/seucreyssonreborn) na plataforma da Twitch e possui uma página no Facebook [www.facebook.com/Seucreysson-24anos-melhor-idade](http://www.facebook.com/Seucreysson-24anos-melhor-idade) que possui cerca de 23 mil seguidores, essa atividade tem como objetivo gerar entretenimento e arrecadar financeiramente com ele.

O jogador pro player que será analisado é o Gabriel Pinheiro de Moraes, reside em Belo Horizonte – Minas Gerais, Gabriel é um jogador profissional do game Dota 2, conhecido como “Rayuur”, ele foi escolhido para a análise, pois ele joga em nível nacional portanto fica mais acessível o acesso ao jogador e também por jogar o mesmo game do streamer escolhido, ele já fez parte de algumas equipes nacionalmente conhecidas como a PaiN Gaming, Encore, G3nerationX.

Utiliza algumas redes sociais como página no Facebook, tem como objetivo competir em alto nível ganhando notoriedade e premiações em dinheiro, o pro player também utiliza algumas redes sociais como YouTube, Instagram, página no Facebook [www.facebook.com/Rayuur/?ref=page\\_internal](http://www.facebook.com/Rayuur/?ref=page_internal), possui cerca de 17 mil seguidores, possui um canal na Twitch.tv [www.twitch.tv/rayuur](http://www.twitch.tv/rayuur), atualmente o pro player atua pela equipe „Team Motoca“ o qual disputa campeonatos nacionais e qualificatórias para campeonatos internacionais, buscando sempre pelo resultado positivo.

Registra-se que em um primeiro momento a amostra seria feita através das postagens na *fan page* do *Facebook* “Tribo Gaules” <<https://www.facebook.com/groups/TriboGaules/>>, essa página tem cerca de 82 mil seguidores e traz conteúdos do jogo Counter-Strike, como transmissões, discussões, *memes*, conseqüentemente o público é de jogadores amadores, profissionais, simpatizantes do jogo e *streamers*.

Devido a um erro e problemas técnicos durante a aplicação do questionário no grupo do Facebook Tribo Gaulês, mudou-se o objeto de amostra, foram analisadas as postagens de dois jogadores, sendo um streamer e pro player, ambos têm como foco principal o game Dota 2.

### **3.4. DEFINIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DE PESQUISA**

Para definição dos nossos problemas e hipóteses do presente estudo, utilizou-se as diferenças na utilização presumimos que streamers e pro player tem rotinas e hábitos diferentes, para definir o problema e as hipóteses foram feitas cerca de 10 orientações.

Durante as orientações foi feito a elaboração da problemática da pesquisa diagnosticou-se, três problemas centrais, as redes sociais, jogadores de E-sports, transmissões ao vivo, de acordo com estes elementos desenvolveu-se as hipóteses que dão base para a pesquisa, o uso das redes sociais, uso das plataformas streaming e as formas como estes profissionais arrecadam financeiramente com seus trabalhos.

Definido o problema de pesquisa, foi construído um quadro um quadro de análises com base em nossas hipóteses, dessa forma os elementos decupados foram sintetizados na análise, tendo uma secção do streamer e uma secção do pro player.

## **4. ANÁLISES**

### **4.1. ANALISE DOS STREAMERS**

Durante a observação das postagens do jogador streamer, identificou-se dois tipos de elementos, sendo eles constantes e variáveis, os constantes são aqueles que se repetem nas postagens, por formarem parte do layout da página do Facebook, ou seja, fazem parte da estética e da estrutura desse site, como a galeria de fotos, grupos e informações gerais, esses elementos fazem parte do padrão e apresentam-se em todas as páginas do Facebook, podem sofrer algumas alterações e aparecerem de forma diferente ou nova, por exemplo, a galeria de fotos sempre estará ali, porém as imagens que estão nela vão variando conforme o usuário atualiza a página, as postagens são referentes aos anexos 1 ao 4, pelo fato de trabalharmos com elementos e não com datas.

Ao decorrer das observações, comprovar-se-á ou não os elementos de acordo com as três hipóteses de trabalho, conforme apresentada na seção 3.2., partindo-se delas para classificar as descobertas em três tipos diferentes, sendo eles; descoberta tipo 1 é quando o elemento comprova a hipótese de trabalho, descoberta tipo 2 quando o elemento não comprova esta mesma hipótese e a descoberta tipo 3 quando há uma novidade em relação às hipóteses originalmente formuladas.

#### 4.1.1. Análise dos elementos constantes do streamer

Na parte superior esquerda da tela tem-se o primeiro elemento constante, que trás algumas referências sobre o streamer, neste elemento identificou-se as redes sociais utilizadas e informações como a localidade do jogador que é Goiânia-GO e as plataformas digitais que o streamer utiliza para disseminar seus conteúdos, que são o Twitter, Youtube e Twitch.tv. Essas redes sociais são as mais populares dentre os usuários, a grande vantagem de utilizá-las é que estão todas interligadas, permitindo o direcionamento de uma plataforma para outra, isso é importante para potencializar o alcance da postagem ou transmissão.

Neste sentido o Twitter é utilizado normalmente para informar e dar opiniões, e causa engajamentos com suas ferramentas como, por exemplo, o retweet que espalha a postagem dentre os seguidores e a „hashtag“ que sua principal função é descobrir e potencializar tendências através de palavras especifica na rede social. A plataforma do YouTube é utilizada para armazenar conteúdos gravados, como vídeos de dicas, melhores momentos de atuação do jogador, compilação de jogadas mal sucedidas, entre outros, dessa forma permitindo que os vídeos postados sejam fixados, nesse sentido o conteúdo não se perde e fica salvo na plataforma como se fosse um acervo público do jogador, onde os seguidores podem acessar e consumir de maneira independente.

A Twitch é uma plataforma streaming com foco na transmissão de partidas de videogames, desde campeonatos de e-sports até demonstrações de jogos lançamentos, através dela os usuários transmitem os vídeos do seu próprio gameplay que significa ao pé da letra „jogando o jogo“ ou, na maioria das vezes, assistem partidas de gamers profissionais, o diferencial dessa rede é que os conteúdos estão acontecendo ao vivo, dessa maneira o espectador pode interagir através de ferramentas como o chat e consome um conteúdo exclusivo. Nesse primeiro elemento constante sobre as redes sociais utilizadas pode-se relacionar com dois tópicos diferentes da nossa base teórica, sendo o primeiro tópico a „descentralização da informação“ e o segundo tópico a „convergência e as plataformas“.

Os streamers geralmente utilizam mais de uma rede social, como apontado na observação, nesse sentido fazendo o conteúdo circular em diversas redes que se complementam, assim acelerando a difusão da informação e otimizando seu alcance, isso é importante para o streamer porque ele almeja público, espectadores, portanto quanto mais difundido nas redes estiver seu conteúdo, ele terá êxito em seu objetivo. A referida postagem sobre a divulgação da live nas redes sociais trás como estratégia de comunicação que visa

potencializar a divulgação do trabalho do jogador através de publicações na página do Facebook e terá seu conteúdo transmitido na plataforma Twitch.tv, podendo ser gravado e postado no YouTube e também fomentado no Twitter.

A convergência destas redes potencializa o engajamento, isso representa proximidade entre produto e consumidor de maneira que se relacionam e interagem de forma crucial, sendo assim quanto melhor o engajamento mais próximas estão as duas partes e maior a relevância das relações. Essa é uma clara estratégia de comunicação, utilizar diversas redes sociais interligadas umas com as outras, operando de forma conjunta e que se complementa assim aumentando o número de pessoas que irão receber sua mensagem e possivelmente se tornar espectadores ou consumidores de seus conteúdos. Apesar das redes sociais operarem de maneira conjunta, cada uma possui suas particularidades, sendo assim é importante para o streamer que o público esteja seguindo-o em todas essas plataformas para consumir o máximo de seu conteúdo.

Nesse modo de utilizar as redes interligadas existe uma vantagem em relação a criação de conteúdo, pois o streamer desenvolver conteúdo em uma dessas plataformas, ele pode estar alimentando todas, por exemplo ele faz uma live, e divulga no Facebook e transmite na Twitch e comenta no Twitter, ou seja, é uma atividade que movimenta diversas redes. Nesse primeiro elemento constante sobre as redes sociais que o streamer utiliza identificou-se somente uma descoberta do tipo 1 que comprova a primeira hipótese e outra descoberta do tipo 1 que comprova a segunda hipótese.

A primeira hipótese sobre o uso das redes sociais pode-se comprovar uma descoberta do tipo 1, que confirma a hipótese, através deste elemento identificamos que o streamer usa as redes sociais para interagir com e seguidor e se adaptar aos seus horários, dessa forma movimentando as redes sociais, observamos que ele faz isso a partir da página do Facebook com a divulgação do horário que acontecerá a sua live na plataforma da twitch.tv e os participantes que estarão presentes nela, como as equipes que estarão se enfrentando através de sua transmissão.

Ainda neste mesmo elemento pode-se relacionar com a segunda hipótese sobre o uso das lives, diante disso é possível comprovar uma descoberta do tipo 1 que confirma que o streamer necessita da ferramenta streaming para realizar a transmissão do seu trabalho e, portanto, o streamer otimiza o uso da live que se torna uma ferramenta essencial para sua atividade primária como produtor de conteúdo. Confirma também que o streamer possui grande volume de interação com os seguidores, pois percebe-se que ele abre espaço em sua

live para que seguidores possam jogar e aparecer em suas transmissões, desse modo interagindo e fidelizando seu público.

#### **4.1.2. Segundo elemento constante**

O segundo elemento constante é sobre as fotos, imagens e prints que foram postadas pelo streamer em sua página, se trata de um constante, pois assim como em outros elementos constantes acima, as imagens e fotos postadas fazem parte do layout e da estrutura da página do Facebook, nem sempre serão as mesmas imagens. Elas vão se atualizando conforme o usuário publica novas fotos, trazendo novas informações, essa atualização pode ser considerada uma estratégia, além dos conteúdos das imagens permanecerem armazenados na página, os novos seguidores podem ter contato com algumas imagens e conteúdos antigos, como uma forma de reciclagem do conteúdo.

Na postagem referente ao elemento constante das fotos, identificou-se três imagens em sequência na galeria de imagens da página do Facebook, sendo a primeira delas uma foto pessoal do streamer e sua esposa, ambos com roupas sociais remetendo que está em um evento formal, imagem de cunho pessoal.

Na segunda imagem da sequência é do streamer e outras pessoas em um evento presencial de premiação relacionado ao esporte eletrônico, mostra o streamer e sua esposa ao lado de outro casal, composto por Felipe Astini e sua esposa, Felipe é o coach de uma equipe brasileira chamada Midas Clube que também faz parte do cenário do Dota 2 no Brasil, um evento relacionado com esporte eletrônico, observou-se que no fundo da imagem existe um painel com o nome do evento e seus patrocinadores.

Na terceira imagem identificou-se o avatar que o streamer usa para se identificar nas redes sociais e no meio digital. Usamos o termo „avatar“ para descrever uma imagem que representa um indivíduo, no caso do streamer seria o corpo de um ninja com a foto do seu rosto, utilizado para se identificar em suas páginas na internet. A primeira foto é de cunho pessoal tem como estratégia trazer proximidade com o público, esse tipo de conteúdo íntimo faz com que o seguidor se sinta mais próximo, remetendo a ideia de que o streamer é uma pessoa popular assim como qualquer outra, a estratégia disso consiste em fazer com que o seguidor se identifique com ele.

O sentido estratégico da segunda foto é apenas mostrar o registro do evento através da foto com os seguidores que estiveram presentes no mesmo, assim como seguidores,

simpatizantes e o streamer, imagem meramente ilustrativa para manifestar que o streamer está inserido nesse cenário do jogo. O sentido estratégico da terceira foto é sobre o avatar que o streamer utiliza como foto de perfil da sua página, trazendo como estratégia a fixação da sua identidade visual na rede social, de forma que o espectador veja e logo remeta a ele. O streamer possui alguns bordões próprios, que geralmente são citados e desenvolvidos durante as transmissões das lives e conseqüentemente trazidos para as redes sociais.

Um desses bordões autorais é o „ninja“, que é utilizado quando um jogador realiza uma jogada bonita ou de alta dificuldade, assim seus seguidores utilizam também o bordão para se comunicar entre si e com o streamer, portanto ele adota como identidade visual o avatar com a simbologia do ninja e colocando a imagem do seu próprio rosto na figura, no sentido de se identificar. A estratégia de comunicação de postar esse conteúdo é apenas para registrar momentos e movimentar a página, o constante movimento do streamer tem o objetivo de estar sempre presente na timeline do seguidor, pois pensando sobre as imagens postadas temo objetivo disso é gerar conexão com o espectador, assim estes registros buscam trazer certa afinidade mostrando o lado pessoal do jogador, esse tipo de proximidade e afinidade é uma característica dos streamers com seu público, essa necessidade existe para potencializar sua imagem com os seguidores.

Nesse segundo elemento constante sobre as fotos publicadas na página, identificou-se somente uma descoberta do tipo 2, que comprovam parcialmente a primeira hipótese, em relação a descoberta do tipo 2 com a primeira hipótese, que pressupõe que streamer utilizam as redes sociais para interagir e se adaptar aos horários dos espectadores. Identificou-se que apesar do streamer possuir horários flexíveis, a movimentação nas redes acontece nos mesmos horários. Confirmou-se, portanto, que o streamer utiliza a rede social para interagir, pois os conteúdos das fotos nos mostram diferentes situações, como fotos de cunho pessoal e outras com relação ao jogo Dota 2, mas, mas em nenhum momento há essa adaptação com os horários, portanto comprovou-se a primeira hipótese parcialmente.

**Quadro 5** Quadro geral dos elementos constantes (streamer)

Hipóteses presentes no print	Elementos decupados	Situação (comprovada ou não e por que?)
	Elementos constantes	

H1 – Uso das redes sociais	Redes sociais utilizadas pelo streamer.	Comprovada, usa as redes sociais para interagir com o seguidor e se adapta aos seus horários.
	Fotos postadas pela página.	Comprovada parcialmente, o streamer tem como estratégia desenvolver intimidade com o seguidor, mas não se adapta aos seus horários.

**FONTE:** elaborado pelo autor, 2021.

## 4.2. ANÁLISES DOS PRO PLAYERS

O jogador que se fará a análise é um pro player Gabriel „Rayuur“ Pinheiro do game Dota 2 este é um jogo de arena multiplayer online na modalidade MOBA que significa “*Multiplayer Online Battle Arena*”. É um jogo de estratégia e ação em tempo real, os jogos acontecem por partidas e sempre em um mesmo cenário, cada partida é composta por duas equipes de cinco jogadores, na qual cada jogador escolhe um personagem que é chamado de herói, as postagens são referentes aos anexos 4 ao 8.

Desta forma, todo participante possui controle de um herói e conseqüentemente de suas habilidades. Há um total de 119 heróis disponíveis, atualmente dentro do jogo, durante as atualizações é inserido um herói por ano, cada um destes personagens tem suas próprias habilidades específicas e devido às diferentes combinações entre um herói e outro, o jogo torna-se muito dinâmico. Durante a observação das postagens do jogador profissional, no período de 17 a 23 de abril de 2020, identificou-se elementos constantes.

Os elementos constantes são aqueles que se repetem nas postagens, por fazerem parte do layout da página do Facebook, estes podem sofrer algumas alterações e aparecerem atualizados, como por exemplo, a galeria de fotos sempre estará lá, mas seu conteúdo pode ser atualizado, assim como as redes sociais utilizadas e informações de modo geral fazem parte de um padrão estabelecido pela estrutura da rede social Facebook.

No decorrer das observações, buscou-se identificar as estratégias de comunicação adotadas pelos jogadores e discutir as três hipóteses do presente trabalho: I) a possível diferença na forma de streamers e pro player utilizarem as redes sociais; II) como os observados utilizam as plataformas para o uso das lives; III) como ocorre e qual o retorno financeiro que streamer e pro players possuem, através dos conteúdos, detalhadas na secção

Assim sendo, classificam-se as descobertas em três tipos diferentes: descoberta tipo 1, quando o elemento comprova a hipótese integralmente; descoberta tipo 2, quando o elemento não comprova a hipótese seja de maneira total ou parcial; descoberta tipo 3, quando há uma novidade em relação às hipóteses, ou seja, o que não era previsto, descobre-se na pesquisa de campo. Analisa-se um total de cinco postagens do pro player, sendo três sobre divulgação e transmissão da live e duas delas a respeito do lançamento de novos vídeos no YouTube,

#### **4.2.1 Primeiro elemento constante**

Durante as postagens do pro player, identificou-se três elementos constantes, o primeiro refere-se à divulgação de vídeos na plataforma do YouTube, já o segundo às informações sobre a página e o terceiro sobre as fotos postadas pela página, a referida observação ocorreu do dia 17 a 23 de abril. No primeiro elemento constante identificou-se a divulgação de vídeos na plataforma do YouTube, feitas através de sua página no Facebook, o conteúdo dos vídeos atualiza-se conforme as postagens feitas, esse elemento aparece com frequência nas publicações em que o pro player transmite live.

Na primeira vez que aparece esse elemento constante, o vídeo divulgado possui a descrição “Veja meu último vídeo, carregando rtz e lelis de kotl” nela o pro player Gabriel diz ter carregado os outros dois pro players com o personagem „keeper of the lighting“ é sobre uma partida pública que não é válida por nenhum campeonato, a qual participa com outros dois pro players, Arteezy e Lelis, O sistema de pareamento do jogo é responsável por mediar e selecionar jogadores com níveis de habilidades iguais ou semelhantes para haver equilíbrio na partida. Devido aos jogadores possuírem níveis similares, caíram em uma mesma partida, dessa maneira o conteúdo do vídeo foi gravado.

Na segunda vez que aparece esse elemento constante, o pro player divulga seu vídeo mais recente que possui o título “diferenças entre um 7k e um 3k” em seu canal do Youtube, o pro player desenvolve um vídeo que demonstra as principais diferenças de níveis de

habilidades entre os jogadores com sete mil pontos de ranking que seria quase um profissional e outro com três mil pontos de ranking que seria um novato.

O conteúdo do vídeo traz informações sobre a maneira como os jogadores se comportam dentro do jogo, quais os erros e acertos a partir da perspectiva do pro player, desde a escolha do personagem, evolução dos itens dentro do jogo, tomada de decisão em relação à estratégia de jogo dos jogadores, entre outras dicas, funciona como uma espécie de vídeo aula gravada, pois contem orientações e ensinamentos sobre a mecânica do jogo.

Na terceira vez que aparece o elemento constante, o pro player divulga um vídeo com a descrição “veja meu último vídeo analise patch 7.26” que se trata de uma atualização no game Dota 2, nela ocorrem diversas mudanças no jogo, como por exemplo, alterações no mapa onde percorrem os personagens, inserção de novos itens. Possivelmente novos personagens, variações nos valores dos itens, mudanças nas habilidades de alguns personagens. No entanto, isso é relativo de uma atualização para outra, o objetivo assim é manter dinâmico as mecânicas do jogo e não ficar estagnado, as atualizações dos novos Patch permitem novas combinações, portanto, são essenciais para não deixar o jogo monótono.

Observa-se que o pro player utiliza como estratégia de comunicação referente ao primeiro vídeo do primeiro elemento constante a otimização na divulgação de seus conteúdos em sua página do Facebook, apesar da divulgação do vídeo não ser o objetivo central da postagem, ele direciona o seguidor para um canal na plataforma do YouTube e segue o vídeo com a descrição “Veja meu último vídeo, carregando rtz e lelis de kotl”.

Nela o pro player Gabriel diz ter carregado os outros dois pro players com o personagem „keeper of the lighting“, utilizou-se dessa descrição, mesmo sendo algo muito improvável de acontecer, pois não é um personagem que possui grande impacto no jogo e os jogadores que Gabriel diz ter carregado estão entre os melhores do mundo, o que instiga o seguidor entrar no canal a conferir o que realmente aconteceu na partida, dessa forma o pro player incentiva o consumo do vídeo.

Na segunda vez que aparece esse elemento constante, pro player utiliza como estratégia de comunicação a divulgação de seus conteúdos em sua página do Facebook, novamente o pro player utiliza do elemento como uma divulgação secundária, pois o objetivo primário da postagem é a transmissão da live.

Como uma ferramenta de apoio coloca um endereço eletrônico, na descrição da postagem, que direciona para o canal na plataforma do YouTube, que segue o vídeo com a descrição “marque seu amigo que sonha em pegar 7k de MMR” incentivando o seguidor a

marcar os amigos na publicação para que melhorem suas táticas de jogo e conseqüentemente melhorar seu ranking. Portanto, a estratégia de comunicação consiste em criar conteúdo em vídeo com dicas a fim de divulgar aos seguidores passos sobre a mecânica do jogo. Assim, utiliza-se da página no Facebook para divulgar esse conteúdo que se encontra no canal e plataforma do YouTube.

Na terceira vez que aparece o elemento constante, o pro player divulga um vídeo sobre a nova atualização do Patch 7.26 no game Dota 2, que se trata de diversas mudanças no jogo e utiliza como estratégia de comunicação, muitas dicas e ensinamentos sobre as novidades, jogadores profissionais estudam as mecânicas diariamente, e por isso possuem alto nível de conhecimento sobre o funcionamento do jogo.

O conteúdo do vídeo pode ser interessante para outros jogadores que não possuem tanto conhecimento e tempo para examinar as novidades minuciosamente, então consome o conteúdo como um vídeo aula a fim de melhorar seu desempenho pessoal. Essa é uma estratégia de comunicação singular do pro player, com objetivo de potencializar a divulgação, na publicação, criando um padrão que deixa o endereço eletrônico e direciona para o canal no YouTube com a legenda “assista meu último vídeo” e na sequência o título do último vídeo, que sofre variações conforme se postam novos vídeos, então, o pro player realiza a postagem com um objetivo primário, que pode ser a live, a qual serve como auxílio à divulgação dos conteúdos, no YouTube, isso otimiza a informação na publicação.

Nesse primeiro elemento constante, sobre a divulgação dos vídeos no YouTube, identificou-se uma única descoberta do tipo 2 que comprova parcialmente a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, pressupõe que o pro player utiliza a rede social de maneira informativa principalmente para fomentar as competições que disputa, no entanto, identificamos que o pro utiliza a rede social para informar e divulgar, porém fomenta conteúdos autorias, vídeos em outras plataformas, com assuntos sortidos, dicas, melhores momentos, ensinamentos sobre as atualizações, mas sem nenhuma conexão com competições e campeonatos.

#### **4.2.2. Segundo elemento constante**

No segundo elemento constante identificou-se informações sobre a página do pro player, trata-se de um elemento constante que se repete nas postagens e possivelmente sofre alterações em sua página no Facebook, que muda conforme o dia a dia, por exemplo, o

número de seguidores que pode aumentar ou diminuir, conforme os usuários seguem a página. As informações também dispõem de instruções de como proceder para entrar em contato com o pro player através da página.

Ou seja, disponibiliza um canal para conversação e instrui o seguidor que deseja entrar em contato, e o possível tempo de espera para receber retorno da mensagem, além disso, o pro player deixa o endereço eletrônico na descrição da página do Facebook redirecionando para seus conteúdos na plataforma do YouTube que contém vídeos com assuntos de Dota 2. O sentido da prática é deixar os seguidores informados e também fomentar sobre o canal do YouTube que serve como divulgação.

A estratégia de comunicação deste segundo elemento constante sobre as informações da página consiste em fixar algumas referências, na memória do seguidor, como seu contato para possíveis parcerias e publicidades, através da página, no Facebook, identificou-se que o pro player utiliza múltiplas redes sociais em conjunto, um exemplo, é a página direcionando para o canal no YouTube.

O pro player usa as redes de forma articulada, isso demonstra que há empenho em potencializar os conteúdos através das redes, que deixa o endereço eletrônico direcionando para seu canal, no qual o seguidor terá acesso aos vídeos postados pelo pro player, nesse elemento, o jogador faz um apanhado geral em sua página com o objetivo de informar e fomentar as outras redes utilizadas por ele.

Nesse segundo elemento constante identificou-se somente uma descoberta do tipo 2 que faz relação a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, essa hipótese pressupõe que pro player utilizam as redes social sem muita frequência e geralmente para informar sobre as competições que irá disputar ou atualizações sobre as novidades da equipe que compõe, porém neste elemento identificou-se algumas informações pessoais e instruções para como entrar em contato com ele para possíveis parcerias e publicidade, então comprovamos que o pro player utiliza a rede social com caráter informativo, porém sem relação com competições, desse modo comprovando parcialmente a hipótese.

#### **4.2.3. Terceiro elemento constante**

No terceiro elemento constante, aparecem dois dias e identificou-se as fotos e imagens postadas pelo pro player em sua página do Facebook, o elemento se trata de um constante, pois apesar de se repetir, nas publicações, sofre atualizações, como postagens de novas

imagens, o conteúdo sobre as fotos também varia, porém sempre tem conexão com o jogo Dota 2, conforme o pro player movimenta e atualiza a página, novas fotos aparecem na galeria de imagens da página.

No primeiro dia que o elemento aparece, observou-se três fotos publicadas, a primeira imagem é sobre o vídeo “diferença entre um 7k para um 3k” divulgada, na publicação, a intenção da foto é ilustrar o conteúdo do vídeo, a fim de dar maior visibilidade para o conteúdo, pois coloca em evidência o conteúdo que deseja ser divulgado. A segunda imagem, na sequência contém figuras de personagens do jogo Dota 2, o sentido é chamar a atenção visualmente do seguidor, com a finalidade de conduzi-lo para consumir o conteúdo sobre as análises do pro player referente ao patch 7.24, que se trata de atualizações do jogo.

Na terceira imagem observou-se a identidade visual do jogo Dota 2 com a legenda escrita na imagem “Review update 7.23 the outlanders” que corresponde às considerações e insights do pro player em relação a nova atualização do game que carrega o nome de „The outlanders“, com a sequência de fotos notou-se que não há um padrão de postagem e que os assuntos se misturam na página. No segundo dia identificou-se o elemento constante sobre as fotos na postagem referente a este dia observou-se três fotos publicadas. A primeira foto que aparece é referente à imagem que contém a escrita "análise patch 7.26<sup>a</sup>" abaixo da escrita aparece o símbolo do jogo Dota 2, ao lado direito do símbolo, temos a figura de um personagem do jogo, o sentido da publicação é ilustrar com imagem o conteúdo de um vídeo postado recentemente, instigando o seguidor a assistir a análise sobre a nova atualização do Patch 7.26.

A segunda foto contém a figura de uma motoca infantil com edições de imagem, no rosto e no chapéu da figura da motoca, essa postagem é referente ao time em que o pro player atua, o time chamava-se, exatamente Motoca, há um balão com a escrita „vrum vrum“ seria o barulho da motoca, seria como uma espécie grito de guerra do time, por isso a imagem referente à equipe. Na terceira imagem identificou-se, na parte central a figura do personagem „Void Spirit“ do jogo Dota 2, abaixo aparecem gráficos com estatísticas do personagem diante da partida, eles indicam como foi o desempenho daquele personagem, o pro player estudava o desempenho daquela partida para aprimorar seus conhecimentos sobre a mecânica do jogo.

Identificou-se que o pro player utiliza, como principal estratégia nesse elemento, fotos e imagens para ilustrar seus conteúdos e deixá-los mais atrativos visualmente para o seguidor que visita a página. Ao colocar seus conteúdos em evidência e instiga o seguidor a consumi-los, pois geralmente se tratam de vídeos, na plataforma do YouTube, ou até mesmo análises

sobre bons desempenhos de outros jogadores. Dessa forma, o sentido aqui é aprender mais sobre o jogo, e o pro player compartilha seus conhecimentos com os seguidores, através de vídeos e imagens, em maio a este conteúdo dos vídeos o pro player também exhibe sua jornada subindo no ranking.

Observou-se que nas fotos postadas pelo pro player, ele sempre traz elementos referentes ao game. As imagens da página têm foco total no jogo, sem conteúdos de caráter pessoal, dessa maneira o pro player utiliza-se da rede social de maneira informativa e analítica, com a sequência de fotos notou-se que não há um padrão de postagem e que os assuntos se misturam na página.

Nesse terceiro elemento constante sobre as fotos publicadas na página, identificou-se somente uma descoberta do tipo 3, novidade em relação as hipóteses, em relação a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, identificamos uma novidade sobre o uso das redes sociais que nenhuma das hipóteses pressupõe, o pro player utiliza a imagens e fotos na sua página no Facebook para ilustrar seus conteúdos, como vídeos, análises e até mesmo lives,

É algo inovador se tratando dos pro player, pois da grande ênfase em seus conteúdos e não há nenhuma relação com competições ou equipes, toda essa ilustração através das imagens é para seu conteúdo autoral e singular, no sentido de potencializar as visualizações dos conteúdos em questão, pois ele tenta chamar a atenção visual do seguidor desse modo.

**Quadro 6** Quadro geral dos elementos constantes (pro player)

<b>Hipóteses presentes no print</b>	<b>Elementos decupados</b>	<b>Situação (comprovada ou não e por que?)</b>
	Elementos constantes	
<b>H1 – Uso das redes sociais</b>	Divulgação de conteúdos no YouTube.	Comprovada parcialmente, postagens conteúdas com caráter informativo, porém sem nenhuma conexão com competições ou campeonatos.

	Informações sobre as redes sociais do jogador	Comprovada parcialmente; utiliza a rede social de maneira informativa, mas nenhuma conexão com competições ou campeonatos.
<b>H1 – Uso das redes sociais</b>	Fotos postadas pela página.	Novidade, utiliza as fotos da rede social para fomentar seus conteúdos pessoais e autorias, usa as fotos de maneira ilustrativa, para cativar a atenção do seguidor, uma estratégia complementemente nova em relação as hipóteses.

**FONTE:** elaborado pelo autor, 2021.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho tem como base do problema de pesquisa o seguinte, se existem diferenças nas estratégias digitais para a potencialização do trabalho dos jogadores profissionais e streamers? Nessa problemática existem três elementos que dão suporte a essas diferenças. O primeiro elemento constitutivo se trata das redes sociais, na atualidade os meios de comunicação estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, devido a popularização das tecnologias existem diversas redes sociais como, *Facebook*, *YouTube*, *Instagram* e até plataformas de transmissões ao vivo. Estas redes são compostas por conjuntos de pessoas interligadas no mesmo meio e grande parte destas redes sociais atuam de maneira interligadas e se complementando, possibilitando assim desenvolver estratégias a respeito do seu uso.

O segundo elemento constitutivo trata-se das plataformas *Streaming* que tem como função a transmissão ao vivo que chamamos popularmente de *lives*, esta ferramenta permite o usuário transmitir conteúdos multimídias em tempo real sem necessidade de download, permitindo uma interação intensa entre os usuários, na maioria das vezes essa ferramenta é utilizada para o entretenimento, para transmitir shows, eventos e até mesmo jogos online.

O terceiro elemento constitutivo é sobre as formas de arrecadação, nessa realidade dos games eletrônicos e E-sports, que nos dias atuais se mostra como uma indústria consolidada, e os jogadores que estão nesse meio possuem diversas formas de arrecadar com este segmento, existem jogadores profissionais que atuam para organizações e times, disputando campeonatos de premiações milionárias.

Não é necessário ser um profissional do E-sport para arrecadar, jogadores cativantes podem ter muita visualização através de lives e dessa forma, podendo arrecadar nas plataformas com doações e vendendo seus produtos. A partir destes três elementos constitutivos que nos dão base para nossas hipóteses, que são três, sendo elas, a possível diferença no uso das redes sociais entre jogadores pro player e streamers, a segunda sobre a forma de utilizar as lives e a terceira diferença sobre as formas de arrecadação.

A primeira hipótese que se trata das diferenças nas estratégias do uso das redes sociais entre jogadores streamer e o jogador profissional, pressupõe-se que streamers tem uma rotina com horários flexíveis e utilizam com frequência as redes sociais pois tem um alto grau de interatividade com seus seguidores, entretanto, o jogador profissional não dispõe de tanto tempo para as redes sociais, ele possui rotina intensa de treinamento que não permite que movimente com frequência as redes sociais, utilizando casualmente para divulgação de suas competições.

A segunda hipótese trata-se sobre a possível diferença no uso das lives entre streamer e pro players, os streamer realizam lives, quase diariamente, pois se trata de sua principal atividade a transmissão ao vivo, nesse meio ele interage e até abre espaço na live para atuar junto com seus seguidores, fortalecendo a relação entre eles, em contrapartida, os jogadores pro player utilizam as live para transmitir suas competições, no sentido de estimular uma torcida por sua equipe.

A terceira hipótese trata-se sobre as formas de arrecadação, o jogador streamer arrecada principalmente com a live através de doações e inscrições em seu canal, que depende da visibilidade que ele possui, pode assim, fechar algumas parcerias, enquanto o jogador profissional recebe salário das equipes que defende, com as premiações dos campeonatos e possivelmente com publicidade.

Para buscar entender estas diferenças entre streamer e pro player, utilizou-se como metodologia a observação não-participante, que consiste em observar e coletar dados sem interferir naquele meio ou grupo, de maneira que o observador se pareça mais como um espectador passivo, nesse modo utilizados como objeto de pesquisa as páginas do Facebook

do streamer Raphael Almeida e do Pro player Gabriel Pinheiro, foram observadas as atividades e os conteúdos das páginas do dia 17 ao dia 24 de Abril de 2020, as observações aconteceram das 17h a 1h, foi coletado um total de 5 postagens diferentes.

Durante as postagens identificou-se um total de 5 elementos constantes diferentes e neles observou-se 6 descobertas diferentes, as descobertas estão classificadas em três tipos diferentes, sendo descoberta do tipo 1, que comprova precisamente a hipótese em questão, descoberta do tipo 2 que comprova parcialmente ou nega a hipótese e descoberta do tipo 3 que é quando se trata de uma novidade que não abrange em nossas hipóteses. Nesse primeiro elemento constante dos streamer que se trata sobre o uso das redes sociais utilizadas por ele, comprovamos nossa primeira hipótese (tipo 1) e comprovou-se também a segunda hipótese (tipo 1).

Em relação a nossa primeira descoberta sobre a primeira hipótese do uso das redes sociais pode-se comprovar uma descoberta (tipo1), que confirma a hipótese, através deste elemento identificou-se que o streamer usa as redes sociais para interagir com o seguidor e se adaptar aos seus horários, dessa forma movimentando as redes sociais, observou-se que ele faz isso a partir da página do Facebook com a divulgação do horário que acontecerá a sua live na plataforma da Twitch.tv e os participantes que estarão presentes nela, como as equipes que estarão se enfrentando através de sua transmissão, isso nos mostra a estratégia do streamer em potencializar seu trabalho na live com divulgação no Facebook.

A segunda descoberta ainda neste mesmo elemento pode relacionar com a segunda hipótese sobre o uso das lives, diante disso é possível comprovar uma descoberta (tipo 1), que confirma que o streamer necessita da ferramenta streaming para realizar a transmissão do seu trabalho e, portanto, ele otimiza o uso da live que se torna uma ferramenta essencial para sua atividade primária como produtor de conteúdo. Confirma também que possui grande volume de interação com os seguidores, pois percebe-se que ele abre espaço em sua live para que seguidores possam jogar e aparecer em suas transmissões, desse modo interagindo e fidelizando seu público, por conta disso entendemos que o streamer parte da estratégia da interação juntamente com a transmissão para ter competência em seu trabalho.

A terceira descoberta nesse segundo elemento constante sobre as fotos publicadas na página do streamer, identificamos somente uma descoberta (tipo 2), que comprovam parcialmente a primeira hipótese, pressupõe que streamers utilizam as redes sociais para interagir e se adaptar aos horários dos espectadores, identificou-se que apesar do streamer possuir horários flexíveis, a movimentação nas redes acontece nos mesmos horários,

Confirmou-se que o streamer utiliza a rede social para interagir, pois os conteúdos das fotos nos mostram diferentes situações, como fotos de cunho pessoal e outras com relação ao jogo Dota 2, mas, mas em nenhum momento há essa adaptação com os horários, portanto comprova-se a primeira hipótese parcialmente, isso revela que de fato o jogador streamer interage com seu público, dentro e fora do game como nos mostras as fotos, mas em nenhum momento o streamer ressalta sobre horários de disponibilidades.

A quarta descoberta apareceu no primeiro elemento constante do pro player sobre a divulgação dos vídeos no YouTube, identificou-se uma única descoberta do (tipo 2) que comprova parcialmente a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, pressupõe que o pro player utiliza a rede social de maneira informativa principalmente para fomentar as competições que disputa. No entanto, identifica-se que o pro utiliza a rede social para informar e divulgar, porém fomenta conteúdos autorias, vídeos em outras plataformas, com assuntos sortidos, dicas, melhores momentos, ensinamentos sobre as atualizações, mas sem nenhuma conexão com competições e campeonatos, então confirma-se que os pro player utilizam as redes sociais para informar, mas não da forma que se pensava, que era sobre competições.

A quinta descoberta aparece no segundo elemento constante dos pro player onde se identificou somente uma descoberta (do tipo 2) que faz relação a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, essa hipótese pressupõe que pro player utilizam as redes social sem muita frequência e geralmente para informar sobre as competições que irá disputar ou atualizações sobre as novidades da equipe que compõe.

Neste elemento identificou-se, porém, algumas informações pessoais e instruções para como entrar em contato com ele para possíveis parcerias e publicidade, então comprova-se que o pro player utiliza a rede social com caráter informativo, porém sem relação com competições, entende-se que o pro player se relaciona com publicidades, mas não se pensava que utiliza o canal das redes sociais para fazer esse contato, então o pro player de fato usa as redes sociais para informar e para publicidade, disso se trata a descoberta parcial.

A sexta descoberta se encontra no terceiro elemento constante do pro player que é sobre as fotos publicadas na página, identificou-se somente uma descoberta do (tipo 3), que faz relação a primeira hipótese sobre o uso das redes sociais, identificou-se uma novidade sobre o uso das redes sociais que nenhuma das hipóteses pressupôs, o pro player utiliza a imagens e fotos na sua página no Facebook para ilustrar seus conteúdos, como vídeos, análises e até mesmo lives.

É algo inovador se tratando dos pro player, pois da grande ênfase em seus conteúdos e não há nenhuma relação com competições ou equipes, toda essa ilustração através das imagens é para seu conteúdo autoral e singular, no sentido de potencializar as visualizações dos conteúdos em questão, pois ele tenta chamar a atenção visual do seguidor desse modo, portanto, essa foi uma descoberta inovadora, em nenhum momento foi pensado que o uso das redes sociais pelo pro player fosse dessa maneira, portanto se trata de uma novidade.

Durante o processo do estudo e da coleta de dados houve difícil contato com os observados, e como o estudo ocorre no âmbito digital, também houve alguns problemas técnicos como falta de conexão e de energia elétrica em alguns dias, tornando difícil a coleta de dados e o contato, houve aprendizados durante esse processo, pois nem todas as hipóteses e comprovaram ou não, houve até mesmo descobertas novas que não abrangem em nossas hipóteses, é interessante e de grande aprendizado descobrir elementos que nos passam despercebidos.

Em relação ao que pode ser continuado no trabalho, são os níveis de interação entre streamers e pro player, o quanto esses jogadores podem influenciar e cativar seus seguidores, dessa forma expandindo o campo de observação para outras plataformas, ou então, se apropriar dos comentários das postagens e chats para entender de maneira profunda suas estratégias que são cada vez mais singulares. Durante a pesquisa houve momentos de altos e baixos, e nem tudo ocorreu como queríamos, nos primeiros momentos, mas o fato de não desistir e estar pesquisando o que gosta é o que nos mantém encorajados a persistir.

## 6. REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BAMBRILLA, Ana. **Para Entender as Mídias Sociais** – Vol. 2, 2012.

CASTELLS, Manuel, **A sociedade em Rede** 11 ed. São Paulo, 1999.

FIORITE, Paulo Jose, **Estratégias de Marketing e Comunicação no Esporte Eletrônico: Estudo de Caso do Dreamhack Leipzig**, 2017.

HUIZINGA, J. (2004). **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva.

JENKINS, Henry, **Cultura da convergência**; 2 ed. São Paulo, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: Fundamentos da metodologia científica**: São Paulo editora Atlas, 2003.

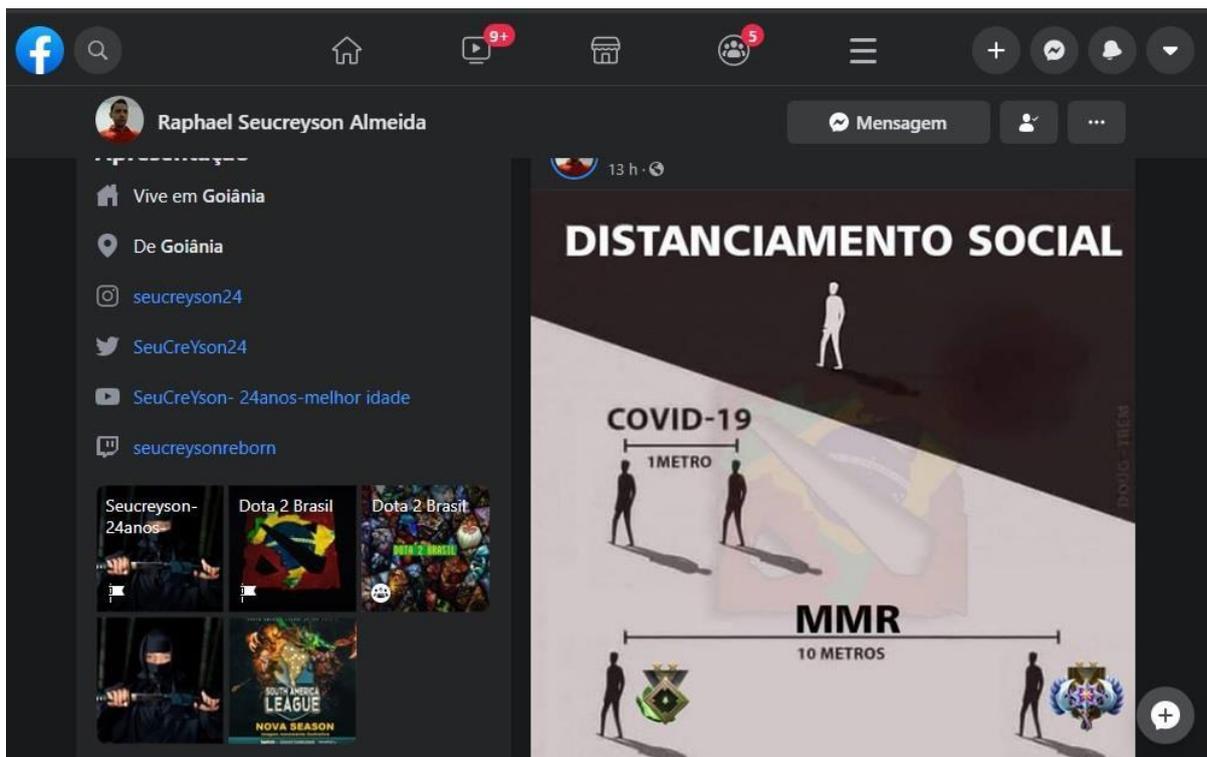
MARTINO, Luís Mauro. **Teoria das mídias digitais, linguagens e redes**, 2014.

FACEBOOK, 2021, (a). <https://www.facebook.com/Seucreyson-24anos-melhor-idade>

FACEBOOK, 2021, (b). <<https://www.facebook.com/Rayuur>>

## 7. ANEXOS

### ANEXO 1 – PRIMEIRO PRINT DO STREAMER

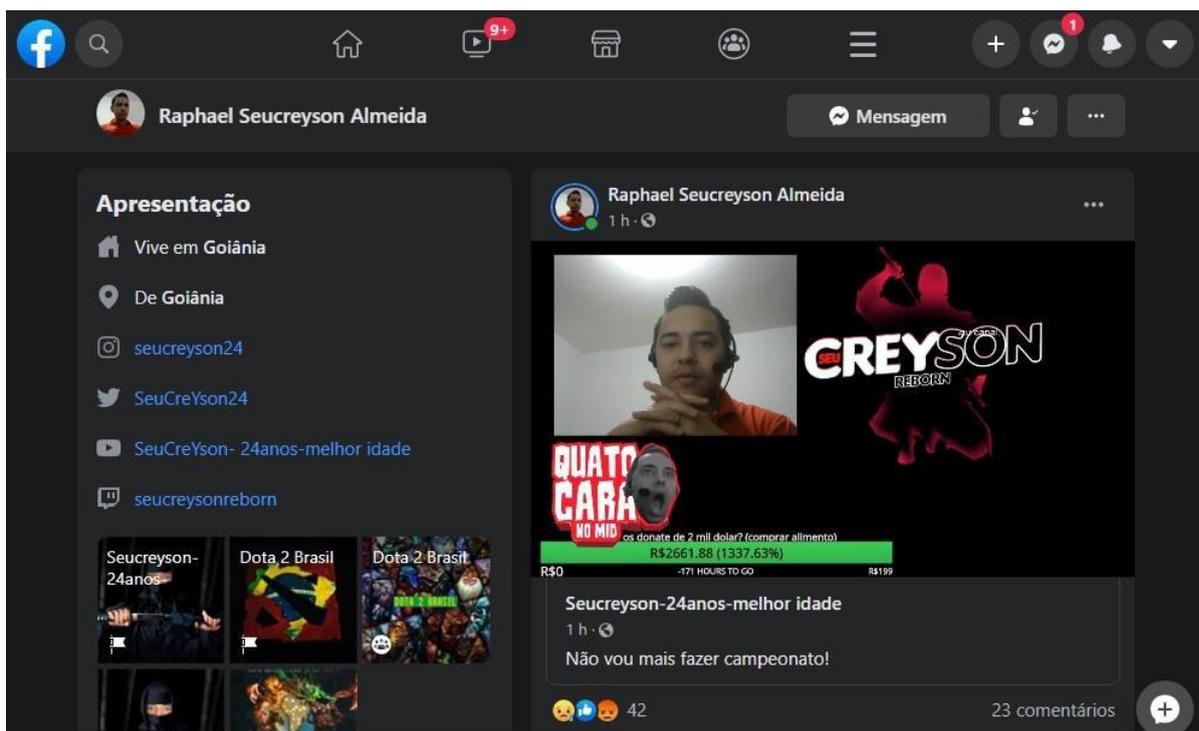


## ANEXO 2 – SEGUNDO PRINT DO STRAMER

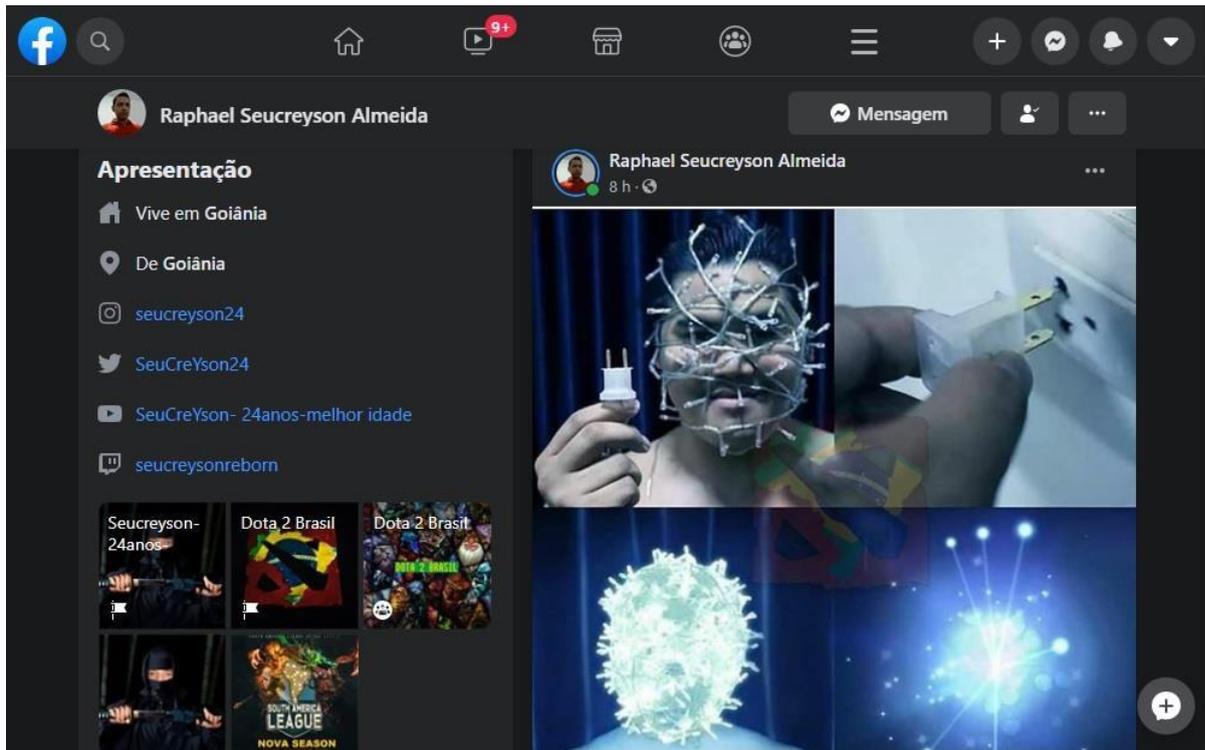
The image is a screenshot of a Facebook profile for Raphael Seucreyson Almeida. The profile header shows the name and a 'Mensagem' button. The 'Apresentação' (About) section lists: 'Vive em Goiânia', 'De Goiânia', social media handles for Instagram (seucreyson24), Twitter (SeuCreYson24), YouTube (SeuCreYson- 24anos-melhor idade), and Twitch (seucreysonreborn). Below this are thumbnails for 'Seucreyson-24anos', 'Dota 2 Brasil', and another 'Dota 2 Brasil' thumbnail.

The main content area features a live stream video of Raphael Seucreyson Almeida. The stream has a 'CREYSON REBORN' logo in the top right and a 'QUATRO CARA NO MID' overlay in the bottom left. A green progress bar indicates a donation goal: 'os donate de 2 mil dolar? (comprar alimento)' with a current amount of R\$2661.88 (1337.63%) and 171 hours to go. Below the stream, a post from 'Seucreyson-24anos-melhor idade' (1 h) says 'Não vou mais fazer campeonato!'. The post has 42 reactions and 23 comments.

### ANEXO 3 – TERCEIRO PRINT DO STREAMER



## ANEXO 4 – QUARTA PRINT DO STREAMER



## ANEXO 5 – PRIMEIRO PRINT DO PRO PLAYER

The image is a screenshot of a Facebook profile page for Gabriel "Rayuur" Pinheiro. The profile header includes the name, a "Torna-te apoiante" button, and options for "Gostei", "Mensagem", and search. Below the header, there are two main sections. On the left, a post features a Dota 2 character (Corleone) and a "DIRETO" (LIVE) badge. The text of the post says "Notify e acompanhe as lives 8 pubs por ...", has 182 reactions, and was posted "há 3 horas". Below this is a "Transparência da Página" section with a "Ver tudo" link and a note that the page was created on May 14, 2015. On the right, under "OUTRAS PUBLICAÇÕES", there is a live stream announcement for Dota 2. The text says "Gabriel 'Rayuur' Pinheiro está agora em direto — a jogar Dota 2.", "3 h ·", "Notify e acompanhe as lives 8 pubs por dia até 8k", and "VEJA MEU ÚLTIMO VÍDEO: CARREGANDO RTZ E LELIS DE KOTL! https://bit.ly/JogandoComArteezy7KMMR... Ver mais". Below the text is a video player showing a Dota 2 match with a "DIRETO" badge and 201 viewers. A small video thumbnail of the streamer is visible in the bottom right corner of the video player. At the bottom of the post, there are 182 reactions and 486 comments.

## ANEXO 6 – SEGUNDO PRINTO DO PRO PLAYER

**Gabriel "Rayuur" Pinheiro** [Torna-te apoiante](#) [Gostei](#) [Mensagem](#)

**Gabriel "Rayuur" Pinheiro** está agora em direto. 2 h · 🌐

!notify e acompanhe as lives começando a jornada de volta ao top 100.  
VEJA MEU ÚLTIMO VÍDEO DIFERENÇAS DE UM 7K PRA UM 3K!  
<https://bit.ly/Segredos7KMMR...> [Ver mais](#)

**!notify e acompanhe as lives começando...**  
👍👍👍 153  
há 2 horas

**Transparência da Página** [Ver tudo](#)  
O Facebook está a mostrar informações para te ajudar a compreender melhor o propósito de uma Página. Vê as ações das pessoas que gerem e publicam conteúdos.  
Página criada – 14 de maio de 2015

**Páginas relacionadas**

**DIRETO** 197

👍👍👍 153 523 comentários 15 partilhas

## ANEXO 7 – TERCEIRA PRINT DO PRO PLAYER

The image is a screenshot of a Facebook profile page for Gabriel "Rayuur" Pinheiro. The profile header includes the name, a "Torna-te apoiante" button, and interaction options like "Gostei" and "Mensagem". The main content area features a post titled "PUBLICAÇÃO MARCADA" from Gabriel "Rayuur" Pinheiro, dated 6 hours ago. The post text reads: "Saiu a análise do Patch 7.26A que rolou ontem na live!! Marca aqui seu amigo que sempre fica pra trás e pegando hero do meta passado! Minhas considerações e insights do novo patch!! Link nos comentários!!". Below the text is a large graphic with the text "ANALISE PATCH 7.26a" and a red "D" logo. The profile sidebar on the left shows statistics: 8819 likes, 11,742 followers, and a link to a YouTube channel. It also lists interests like "Parceiro" and "Jogador - Criador de vídeos de jogos - Videojogo". A "Fotos" section at the bottom left shows three thumbnails, including one with the "ANALISE PATCH 7.26" text.

## ANEXO 8 – QUARTA PRINTE DO PRO PLAYER

