



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS**  
**DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**  
**CURSO DE JORNALISMO**



Warley da Silva Josafá

**Transmissões esportivas e *streaming*: Canal do Gaules**

Mariana  
2024

WARLEY DA SILVA JOSAFÁ

## **Transmissões esportivas e *streaming*: Canal do Gaules**

Monografia apresentada ao curso Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof. Dra. Natália Moura  
Pacheco Cortez

Mariana  
2024

## SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

J83t Josafa, Warley Da Silva.  
Transmissões esportivas e streaming [manuscrito]: canal do Gaules. /  
Warley Da Silva Josafa. - 2024.  
51 f.: il.: color., gráf., tab.. + Prints de interface de plataforma, layout  
de canais, elementos de navegação. (Série: Jornalismo)

Orientadora: Profa. Dra. Natália Moura Pacheco Cortez.  
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.  
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Interação humano-máquina. 2. Plataforma aberta da Web. 3.  
Tecnologia streaming (Telecomunicação). 4. Teledifusão esportiva. 5.  
Transmissão em rede. 6. Transmissões esportivas. 7. Twitch (Electronic  
resource). I. Cortez, Natália Moura Pacheco. II. Universidade Federal de  
Ouro Preto. III. Título.

CDU 659.3

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - Bibliotecário Coordenador  
CBICSA/SISBIN/UFOP-CRB6a1407



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**Warley da Silva Josafá**

### **Transmissões esportivas e *streaming*: Canal do Gaules**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Aprovada em 16 de junho de 2025.

#### Membros da banca

[Doutora] - Natália Moura Pacheco Cortez - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)  
[Doutora] - Debora Cristina Lopez - (Universidade Federal de Ouro Preto)  
[Doutora] - Maria Gislene Carvalho Fonseca - (Universidade Federal do Maranhão)

Natália Moura Pacheco Cortez, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 16/06/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Natália Moura Pacheco Cortez, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 16/06/2025, às 10:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0929628** e o código CRC **4A99A5ED**.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Edna e Fernando, que me ajudaram e me apoiaram em toda essa trajetória. O amor e carinho foram fundamentais para que eu pudesse cumprir mais essa etapa em minha vida.

Agradeço também, aos meus amigos de vida, Ana Beatriz, André, Henrique e Saulo, por todo o suporte e pelos bons momentos que aconteceram nesse tempo.

Agradeço também a Clara, que ao longo desses 4 anos foi companheira de curso e se tornou com notoriedade uma grande amiga com quem pude passar por todas essas etapas, e ajudou a concluir essa fase tão importante.

À minha orientadora, Natália Cortez, pela orientação, suporte durante essa trajetória. Agradeço também todos da turma 19.2, que me passaram conhecimentos para que eu pudesse chegar até aqui.

À Universidade Federal de Ouro Preto que proporcionou esse momento fantástico em minha vida. E por fim, aos professores, Cláudio Coração, Gisa Carvalho, Hila, que me acompanharam e passaram todos os seus conhecimentos.

## RESUMO

O presente trabalho discute as transmissões narrações esportivas em dispositivos midiáticos, destacando a plataforma de *streaming Twitch.tv*, que começou as transmissões com narrações do esporte brasileiro, representando assim uma expansão de novas formas de narrar e transmitir conteúdos esportivos. Essa ambiência envolve variadas dinâmicas de reconfiguração de transmissão, de linguagens audiovisuais e sonoras que podem ser observadas a partir de vídeos dos *streamers* filmando a si próprios, e, simultaneamente, narrando e comentando jogos e *gameplays* durante a transmissão. Para a consecução do objetivo proposto, recupera-se a história de Alexandre Borba Chiqueta, relatada no canal “*Flow Podcast*”, que apresenta a trajetória do *streamer* até a criação do canal Gaules e Gaules TV na plataforma *Twitch.tv*. Destaca-se, em especial, a narração no canal do Gaules e no seu subcanal, Gaules TV, nos quais, respectivamente, o *streamer* apresenta a narração configurada em formato de comentar e assistir com o público, e transmissão com e comentaristas convidados. Discute-se que, nesses canais, se desdobram a expansão das narrações dos formatos radiofônico e televisivo em processos de convergência variados, e junto deles, novos delineamentos que reconfiguram modos de narrar e comentar jogos de *e-sports*, os quais são analisados em perspectiva comparativa com os do campo do jornalismo esportivo. A partir disso, é analisada a plataforma da *Twitch.tv* e suas possibilidades interativas, em especial, suas *affordances*, mediante as quais o site informa aos seus usuários como acessar seus conteúdos.

**Palavras-chave:** Gaules; *Streaming*; *affordances*, *Twitch.TV*

## ABSTRACT

This paper discusses sports broadcasts and narratives on media devices, highlighting the streaming platform *Twitch.tv*, which began narrative broadcasts in Brazilian sport in this ambience, thus outlining an expansion of new ways of narrating and transmitting sports content. This ambience involves various dynamics of reconfiguration of the transmission of audiovisual and sound languages that can be observed from videos of streamers filming themselves, and simultaneously narrating and commenting on games and gameplays during transmission. To achieve the proposed objective, Alexandre Borba Chiqueta's story is recounted on the "*Flow Podcast*" channel, which presents the streamer's trajectory up to the creation of the *Gaules* and *Gaules TV* channels on the *Twitch.tv* platform. Particularly noteworthy is the narration on the *Gaules* channel and its sub-channel, *Gaules TV*, where, respectively, the streamer presents the narration configured in the format of commenting and watching with the public, and broadcasting with guest commentators. It is argued that these channels have seen the expansion of radio and television formats in a variety of convergence processes, and along with them, new delineations that reconfigure ways of narrating and commenting on e-sports games, which are analyzed in a comparative perspective with those in the field of sports journalism. This is followed by an analysis of the *Twitch.tv* platform and its interactive possibilities, especially its affordances, through which the site informs its users how to access its content.

**Keywords:** Gaules; Streaming; affordances, TwitchTV.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Print da live do Gaules enquanto transmite a ESL Pro League Season 1	<b>20</b>
<b>Figura 2.</b> Chat da transmissão, no qual o usuário pode comentar e interagir com outros que estão acompanhando a partida, além do streamer	<b>21</b>
<b>Figura 3.</b> Visão geral do canal do Gaules	<b>22</b>
<b>Figura 4.</b> Transmissão do Major, no qual Gaules bateu o recorde de espectadores no Brasil	<b>24</b>
<b>Figura 5.</b> Gráfico dos streamers mais assistidos em todo mundo	<b>25</b>
<b>Figura 6.</b> Gráfico disponível no canal do Gaules, que mostra todos os dados e quais jogos foram jogados	<b>25</b>

## LISTA DE TABELAS

**Tabela 1.** Ranking de visualizações na Twitch em 2022

**23**

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b>	<b>7</b>
<b>2. A Evolução das Transmissões Esportivas Do Rádio à Televisão e ao Streaming</b>	<b>11</b>
2.1. Início das transmissões de rádio no Brasil	12
2.2. Início das transmissões de TV no Brasil	13
2.3. A Lógica Hipermediática Para Transmissão de Conteúdo	15
<b>3. Impacto e Legado: Gaules Como Símbolo do Crescimento dos <i>e-Sports</i> no Brasil</b>	<b>19</b>
3.1 <i>Twitch.tv</i> /Gaules	22
3.2 A Experiência de Consumo Personalizado e a Hipermediação	28
3.3 Aspectos metodológicos	33
<b>4. O Novo Modelo de Narração Esportiva</b>	<b>40</b>
4.1 Affordance reacts: delineamentos da narração e a lógica de comunicação da <i>Twitch.Tv</i>	40
4.2 Da Narração Lance a Lance à Interação em Tempo Real	44
4.3 Transmissões Esportivas: Comparativo entre o Modelo Tradicional da Televisão e a Interatividade nas Plataformas de Streaming com Gaules	45
<b>5. Considerações finais</b>	<b>49</b>
<b>6. Referências</b>	<b>51</b>

## 1. Introdução

A narração tem papel primordial nos delineamentos midiáticos do esporte e foi reconfigurada com a mudança do rádio para a televisão (TV) e, posteriormente, para a internet em contextos de plataformação.

As narrações esportivas em streaming emergem como uma peça fundamental para compreender e enfrentar os desafios contemporâneos. A ascensão das transmissões esportivas em plataformas de streaming representa uma transformação significativa, oferecendo aos usuários experiências dinâmicas e personalizadas. Nesse contexto, o Canal do Gaules, hospedado no site *Twitch.tv*, destaca-se como um exemplo representativo desse movimento, sendo um fenômeno relevante e interessante para estudo.

Ao longo das próximas páginas, serão analisados os principais aspectos desse cenário e sua influência na comunidade de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), um jogo de tiro em primeira pessoa, também conhecido pela sigla FPS (*Frames Per Second*). A convergência de plataformas de streaming oferece uma perspectiva única sobre como a paixão pelo esporte é compartilhada e consumida. Além disso, serão abordados os desafios e as oportunidades que emergem nesse contexto, promovendo uma compreensão mais abrangente e crítica desse fenômeno.

O advento da mediação radiofônica no futebol brasileiro possibilitou a criação de uma conexão emocional duradoura para os torcedores que não podiam assistir aos jogos, proporcionando-lhes uma experiência rica por meio do rádio. Com a profissionalização do futebol em 1933, o rádio enfrentou desafios financeiros para se consolidar como um meio de comunicação de massa e atrair anunciantes, utilizando o futebol como meio. A era do rádio, que durou até a década de 1950, combinou-se perfeitamente com as transmissões de futebol, entregando narrações envolventes que permitiram aos ouvintes "visualizar" a ação do jogo. A introdução da televisão na década de 1950 deu ao futebol brasileiro exposição internacional, comercializou direitos de transmissão e criou espaço para histórias mais interessantes serem contadas. Atualmente, a veiculação de conteúdos esportivos faz parte da lógica hipermídia por meio de plataformas como a *Twitch.tv*. A plataforma de transmissão *Twitch.tv* se destaca pelo seu sucesso global com 200 milhões de espectadores e 2 milhões de *streamers* regulares, além de um valor de mercado superior a 1 bilhão de dólares. O presente estudo tem como foco a análise do funcionamento da plataforma

*Twitch.tv*, destacando seu papel como uma ferramenta estratégica de comunicação na qual os streamers exercem influência sobre seu público, ressaltando a importância da autenticidade nesse processo. Um exemplo notável é o streamer Gaules, que transmite competições de esportes eletrônicos (*e-sports*), oferecendo uma experiência diferenciada por meio de múltiplas narrações e da possibilidade de replays, proporcionando maior flexibilidade aos espectadores. O sucesso deste formato está diretamente ligado à participação ativa da audiência, representando uma transformação significativa na dinâmica tradicional de produção e consumo de conteúdos esportivos.

Alexandre Borba Chiqueta, conhecido como Gaules, iniciou sua carreira no *e-sports* como jogador de *Counter Strike 1.6* representando a Lan House Monkey Tatuapé. Essa oportunidade surgiu quando ele estava pedindo uma vaga para o capitão do time. Após isso, criou a gen3ratioX (g3x) com o objetivo de alcançar o sucesso nacional e internacional, inclusive vencendo os *World Cyber Games* de 2007. Depois de fazer sucesso no *e-sports*, Alexandre, agora Gaules, entrou no mercado de marketing, trabalhando na Samsung e firmando parcerias com as equipes que competiam no cenário brasileiro. Ele contribuiu para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos no Brasil participando de diversos projetos como a Liga Brasileira de Jogos e Mega Arena X5. Gaules entrou ao vivo na *Twitch.tv* para compartilhar suas experiências e jogar CS:GO, enfrentando problemas financeiros, vendeu parte de sua empresa e contou com o apoio de amigos. Na *Twitch.tv*, superou adversidades, conquistou uma comunidade fiel conhecida como “Tribo”, transmitindo principalmente torneios CS:GO, ele se tornou um dos *streamers* mais assistidos e firmou parcerias com diversas empresas, incluindo a Omelete Company.

O *streamer* Gaules, que narra partidas de CS:GO, é relevante para podermos observar como as transmissões ocorrem. Os elementos do site de *streaming* são descritos, como o placar, número de jogadores vivos, e interação com o chat. É também explorada a página do canal do Gaules na *Twitch*, mostrando informações como título da live, conteúdo transmitido, língua, *hashtags*, seguidores, e visualizações simultâneas. Gaules é reconhecido como um dos *streamers* mais influentes no Brasil, com recordes de espectadores e horas assistidas em 2022 e 2023. O texto aborda a transmissão esportiva via *Twitch.tv*, ressaltando como a plataforma se tornou popular, especialmente durante a pandemia da COVID-19, e transformou a maneira como as pessoas consomem entretenimento, destacando a convergência. A discussão inclui a mudança de hábitos de

consumo audiovisual, a preferência por experiências individualizadas, o papel da hipermediação na disseminação de conteúdo, e as hibridizações entre rádio, TV e ambiências da internet. Destaca-se que as plataformas de *streaming*, como a *Twitch.tv*, oferecem flexibilidade e interatividade, permitindo que os espectadores escolham o que, quando e como assistir.

O argumento central para a construção dos aspectos metodológicos parte da plataformização, com foco na *Twitch.tv*, abordando conectividade, transferência mútua de dados e algoritmos que melhoram a experiência do usuário. As plataformas moldam as interações sociais e articulam vínculos na web que seguem uma lógica de sociabilidade programada. Com isso, a plataformização vai além do aspecto computacional, influenciando também em setores culturais. Junto as noções que envolvem o conceito de plataformização e suas mediações específicas, o conceito de *affordances* é acionado como operador teórico-conceitual para investigar o design de interação em perspectiva com processos de dataficação que engendram a lógica midiática da TwitchTV. Isso é feito a partir da observação da *Twitch.tv* e como ela utiliza os algoritmos para personalizar recomendações de conteúdo e oferecer perfis segmentados a anunciantes. Foi realizado o mapeamento na interface da *Twitch.tv*, mostrando como elementos visuais e controles são organizados para facilitar a compreensão e interação do usuário de modo a qualificar a importância do design intuitivo na experiência do usuário.

No capítulo seguinte, é analisado o objeto de transmissões esportivas via *streaming*, focando no *streamer* Alexandre “Gaules” Borba, que adota uma forma de narração diferente da televisão convencional. Conforme mencionado no parágrafo anterior, este estudo explora o conceito de *affordance* na plataforma *Twitch.tv*, com destaque para a categoria "Affordance Reacts", na qual os espectadores têm autonomia para escolher o conteúdo que desejam assistir. Exemplos dessa dinâmica incluem transmissões da categoria "Vida Real" e *reacts* de vídeos, evidenciando a interatividade e a flexibilidade oferecidas pela plataforma na experiência do usuário. A comunicação é discutida como um processo em expansão, buscando alcançar um grande público de maneira competitiva e intensiva em processos de hipermediatização variados. A hipermídia é destacada por sua capacidade de armazenar informações e flexibilidade em diversas plataformas. Santaella destaca que a hipermídia é uma linguagem em crescimento, aberta a diversas formas de interação. Também relaciona o *streaming* com a evolução da transmissão esportiva,

mencionando o passado das narrações esportivas, desde a época do rádio até a televisão. A influência da rádio nas narrações esportivas é discutida, destacando o estilo detalhado da narração "lance a lance". Uma comparação é feita entre as transmissões televisivas convencionais e as do Gaules e GaulesTV. Alexandre "Gaules" Borba adota uma abordagem mais reativa e parcial, proporcionando uma experiência diferente e cativante para os espectadores. O capítulo conclui ressaltando a influência contínua da rádio nas narrações esportivas e como Gaules, mesmo no formato de *streaming*, mantém elementos dessa tradição, resultando em uma narração única e envolvente.

A escolha deste tema de Transmissões esportivas e *streaming* com o foco no canal do Gaules se justifica pela crescente relevância e transformação das transmissões esportivas, especialmente no contexto do *streaming* e da plataforma *Twitch.tv*. Ao analisar o *streamer* Alexandre "Gaules" Borba, destaque nesse cenário, podemos compreender como as novas formas de narração e interação estão moldando a experiência do espectador em comparação com as transmissões esportivas tradicionais. A opção por explorar as características específicas das transmissões de Gaules, que se diferenciam pela narração reativa e parcial, nos permite investigar como essas mudanças estão influenciando a maneira como o público consome conteúdo esportivo. A criação da "Tribo" como uma comunidade de espectadores reflete uma abordagem inovadora na construção de uma audiência participativa e engajada. Além disso, ao conectar o tema às raízes das narrações esportivas desde a era do rádio, esta pesquisa busca entender como elementos do passado continuam a influenciar as formas contemporâneas de transmissão, destacando a relevância histórica dessa evolução. A análise das *affordances* na *Twitch.tv* e a exploração do conceito de hipermídia acrescentam uma perspectiva da mediação tecnológica ao estudo, contextualizando o ambiente em que as transmissões ocorrem. O uso desses termos permite avaliar como a plataforma e a tecnologia impactam a interação e a experiência do usuário. Assim, esse tema reside na oportunidade de contribuir para a compreensão das mudanças nas transmissões esportivas, explorando as características únicas do formato de *streaming*, bem como conectando essas mudanças às raízes históricas das narrações esportivas. A justificativa para a escolha deste tema repousa na necessidade de preencher lacunas no entendimento atual, contribuindo para o avanço do conhecimento nesta área específica.

## 2. A Evolução das Transmissões Esportivas Do Rádio à Televisão e ao Streaming

As transmissões narrações do esporte vêm desde a época do rádio, passando pela televisão e chegando até o *streaming*. Com a evolução dos meios de comunicação, a televisão revolucionou a experiência do público ao introduzir o audiovisual, permitindo que os telespectadores não apenas ouvissem, mas também acompanhassem visualmente cada momento do evento esportivo.

Hoje, tanto a televisão quanto o *streaming* trabalham com a possibilidade do “ao vivo”, ou seja, algo que está acontecendo em tempo real, como ocorre nas transmissões esportivas.

Esse pacto social funda-se na identificação dos elementos “reais” transmitidos pelo processo midiático para o telespectador que, com o reconhecimento do ambiente externo, acaba criando um vínculo fundamentado na “realidade”, chamado transmissão direta e “ao vivo”. (Ushinohama, 2014, p. 10).

Com isso, a transmissão audiovisual resulta em um grande volume de informações para o público, porque além da imagem, o telespectador também desfruta do som, como nas transmissões radiofônicas. Nessa dinâmica, o narrador descreve em tempo real os acontecimentos para seu público, transmitindo não apenas os fatos, mas também as sensações e emoções vivenciadas. Esse envolvimento emocional contribui para uma maior proximidade entre o espectador e o espetáculo, intensificando a experiência e a imersão no conteúdo transmitido.

O esporte eletrônico também não fugiu dessa regra. Por ser algo novo, as transmissões vêm no mesmo modelo que a TV e rádio fazem, com narradores especializados para transmitir toda a emoção para os ouvintes e comentaristas, dando enfoque às partidas disputadas no servidor (conecta clientes de jogos por meio de uma rede).

São considerados esportes eletrônicos, como veremos a seguir, quaisquer jogos que conectam pessoas e possuem caráter competitivo — que se disseminaram pelo mundo através do advento da internet, dada sua capacidade de aproximar pessoas que estão a milhares de quilômetros de distância. (Desordi, 2016, p. 11).

Hoje as pessoas compartilham o gosto pelo esporte eletrônico. Segundo o site Adrenaline, o Counter Strike tem em média de 600 mil a 1,3 milhão de pessoas jogando simultaneamente<sup>1</sup>, unidos pela paixão ao *e-sports* e seus protagonistas, que são

1

<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/counter-strike-global-offensive-registra-novo-recorde-de-jogadores-simultaneos/#:~:text=Segundo%20dados%20do%20SteamDB%2C%20o%20game%20costuma%20variariar%20entre%20600,sua%20comunidade%20continua%20muito%20forte.>

acompanhados e admirados pela comunidade gamer em diversos lugares do mundo, desde os Estados Unidos e Europa até a China, Argentina e Brasil.

Esse cenário de sucesso desponta hoje como um fenômeno em ascensão, mas que teve um início tímido e limitado. Foi com o aprimoramento das tecnologias da informação, como a internet, e os aperfeiçoamentos de hardware e software nos dispositivos digitais que foram criadas condições para o desenvolvimento e a popularização dos *e-Sports* pelo mundo. (Desordi, 2016, p. 11).

Um fator muito relevante para a propagação dos *e-sports* foi as transmissões via *streaming*, o que fez com que as pessoas comesçassem a acompanhar e criar gosto pelo jogo assistido, e começar a jogá-lo ou apenas acompanhar as transmissões. Além da internet, podemos acompanhar a midiatização nos meios televisivos, principalmente em canais fechados. Com esse fator, precisamos considerar este estudo como importante para a área da Comunicação, já que as formas de transmitir e narrar a competição ainda se assemelham com a forma “tradicional” dos esportes convencionais.

### **2.1. Início das transmissões de rádio no Brasil**

A transmissão radiofônica no futebol brasileiro criou a possibilidade de o torcedor acompanhar seu time mesmo não estando no estádio. Pelo fato de o ouvinte não conseguir assistir ao jogo, ele só escuta, então cabe ao narrador transmitir toda a emoção que acontece durante a partida para os seus torcedores. Esse tipo de transmissão vincula-se ao começo do futebol profissional, que ocorreu em 1933 com a criação da Federação Brasileira de Futebol (FBF).

Era a Federação Brasileira de Futebol (FBF), surgida em 1933 a partir de um acordo entre paulistas e cariocas, em franco desafio ao amadorismo defendido pela CBD. (Guterman, 2009, p. 65).

Com os problemas de verbas que sofriam, tanto o rádio, que precisava se transformar em veículo de massa para conseguir anúncios de empresas, quanto o futebol, que havia acabado de se profissionalizar para conseguir sustentar os novos gastos vindos da profissionalização, fez-se necessária a realização de jogos com grandes públicos pagantes.

A transição para o futebol profissional no país está associada a uma questão que envolve diretamente atletas, dirigentes de clubes e amplos setores da sociedade. Não houvesse a participação no sentido da assistência aos jogos, bem como a adesão de grande parte da população, dificilmente o futebol teria se

---

profissionalizado. (Feira de Santana, VIII Encontro Estadual de História, 2016, p. 3).

A Era do Rádio perdurou até a década de 1950, e o rádio tornou-se um objeto acessível à grande maioria de população, o que possibilitou um casamento perfeito com as transmissões radiofônicas de futebol. Com isso, lógicas midiáticas se envolveram com o futebol em suas mais diversas vertentes, agregando o retorno financeiro proporcionado pela preferência nacional desse esporte.

Durante muitos anos o rádio foi o meio de comunicação mais próximo que o brasileiro tinha das narrações esportivas. Porém, a partir de 1950 houve o processo de inserção da televisão, como veículo de transmissão midiática, destinada a grupos empresariais detentores de capital suficiente para investir em um meio inovador e de pouco acesso. (Bonina; Moski; Capraro; Mezzadri, 2013, p. 188).

O torcedor se sentia acolhido ao ouvir os jogos do seu time, mesmo distante passou a se acostumar com tal modelo de narração. Por não conseguir ver o jogo e não saber o que estava acontecendo, o narrador radiofônico contava a história do jogo para o ouvinte permitindo que este visualizasse em sua mente e compreendesse todos os acontecimentos. O rádio idealizou e executou essa forma de narrar os jogos, tudo o que acontece o narrador transmite para o ouvinte e, com isso, cria-se uma narração esportiva. Além disso, contam com os comentaristas, normalmente ex-jogadores ou pessoas vinculadas ao jornalismo com um certo conhecimento da área, que fazem comentários pontuais, como faltas, jogadas perigosas, quem está melhor em campo, quem não está tão bem e isso traz um dinamismo interessante para quem escuta o jogo, pois fica ainda mais fácil de experienciá-lo. Este tipo de linguagem usada nas transmissões radiofônicas permite ao ouvinte a capacidade de criar imagens a partir da linguagem verbal.

## **2.2. Início das transmissões de TV no Brasil**

A década de 1950 foi um período de grandes transformações tecnológicas no Brasil, com a chegada da televisão, um novo meio de comunicação que rapidamente ganhou popularidade. A inauguração da TV Tupi, em 1950, em São Paulo, sob a liderança do jornalista e empresário Assis Chateaubriand<sup>2</sup> representou um marco fundamental na história da comunicação brasileira. A TV Tupi foi pioneira em diversas áreas, incluindo as transmissões de programas de entretenimento e, claro, a transmissão de eventos esportivos.

---

2

<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/breve-historia-televisao.htm#:~:text=A%20chegada%20da%20televisão%20ao%20jornalista%20e%20empresário%20Assis%20Chateaubriand>

A televisão não surgiu de forma isolada, mas como uma evolução natural das transmissões realizadas pelo rádio. Antes da televisão, o rádio já desempenhava um papel importante na disseminação de informações esportivas, especialmente no futebol. No entanto, a televisão trouxe um novo nível de imersão e envolvimento, proporcionando ao público uma experiência visual, além da tradicional narração de áudio. Inspirada no modelo de sucesso do rádio, a televisão adotou inicialmente uma abordagem de narração semelhante para as transmissões de futebol. No rádio, os locutores eram responsáveis por criar uma atmosfera emocionante, descrevendo cada lance com riqueza de detalhes para que o ouvinte pudesse "visualizar" o jogo em sua mente. Na televisão, essa narração foi complementada pelas imagens ao vivo, permitindo uma experiência mais completa para o telespectador.

No entanto, a adição da imagem trouxe novos desafios e oportunidades para os locutores e comentaristas. A narração na televisão precisou se adaptar à nova dinâmica, com os narradores mantendo o ritmo acelerado das transmissões radiofônicas, mas agora tendo que equilibrar a descrição visual com o acompanhamento da ação. Isso exigiu uma maior capacidade de síntese e adaptação, pois o narrador precisava transmitir a emoção e a intensidade do jogo, mesmo com a presença das imagens. Um dos aspectos mais significativos da transição para a televisão foi a comercialização das transmissões. Com a possibilidade de atingir um público muito maior do que o rádio, as emissoras de TV começaram a negociar os direitos de transmissão com os clubes e federações esportivas, bem como com patrocinadores interessados em associar suas marcas a eventos esportivos de grande audiência. O futebol, em particular, tornou-se um veículo poderoso para a promoção de produtos e serviços, com as marcas sendo exibidas em rede nacional durante as partidas. Esse movimento de comercialização das transmissões esportivas gerou uma nova dinâmica para o futebol. Além de ser um espetáculo para os telespectadores, as partidas de futebol passaram a ser um grande negócio, com as emissoras competindo pelos direitos de transmissão e as empresas patrocinadoras aproveitando a visibilidade para promover seus produtos. Essa nova realidade gerou um ciclo de crescimento e profissionalização tanto para as emissoras quanto para os clubes de futebol, criando uma indústria multimilionária que se expandiu ao longo das décadas seguintes.

Com o tempo, a narração esportiva na televisão foi se refinando e aprimorando. Narradores mais carismáticos e enfáticos começaram a se destacar, trazendo uma nova camada de emoção e energia para as transmissões. A televisão, que já havia conquistado o público com suas imagens, passou a ser acompanhada de narradores capazes de amplificar a experiência do telespectador, criando uma conexão mais forte entre o público e o evento esportivo. Um exemplo icônico dessa evolução é o narrador Galvão Bueno, cuja voz se tornou um símbolo da narração esportiva no Brasil. Galvão Bueno, com seu estilo vibrante e enérgico, conseguiu se conectar com o público de uma maneira única. Seu famoso bordão "É Tetra!" durante a vitória da seleção brasileira na Copa do Mundo de 1994 é apenas um dos muitos momentos marcantes de sua carreira. Galvão se tornou uma figura central na transmissão de eventos esportivos no Brasil, especialmente no futebol, e sua maneira de narrar se tornou um padrão para muitos outros locutores que o seguiram.

A figura do narrador se consolidou como um elemento essencial nas transmissões esportivas. Ao lado dos comentaristas, os narradores eram responsáveis por manter o ritmo da transmissão, destacar os momentos mais emocionantes e garantir que o telespectador estivesse sempre envolvido com o jogo. Além disso, a interação com os comentaristas e repórteres de campo permitiu uma cobertura mais abrangente e detalhada, tornando a experiência de assistir ao futebol mais completa. As transmissões esportivas na televisão também tiveram um impacto significativo na cultura brasileira. O futebol, que já era uma paixão nacional, se tornou ainda mais presente na vida cotidiana dos brasileiros, com as transmissões de jogos sendo acompanhadas por milhões de pessoas em todo o país. As emissoras de TV, ao transmitirem as partidas, não apenas informavam o público sobre o resultado dos jogos, mas também ajudavam a construir uma narrativa coletiva sobre o esporte. Além disso, as transmissões esportivas passaram a ser uma forma de entretenimento e socialização. As pessoas se reuniam em torno da televisão para assistir aos jogos, discutiam as jogadas e, muitas vezes, se emocionavam com os gols e as vitórias.

### **2.3. A Lógica Hipermediática Para Transmissão de Conteúdo**

Para podermos compreender melhor o processo de transmissão que está acontecendo atualmente, precisamos contextualizar a lógica hipermediática de comunicação. A hipermídia permite a possibilidade de ter várias mídias em uma só. No *e-sports* podemos perceber que a arquitetura multiplataforma está sendo desenvolvida e tendo uma grande expansão para todo o mundo. Com vários canais de *streaming*, o usuário

conta com a comodidade de ter o conteúdo em suas mãos, como a *Twitch.tv/Gaules*, na plataforma, o streamer realiza sua live em tempo real, transmitindo conteúdos ao vivo para seu público. Além disso, os espectadores também têm a opção de assistir “*rerun*”<sup>3</sup>, que permite a reprodução de transmissões anteriores, oferecendo maior flexibilidade no consumo do conteúdo.

Além disso, a hipermídia tem um grande potencial para conter e guardar informações, com uma rede de conexões, podem ser reservados milhares de dados sobre os usuários. Uma grande flexibilidade para conexões, por se tratar de algo que consiga assistir através do celular, em qualquer ambiente que o consumidor possa estar dependendo somente de uma boa conexão.

A hipermídia tem o potencial para concentrar uma enorme quantidade de informação em centenas ou milhares de nós com uma densa rede de conexões. Essa flexibilidade pode se transformar em desorientação se o internauta não for capaz de formar um mapa cognitivo do design estrutural de um documento. (Santaella, 2007, p. 86).

Vale lembrar que a hipermídia é uma linguagem que está em completo crescimento e é abstruso para alguns usuários. Com as características de sensação e experiência, faz com que o usuário possa cada vez mais entrar no âmbito da hipermídia e compartilhar todo o seu conhecimento através das várias conexões que existem entre elas e entre todos os consumidores daquele conteúdo.

As conexões não são fixas, mas abertas às marcas pessoais do estilo de interação que o navegador impõe a elas. As unidades de informação podem aparecer sob a forma de textos, de imagens de quaisquer espécies, fotos, desenhos, gráficos, vídeos e de sons, também de várias espécies, que vão da música ao ruído. (Santaella, 2007, p. 88).

Para compreender essa evolução, é necessário revisitar a época dos videocassetes, quando os espectadores tinham controle total sobre a experiência de assistir a conteúdos, podendo pausar, adiantar ou voltar conforme desejassem. Essa mesma lógica foi aprimorada com o advento do *streaming*, permitindo ainda mais flexibilidade e personalização no consumo de mídia. Com o benefício de poder assistir em tempo real o que está acontecendo na live, o usuário conta com vantagens, que comparadas aos primórdios da reprodução não conseguia, como assistir sem travar, ou ter que esperar o *download* terminar para assim conseguir assistir.

---

<sup>3</sup> Reprise ou repetição

Embora toda hipermídia realize uma verdadeira orquestração de códigos, linguagens e rotas de navegação, é substancial o papel desempenhado pelo texto em quaisquer hipermídias, tanto em suporte CD-Rom quanto nas redes. (Santaella, 2007, p. 88).

Na *Twitch.tv*, os conteúdos são disponibilizados para os usuários logo que entram na plataforma, e podem ser acessados utilizando palavras-chave para encontrar o que assistir. Como, por exemplo, digitar o nome do *streamer* ou algum jogo específico faz com que o usuário tenha acesso a todos os conteúdos disponibilizados pela plataforma. O streamer Gaules transmite jogos de *e-sports* para todo o Brasil, proporcionando uma experiência ao vivo para seu público. Para aqueles que não conseguem acompanhar as transmissões em tempo real, ele mantém um canal no YouTube, intitulado "Gaules", onde disponibiliza seus conteúdos para que os espectadores possam acessá-los posteriormente. O material publicado é de sua própria autoria, incluindo *gameplays* individuais ou com amigos. Já os conteúdos que requerem licenciamento são transmitidos exclusivamente em seu canal na *Twitch.tv*, garantindo o cumprimento das diretrizes da plataforma.

Com o sucesso de transmissões, justamente por apresentarem uma narração mais diversificada do que outros, Gaules transmite em suas *lives* os principais campeonatos de *Counter Strike (CS)*, como o Major, considerado o Mundial de CS, os campeonatos organizados pela empresa *Blast*, que tem a *BLAST Premier Fall Groups*, *BLAST Premier: Fall American Showdown*, *BLAST Premier: Fall European Showdown*, *BLAST Premier: Fall Showdown*, *BLAST Premier Fall Final* e *BLAST Premier World Final*, além da *ESL Pro League*, *IEM Katowice* e muitos outros. O *streamer* revelou em sua *live* que já teria gastado pouco mais de 30 milhões de reais com direitos de transmissões, o que está disponível no site da Game Arena<sup>4</sup>.

Justamente graças ao advento da internet, a divulgação um-para-muitos ganhou proporções nunca antes imaginadas, visto que é possível obter acesso a informações publicadas em qualquer lugar do mundo na velocidade de um clique no mouse. (Motta, 2014, p. 20).

Como o processo de produção de conteúdo foi ampliado, hoje qualquer pessoa pode fazê-lo utilizando as ferramentas necessárias para isso. O termo “prossumidor” se refere à produção de conteúdo na mesma instância de seu consumo. Alexandre Borba era somente um consumidor de conteúdos de *e-sports* e virou o Gaules fazendo *lives*. Inicialmente

---

<sup>4</sup> <https://gamearena.gg/esports/csgo/gaules-valores-direitos-transmissao/>

realizava as transmissões do Major de CS (qualquer pessoa pode transmitir), juntamente com os conteúdos que ele mesmo produzia, como a série “rinha de pratas” que ele transmitia partidas dos jogadores com as patentes (um *ranking*) mais baixas do jogo *Counter Strike* (Prata é o jogador da patente mais baixa, sendo 18 patentes, entre prata (*level* 1) e global (*level* 18), e dentro delas tem níveis como, por exemplo, Prata 1, Prata 2, Prata 3, Prata 4, Prata Elite e Prata Elite Master).

Gaules trouxe uma nova forma de narrar os jogos, segundo o próprio *streamer*, ele acompanhava o jogo juntamente com seu público, comentando o que estava acontecendo e rindo das jogadas feitas pelos “pratas”.

### 3. Impacto e Legado: Gaules Como Símbolo do Crescimento dos *e-Sports* no Brasil

Alexandre Borba Chiqueta começou no mundo do *e-sports* como jogador de *lan house* no jogo *Counter Strike* 1.6 (CS), um jogo de *Frames* por Segundo (FPS), sendo caracterizado como “jogo de tiro”, que ficou muito famoso no início dos anos 2000 a partir da série *Counter Strike*, criado pela empresa *Valve Corporation* (criadora de jogos *online* na plataforma de jogos *Steam*)<sup>5</sup>.

A história do Gaules no *Counter Strike* começou na *Lan House* Monkey Tatuapé, onde ganhou a oportunidade de jogar pela equipe do estabelecimento em um “time júnior”, uma espécie de base dos jogadores patrocinados pelo estabelecimento. O menino que sempre observava o seu copo “meio cheio” decidiu então agarrar a oportunidade e seguir em luta do sonho de entrar para o time principal. Diante desse cenário, ele montou seu próprio time com jogadores jovens e iniciou os treinamentos enfrentando a equipe da Monkey Tatuapé, uma *lan house* renomada na cidade de São Paulo. Esse local era um ponto de encontro para crianças e adolescentes que se reuniam para jogar *Counter-Strike* (CS). Essa trajetória foi relatada pelo próprio Gaules durante sua participação no Flow Podcast<sup>6</sup>.

A *lan house* montou um time para disputar campeonatos e isso despertou em Gaules o desejo de integrar a equipe. Numa seletiva para o campeonato de CS, *Cyberathlete Professional League* no Brasil, substituiu um dos membros e nunca mais saiu.

A franquia de *lan houses* decidiu montar um “super time” com os melhores jogadores, e Gaules ficou de fora. Diante disso decidiu montar a tag lendária g3neratioX, conhecida como g3x<sup>7</sup>, uma organização de CS com o foco em ganhar as competições nacionais e internacionais. Logo após, o *streamer* que levou por anos o nome do seu time, era o principal jogador e buscava títulos. Com a equipe, o jogador e criador da “tag” conseguiu alçar voos maiores e um deles foi a *World Cyber Games* (WCG), série de eventos internacionais de *e-sports* organizado anualmente pela empresa Coreana

---

<sup>5</sup> <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/counter-strike/>

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vStgnVQtyeA>

<sup>7</sup> [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules)

International Cyber Marketing e pela Samsung<sup>8</sup>, e cravou uma vaga para a final do mundial do torneio.

Por conta da estrutura, a equipe de *Counter Strike* decidiu pela mudança em razão do excesso de jogadores, pois havia 6 jogadores e era permitida a presença de 5 nos servidores (onde são realizadas as partidas) do jogo. O então jogador decide virar *coach* (técnico) da equipe e ajudar os jogadores do lado de fora do jogo, e, com isso, ganhou o primeiro torneio mundial de *Counter Strike* 1.6 para o Brasil, a *DreamHack Winter*, considerado em 2007 o campeonato mundial de CS.

Após essa conquista, Gaules volta a ser Alexandre, termina a faculdade de Marketing e começa um estágio na Samsung. Cuidando da área de informática, conseguiu parcerias para as equipes e jogadores e demonstrando o seu bom trabalho, decidiu conversar com o seu chefe que o exigia ser formado para ser contratado, porém, com grande insistência, conseguiu ser o primeiro a ser efetivado sem o diploma em mãos. “*Depois de uns 6 ou 7 meses de estágio, eu falei que ou eles me contratavam ou eu sairia. Acabou que fui o primeiro funcionário a ser contratado sem o diploma*”, afirma Gaules no Flow Podcast<sup>9</sup>.

Adquirindo experiências na área de *marketing*, decidiu colocar seus objetivos em prol dos *e-sports*, abriu uma produtora visando criar vídeos para times brasileiros, além da *Mandic* (uma organização de *Counter Strike*) criada pelo Gaules. Ele trabalhou ativamente em projetos para potencializar o esporte eletrônico no país, como a *Brazil Gaming League*, Agência X5 e a Mega Arena X5, empresas que gerenciavam e organizavam campeonatos de *e-sports*.

Em 2018, quando sofria com a depressão, o *streamer* Alexandre Gaules começou a fazer lives como forma de terapia. Com força de vontade em um quarto, começou a gravar conteúdos na *Twitch.tv*, tendo em mente que poderia ser a última *live*, todos os dias, se reinventou e criou a sua comunidade a “Tribo” na qual seguidores o acompanham em todas as transmissões. Todo esse relato do *streamer* revela que ele contava com a ajuda para ir ao psiquiatra, pagar o aluguel, comprar remédios, pagar a internet e sendo sincero sobre o que estava fazendo com o dinheiro recebido<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> [https://liquipedia.net/counterstrike/World\\_Cyber\\_Games](https://liquipedia.net/counterstrike/World_Cyber_Games)

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=OuWbOp9g8TM>

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vStgnVQtyeA>

Começando com as suas *lives* sempre em horários noturnos, Gaules produzia diversos tipos de conteúdo, o que levou o ao topo em 2006, jogar *Counter Strike: Global Offensive*, nova versão do jogo *Counter Strike 1.6*, no qual sua equipe saiu vitoriosa, sendo umas das primeiras campeãs mundiais no Brasil. Com muitas dívidas, vendeu a sua parte da empresa MAX5 (arena de jogos de *e-sports*) e contou com o apoio dos seus amigos, que além de tudo eram companheiros no jogo, Mee, Apoka, Vip e Crash<sup>11</sup>, para conseguir se manter e tentar se reerguer.

Entrando para *Twitch.tv*, plataforma de *streaming* conhecida mundialmente por ser de “*gameplay*”, ou seja, voltada para a transmissão dos momentos em que os *streamers* estão jogando. Alexandre Borba Chiqueta começou a transmitir suas partidas no jogo *Counter Stike Global Offensive*, para isso utilizava uma webcam, seu computador e um apartamento na grande São Paulo, contudo enfrentava dificuldades financeiras<sup>12</sup>.

Trabalhando com o mínimo de verba possível, segundo o próprio *streamer*, havia dias em que não tinha dinheiro para comprar alimentos básicos para as refeições diárias, e com isso comprava frutas e água, como relatou no programa “*Flow Podcast*”. Quando os seus usuários o perguntavam, Gaules falava, “*eu como fruta porque é mais saudável, água é melhor que refrigerante, é por isso que eu prefiro*”, afirmou.

Mas a realidade era outra, o *streamer* passou por bastante dificuldades, entretanto prosseguiu e com isso ganhou seus usuários, simpatizantes e amantes pelo que ali surgia. Mesmo com todos os obstáculos, amigos zombando por “mendigar” na internet, o *streamer* persistia com a produção dos seus conteúdos, e começou a perceber o quão importante estava sendo para quem o acompanhava.

Gaules logo se tornou o 7º lugar no ranking de horas assistidas na plataforma da *Twitch*<sup>13</sup>, e com isso, começou a transmitir diversos campeonatos de *Counter Strike Global Offensive* (por exemplo, o PGL Major Antwerp<sup>14</sup>, a IEM Cologne<sup>15</sup>, a IEM Katowice<sup>16</sup>, o IEM Major Rio<sup>17</sup> e, recentemente, a BLAST Premier World Final<sup>18</sup>). Além desses,

---

<sup>11</sup> <https://liquipedia.net/counterstrike/G3nerationX#>

<sup>12</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=0DgLHWnBY3c>

<sup>13</sup> [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6469577/com-44-milhoes-de-horas-assistidas-brasileiro-gaules-foi-o-7o-maior-streamer-em-2019-confira-numeros](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6469577/com-44-milhoes-de-horas-assistidas-brasileiro-gaules-foi-o-7o-maior-streamer-em-2019-confira-numeros)

<sup>14</sup> <https://liquipedia.net/counterstrike/PGL/2022/Antwerp>

<sup>15</sup> <https://draft5.gg/campeonato/1091-IEM-Cologne-2022>

<sup>16</sup> <https://draft5.gg/campeonato/1094-IEM-Katowice-2022>

<sup>17</sup> [https://liquipedia.net/counterstrike/Intel\\_Extreme\\_Masters/2022/Rio](https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters/2022/Rio)

<sup>18</sup> [https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST/Premier/2022/World\\_Final](https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST/Premier/2022/World_Final)

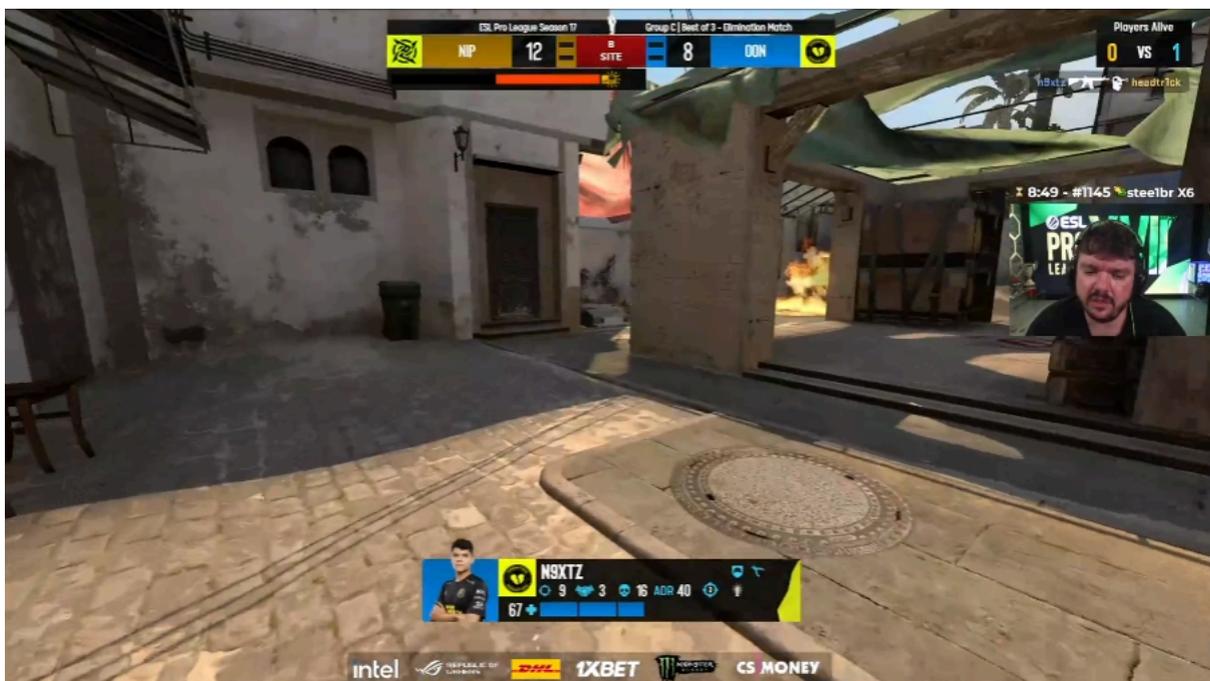
transmitiu o Major, o campeonato mundial de CSGO.

Sendo reconhecido como o *streamer* de canal de *e-sports* mais assistido no ano. Após o sucesso dessas transmissões, grandes parcerias começaram, uma delas com a empresa Omelete Company (empresa de entretenimento)<sup>19</sup>, que o ajudou a fazer mais transmissões dos seus conteúdos. Além disso, o Gaules transmite a *National Basketball Association* (Associação Nacional de Basquetebol) (NBA), em seu canal na *Twitch.tv*.

### 3.1 Twitch.tv/Gaules

A *Twitch.tv* é uma das plataformas de transmissão ao vivo online de maior sucesso no mundo, com 200 milhões de espectadores, 2 milhões de “*streamers*” regulares e um valor de mercado de mais de 1 bilhão de dólares<sup>20</sup>. Primeiro, proponho analisarmos como a *Twitch* funciona, uma plataforma de comunicação estratégica, na qual *streamer* consegue transmitir seus conteúdos para o público. A *Twitch.tv* é adequada para influenciar, enquanto os *streamers* estão usando essas ferramentas para adotar uma mentalidade voltada para a importância da autenticidade, demonstrando as suas características, como carisma. Nessa análise, traremos o site *Twitch.tv/Gaules*<sup>21</sup>.

**Figura 1.** Print da live do Gaules enquanto transmite a ESL Pro League Season 1.



Fonte: *Twitch.tv/Gaules*

<sup>19</sup> <https://jobs.recrutei.com.br/omelete-company>

<sup>20</sup> <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/yago-nascimento.pdf>

<sup>21</sup> <https://www.twitch.tv/gaules>

Primeiro, temos a mostra da tela, onde o *streamer* está transmitindo um conteúdo para o seu público (Figura 1). De maneira geral, proponho usarmos a live do Gaules, que está ao vivo assistindo e narrando um campeonato de *Counter Strike Global Offensive* (CSGO), no qual o nome da competição é ESL Pro League Season 17.

A tela mostra o jogo *Counter Strike Global Offensive* um jogo em FPS e nela está acontecendo a partida em questão. Na parte superior da imagem, estão os nomes dos times e o placar, neste momento a equipe *00 Nation* enfrenta a *Ninjas in Pyjamas* (NIP), (Organização de esportes eletrônicos da Suécia) e o placar é de 12 a 8.

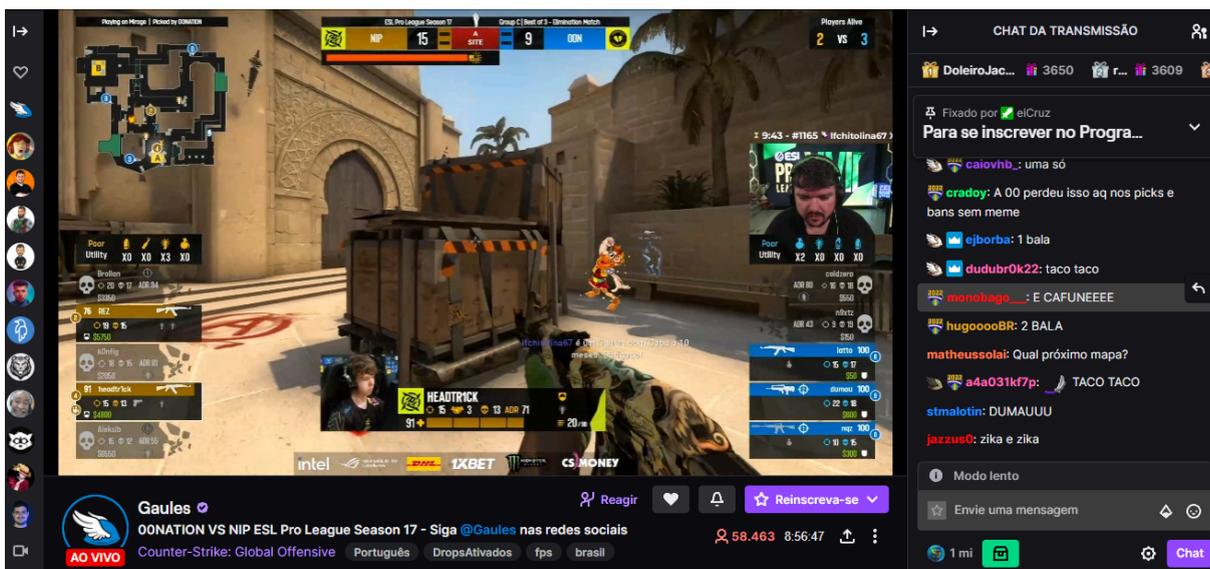
A parte superior à direita mostra o número de jogadores vivos durante o round (que é o combate entre os dois adversários). Em cima da webcam do Gaules temos o último inscrito no canal e o tempo do “*Hype Train*” (é uma grande celebração quando os membros da comunidade se unem para apoiar um *streamer*). Em seguida, Gaules em seu estúdio está transmitindo e narrando a partida para o público.

**Figura 2.** Chat da transmissão, no qual o usuário pode comentar e interagir com outros que estão acompanhando a partida, além do *streamer*.



Fonte: *Twitch.tv/Gaules*

Figura 3. Visão geral do canal do Gaules.



Fonte: [Twitch.tv/Gaules](https://www.twitch.tv/Gaules).

Na imagem acima (Figura 3), observamos a visualização completa do site da *Twitch.tv*. Na parte inferior, é possível identificar o nome do canal, a indicação de verificação pela plataforma, e o título da transmissão ao vivo, que é “00 Nation VS NIP ESL Pro League Season 17”. Também são exibidos detalhes sobre o conteúdo transmitido, que é *Counter-Strike: Global Offensive*, a língua original da transmissão, que é o *português*, e as hashtags associadas, como “DropsAtivados”, “fps” e “Brasil”. O coração indica para o usuário a função de seguir o seu *streamer* favorito e, com isso, todas as vezes que ele estiver online irá aparecer no canto esquerdo da tela, como mostra a imagem. Do lado há o sino, que, adicionado à tela, notifica quando o canal entrar ao vivo.

A caixa roxa, com “Reinscrever-se”, é exibida quando o seguidor já se inscreveu no canal, também contando com a opção de se “Inscrever”. É uma ferramenta para que o usuário ajude o *streamer* com a assinatura do canal, e com isso, ganha alguns benefícios, como os emojis exclusivos e a não exibição das propagandas que passam durante algum tempo.

Logo abaixo, está indicado quantas pessoas estão assistindo simultaneamente ao conteúdo transmitido, no caso da imagem, 58.463 usuários, além das horas ao vivo do *streamer*. Esse recurso é bastante útil para saber quanto tempo a *live* está *on* e se está próxima de acabar, e alguns *streamers* usam essa função para programar com seus internautas a duração da *live*. Ao lado, o símbolo de seta para cima é para compartilhar a

*live*, seja com amigos, ou em outras plataformas, e os 3 pontinhos podem ser usados para denunciar o conteúdo transmitido.

Como foi argumentado anteriormente, Gaules é um dos *streamers* mais influentes e assistidos no Brasil, e, no ano de 2022 foi o *streamer* de *e-sports* com mais horas assistidas em toda a plataforma da *Twitch.tv*, segundo a *Esports Charts*, em uma pesquisa que aconteceu entre 1 de janeiro a 18 de dezembro (Tabela 1).

**Tabela 1.** Ranking de visualizações na *Twitch* em 2022

<b>Colocação</b>	<b>Canal</b>	<b>Horas assistidas</b>
1º Lugar	Gaules	103,77 milhões
2º Lugar	ESL CS:GO	8,55 milhões
3º Lugar	LCK Korea	63,72 milhões
4º Lugar	Riot Games	55,45 milhões
5º Lugar	Otplot	48,82 milhões
6º Lugar	Valorant	45,32 milhões
7º Lugar	CS:GO Maincast	32,52 milhões
8º Lugar	Tarik	30,64 milhões
9º Lugar	LEC	30,37 milhões
10º Lugar	LVPes	28,37 milhões

Fonte: Esports Charts

Além disso, o maior pico de usuários em *live* no Brasil, também é do Gaules, que bateu 707.648 espectadores simultâneos, o caso ocorreu na transmissão da partida entre a equipe brasileira Imperial e a equipe russa *Cloud9*, no *PGL Major Antwerp 2022*, que foi o Campeonato Mundial de CSGO Major (Figura 4).<sup>22</sup>

22

[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/10382515/gaules-passa-de-700-mil-espectadores-durante-jogo-da-imperial-no-major-de-counter-strike-e-quebra-recorde-brasileiro](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/10382515/gaules-passa-de-700-mil-espectadores-durante-jogo-da-imperial-no-major-de-counter-strike-e-quebra-recorde-brasileiro)

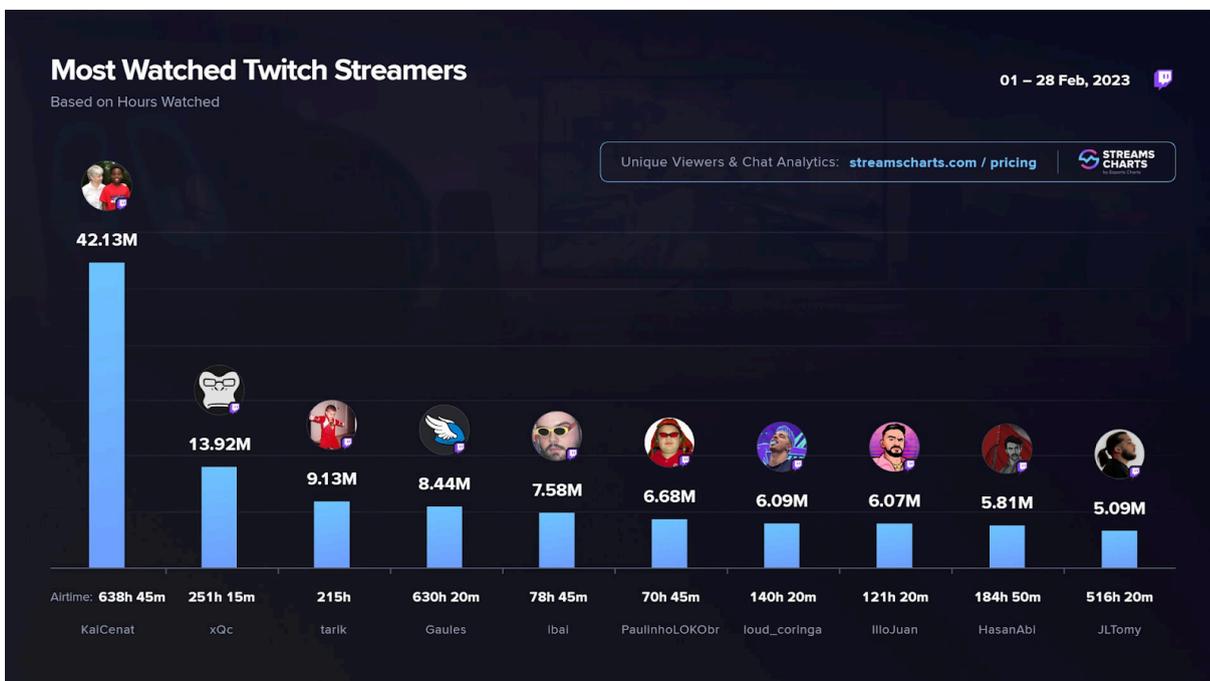
**Figura 4.** Transmissão do Major, no qual Gaules bateu o recorde de espectadores no Brasil.



Fonte: *Twitch.tv/Gaules*

Além disso, o *streamer* demonstrou números elevados em suas lives no ano de 2023, pois no mês de fevereiro de 2023, Gaules foi o quarto mais assistido no mundo, segundo o *Streams Charts*. O evento *IEM Rio Major 2022*, no qual o streamer Gaules realizou transmissões diretamente de um ginásio, contou com a presença do público de forma virtual. Gaules se tornou o canal de transmissão em português, alcançando a impressionante marca de 544 mil espectadores, com uma média de 98,3 mil visualizações simultâneas (Figura 5).

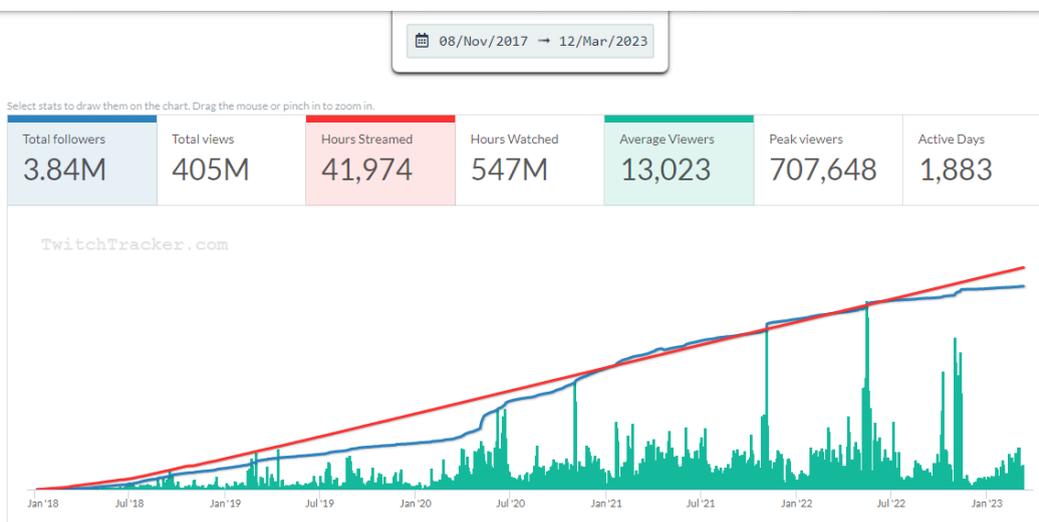
**Figura 5.** Gráfico dos *streamers* mais assistidos em todo mundo.



Fonte: Streams Charts

É possível visualizar todos os dados da *live*, desde o início em janeiro de 2018 até janeiro de 2023, mostrando a sua ascensão, os número de seguidores, aproximadamente 3,84 milhões, quantas horas assistidas e quantos dias ficou *online* desde a criação do canal (Figura 6).

**Figura 6.** Gráfico disponível no canal do Gaules, que mostra todos os dados e quais jogos foram jogados<sup>23</sup>



MORE GAULES STATISTICS

### 3.2 A Experiência de Consumo Personalizado e a Hipermediação

A seguir, trataremos sobre as dinâmicas de plataforma que ocasionaram as mudanças de comunicação entre TV e Internet. A *Twitch.tv* é uma plataforma utilizada por pessoas que transmitem o seu conteúdo, que pode ser desde a transmissão de jogos até programas, permitindo que os espectadores acompanhem em tempo real. Um dos pontos que chamam a atenção do usuário que acompanha os produtos da plataforma *Twitch.tv* é a sua interface e como é fácil de entendê-la. Ao navegar nessas interfaces, temos a experiência mediada pela plataforma, contendo diversos tipos de mídias em um só ambiente.

Pode-se dizer que as visualizações conectadas se relacionam com a experiência de entretenimento que são proporcionadas pelas plataformas de vídeo sob demanda, podendo ser verificada tanto na televisão, quanto no cinema e até mesmo nas redes sociais. O ambiente das plataformas vídeo sob encomenda oferece e permite novas experiências aos usuários, assim os meios de comunicação tornam-se cada vez mais integradas às múltiplas telas e às tecnologias móveis, o que possibilita um novo modo de engajamento do espectador. (Massarolo; Mesquita, 2016).

O crescimento de plataformas de transmissão de conteúdos através da internet, como a Netflix, Globoplay e a *Twitch.tv* revelam como essas ambiências emergiram pela procura de novos entretenimentos para a sociedade, como relata o Instituto Qualibest<sup>24</sup>. Pessoas e empresas demonstraram interesse pelos novos conteúdos da internet, mas também pela facilidade de acessar e procurar algo que deseja, seja na palma da mão (pelo celular) ou pelo computador.

Segundo Azevedo (2016), “Nas últimas décadas, a comunicação atravessou mudanças particularmente rápidas e intensas, com isso houve uma recombinação de código, de estilos, linguagem e formas de se entreter”.

Ele é uma tecnologia de compressão dos dados, permitindo que o usuário assista a um vídeo ou música sem, necessariamente, possuir o arquivo em seu computador, tablet, smartphone ou Smart TV. (Weber, 2020, p. 22).

Assim, essas diferentes plataformas, as quais são considerados ambientes para a divulgação de conteúdos, sofreram alterações, e isso foi relevante para que as empresas começassem a procurar formas de entrar nesse mundo, e trabalhar para estampar as suas

---

<sup>24</sup><https://www.institutoqualibest.com/blog/experiencia-e-satisfacao/servicos-de-streaming-tem-crescimento-durante-a-pandemia/>

marcas no universo do *streaming*. As mudanças de como assistir seus conteúdos fizeram diferença no dia a dia do consumidor, pois ali você tem um público que participa e assiste as lives, e, com isso, as empresas viram um novo jeito para explorar as suas marcas. Essas mudanças se tornaram tão relevantes que transformaram o consumo do audiovisual, este fator impulsionou as empresas a descobrirem modos de exploração e distribuição de conteúdo (Alves; Hamza, 2018).

É considerável o aumento do número de pessoas que utilizam esta plataforma, ao alinhar uma experiência que o telespectador possa viver nesse mundo de streaming, afinal, vários conteúdos a sua disposição, quando quiser assistir, seu notável crescimento no mundo, potencializa a circulação de conteúdo, além de aumentar o consumo dos usuários por poder acessá-los em diferentes locais, em diferentes momentos e por diferentes meios. (Rocha, 2017).

Com isso, entramos na transmissão esportiva via internet, a facilidade que o usuário tem em suas mãos para conseguir alcançar o conteúdo pretendido transforma o esporte ao vivo num fenômeno social, afinal, além de assistir, o consumidor pode ainda compartilhar as suas ideias com outras pessoas enquanto acontece o evento.

Para além de uma forma tecnológica de difusão de eventos esportivos no exato momento em que eles acontecem, a transmissão televisiva de esportes ao vivo constitui um fenômeno social complexo e amplamente disseminado. (Guimarães; Fortes, 2020, p. 72).

Além disso, câmeras, drones e a janela de interação entre os fãs acabam ajudando nas transmissões esportivas, fazendo com que a movimentação entre o público seja de maneira geral mais intensa. Alexandre “Gaules” Chiqueta, por exemplo, traz para o seu público as transmissões e narra o que está acontecendo, porém, a *live* do *streamer* se diferencia do “padrão” televisivo. Segundo o próprio, o “*narrador que não narra*”, caracterizado pelo formato padronizado da TV fica para trás, e entra outro jeito de ver a partida que está sendo transmitida, seja no *e-sports*, principalmente no jogo *Counter Strike Global: Offensive*, ou nos esportes tradicionais, como a NBA ou o campeonato de Fórmula 1 (como aconteceu em 2022, transmissão do Circuito Brasileiro de Interlagos, localizado em São Paulo).

Ademais, o Gaules não narra o jogo, ele vem com um conceito de assistir à transmissão com o seu público e interagir enquanto o evento acontece. Está acompanhado de comentaristas que não são da área do jornalismo, mas que detêm conhecimento sobre o que está acontecendo, ajudando tanto o *streamer* quanto o público a entender o esporte. Isso demonstra uma nova abordagem para realizar transmissões esportivas pela internet, utilizando a tecnologia de *streaming*.

Porém, ainda muitos canais de esportes via *streaming* trabalham com modelo de transmissão, com narradores, comentaristas que são do campo do jornalismo, a variedade na internet é que faz com que fique mais fácil para o internauta escolher como assistir a tal produto.

Incluindo as transmissões ao vivo, bem como sobre seus aspectos narrativos e os modos pelos quais tais formas de contar/narrar/transmitir o espetáculo esportivo mediaram nossas compreensões desse fenômeno popular (Guimarães; Fortes, 2020, p. 72).

Desse modo, podemos observar que os usuários estão optando por diferentes meios de desfrutar do entretenimento, preferindo abordagens mais individualizadas, ao invés do formato coletivo oferecido pela TV, que requer horários fixos para os programas favoritos. O conteúdo na *Twitch.tv* é individualizado, permitindo que todos assistam ao mesmo entretenimento, mas de maneira personalizada. Cada espectador está em seu próprio ambiente e pode escolher a forma como deseja consumir o conteúdo, seja interagindo com outros usuários através de chats e reações, ou simplesmente assistindo passivamente, conforme sua preferência. A hipermediação se torna evidente quando tem uma mediação de uma mídia com o público. Ou seja, uma informação ou conteúdo que vem em várias mídias, faz com que o público consuma um produto levado a ele por tal plataforma, mesmo tendo várias mídias para a transmissão dele. A mediação da *Twitch.tv* desempenha o papel que interliga o receptor e recebe o resultado do conteúdo transmitido pelo *streamer*. No contexto da transmissão ao vivo, a plataforma funciona como uma intermediária para a interação entre o *streamer* e os usuários. Atuando como uma ponte virtual, fornecendo as ferramentas e a infraestrutura necessárias para que a transmissão ocorra de maneira eficaz. Essa mediação envolve a transmissão de dados, a gestão do chat em tempo real, a facilitação de doações, a disponibilidade de emotes e outras características exclusivas da plataforma. Por isso, a *Twitch.tv* não é apenas um veículo passivo para a transmissão de conteúdo, mas sim um facilitador de interação entre o *streamer* e o usuário. Sua mediação é essencial para a construção da narração ao vivo, contribuindo para a dinâmica única que caracteriza as transmissões na plataforma.

As pessoas não estão perdendo o interesse no consumo audiovisual, mas sim mudando os seus hábitos, preferindo um consumo mais individualizado, utilizando dispositivos móveis, onde é possível escolher o que e quando querem assistir (Alves; Hamza, 2018, p. 50).

Outro ponto importante que faz com que essas modificações aconteçam é a convergência tecnológica. Para continuar essa pesquisa, entraremos na parte da adaptação da TV para a internet.

Em linhas gerais, pode-se definir a história das artes americanas no século XIX como a mistura, a adaptação e a fusão de tradições populares extraídas de várias populações nativas e imigrantes. A produção cultural ocorreu, majoritariamente, no nível popular; habilidades criativas e tradições artísticas eram passadas de mãe para filha, de pai para filho. (Jenkins, 2009, p. 200).

A convergência se relaciona mais à adaptação da ecologia do que à transição, pois a *Twitch.Tv* e *TV broadcasting* coexistem e estão diretamente ligadas na indústria televisiva juntamente com seus consumidores, sendo telespectadores ou patrocinadores. As grandes mudanças que ocasionam o modelo de comunicação de televisão são programadas pelo fato dos seus conteúdos terem hora marcada. A internet parte para outra fase de comunicação, se distanciando cada vez mais do modelo da TV, podendo deixar o seu usuário escolher o que assistir, quando assistir, voltar, adiantar, faz com que o modelo de hora marcada fique cada vez mais para trás.

As redes buscavam telespectadores comprometidos que organizavam a vida de modo a estar em casa no horário certo para assistir a seus programas favoritos (Jenkins, 2009, p. 188).

Com isso, a inovação e tecnologia começaram a definir novos meios para as pessoas consumirem os conteúdos, seja de entretenimento ou algo relevante para o seu dia a dia. Gravadores de DVD, *downloads* de programas e filmes estavam entrando no mercado e fazendo com que a TV começasse a perder espaço, o jeito de exibir a sua programação fazia ser monótono e repetitivo, além de cansativo, uma vez que os telespectadores precisam aguardar a programação para assistir ao seu programa favorito. Essa perspectiva poderia auxiliar a discussão de hipermediação pelas lógicas de oferta e demanda da informação.

Essas mudanças no contexto da audiência levaram as indústrias da televisão e da publicidade a procurar mecanismos alternativos de medição do envolvimento da audiência. (Jenkins, 2009, p. 189).

O *streaming* oferece a conveniência de acessar os conteúdos de forma imediata, sem a necessidade de armazenar nada, já que todo o conteúdo é gerenciado diretamente pela plataforma. No caso do canal de *streaming Twitch.tv*, a opção gratuita para assistir ao seu streamer preferido facilita ainda mais o acesso, permitindo que os usuários desfrutem

de suas transmissões de maneira prática e sem custos adicionais.<sup>25</sup>

Alguns estudiosos das mídias conservam a distinção entre cultura de massa (uma categoria de produção) e cultura popular (uma categoria de consumo), argumentando que a cultura popular é o que acontece aos materiais da cultura de massa quando chegam às mãos dos consumidores, quando uma música tocada no rádio se torna tão associada a uma noite particularmente romântica, que dois amantes decidem chamá-la de “nossa música”, ou quando um fã fica tão fascinado com determinada série de televisão que ela o inspira a escrever histórias originais sobre os personagens. (Jenkins, 2009, p. 201).

A adaptação das transmissões tradicionais da TV gera, para as mídias digitais, conteúdos em massa para os seus usuários, ganhando cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas. Com isso, a necessidade de ter grandes audiências demanda grandes investimentos, e isso faz com que as plataformas procurem alternativas para atrair ainda mais clientes para o seu site.

As plataformas vieram com a ideia de desenvolver as infraestruturas para fazer com que os conteúdos atingissem o máximo de pessoas possíveis, utilizando o *marketing* de uma forma mais agressiva, como na plataforma *Spotify*, que hoje é a patrocinadora principal de um dos maiores clubes do mundo, *Futbol Club Barcelona*<sup>26</sup>.

As práticas da cultura tradicional foram empurradas para o underground – as pessoas ainda compunham e cantavam canções, escritores amadores ainda rascunhavam versos, pintores de fim de semana ainda davam suas pinceladas, as pessoas ainda contavam histórias, e algumas pequenas comunidades ainda promoviam bailes na praça. Ao mesmo tempo, comunidades alternativas de fãs surgiram como reação ao conteúdo dos meios de comunicação de massa. (Jenkins, 2009, p. 201).

Hoje é mais fácil o usuário acompanhar o seu conteúdo preferido nas plataformas digitais do que nos meios de comunicação tradicionais, como rádio (para ouvir músicas) e televisão (para assistir ao programa de entretenimento) em razão da facilidade de poder voltar, pausar e ver ou ouvir na hora que bem entender, afinal, nos meios tradicionais a programação tem horário para passar o conteúdo que interesse a pessoa.

Podemos observar, assim, como a web tem transformado tanto o processo de consumo quanto o de criação de conteúdos. No passado, os indivíduos precisavam procurar por programação específica para assistir ou ouvir, e o processo de criação de

<sup>25</sup> <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/twitchtv/>

<sup>26</sup> <https://www.poder360.com.br/internacional/barcelona-fecha-acordo-de-e280-mi-com-o-spotify-ceo-renuncia/#:~:text=O%20clube%20de%20futebol%20Barcelona,na%20categoria%20masculina%20quanto%20feminina.>

entretenimento era limitado às emissoras que determinavam o horário e a frequência das transmissões. Atualmente, as plataformas digitais proporcionam uma expansão significativa na produção de conteúdo, tornando esse processo mais produtivo e acessível. Hoje, as pessoas têm a liberdade de consumir conteúdo no momento que desejarem, e também podem criar suas próprias produções, seja com fins lucrativos ou simplesmente por diversão, promovendo uma democratização do entretenimento.

Mas essa revolução criativa alcançou o auge, até agora, com a web. O processo de criação é muito mais divertido e significativo se você puder compartilhar sua criação com outros, e a web, desenvolvida para fins de cooperação dentro da comunidade científica, fornece uma infraestrutura para o compartilhamento das coisas que o americano médio vem criando em casa (Jenkins, 2009, p. 201).

### 3.3 Aspectos metodológicos

Trata-se de pesquisa teórico-conceitual fundada nos processos de plataformização que vem ocorrendo nos últimos anos, mais especificamente com o início em 2010, com o Facebook e o Google, e que se desdobram até a ecologia midiática contemporânea na qual a *TwitchTV* se insere. A ideia de plataforma é uma singularidade entre o seu público e seu intermediador, no caso estudado, na plataforma da *Twitch.tv*. Podemos dizer que a conectividade, a transição e computação dos dados dos “clientes” faz com que tenhamos uma transferência mútua de dados, que são coletados e entendidos pelos desenvolvedores, que através dos algoritmos fazem com que a experiência seja a “melhor possível”.

Um aspecto que consolida e singulariza a ideia de “plataforma online” é a crescente adoção de uma arquitetura computacional baseada na conectividade e no intercâmbio de dados. (Dandréa, 2020, p. 14).

A plataforma traz novos meios para a comunicação, sendo que a comunicação interpessoal acaba ficando um pouco mais distante. Com as conexões que estamos acostumados a ter, passamos a nos comunicar mais pela web, e uma socialização que talvez seja até preparada pelas plataformas acontece com mais frequência. A *Twitch.tv* exemplifica bem esse novo modelo de consumo de conteúdo, onde o espectador tem a possibilidade de interagir tanto com outros usuários que estão assistindo à *live* quanto diretamente com o streamer. Nesse contexto, a plataforma atua como uma mediadora, facilitando a comunicação e o engajamento entre os participantes. A interação pode ocorrer por meio de chats ao vivo, reações e até mesmo a participação em atividades dentro do stream, criando uma experiência mais imersiva e colaborativa para todos os envolvidos.

Defendemos aqui que, na contemporaneidade, os modos de se estabelecer vínculos na web não podem ser vistos fora de uma lógica de sociabilidade programada proposta pelas plataformas (Dandréa, 2020, p. 17).

Podemos dizer, então, que as plataformas aproximaram a conexão entre as pessoas, dando uma falsa impressão de proximidade, afinal, o usuário consegue conversar ou interagir com uma pessoa que está a quilômetros de distância. Mas também, as plataformas apropriam de uma maneira comercial para fazer com que o cliente possa continuar consumindo o produto que está sendo proposto, como nos algoritmos que utilizam o que é mais acessado para trazer mais conteúdos relacionados ao que ele acompanha.

Em outras palavras, as plataformas se apropriam das lógicas de conexão e as potencializam como parte de uma estratégia – comercial sobretudo – que visa incentivar usuários a deixar rastros de suas relações, preferências etc. (Dandréa, 2020, p. 18).

O termo *plataformização* é mais parecido com um crescente consumo de conteúdos que estão disponíveis nas mídias sociais. Como na *Twitch.tv*, que faz com que o cliente acompanhe todos os tipos de conteúdo disponíveis para ele. Podendo ser um “*react*”, ou seja, alguém assistindo e comentando um programa que ele gosta e acompanha, ou uma “*gameplay*” que acaba sendo um *streamer* jogando algum jogo que ele também joga, e faz com que tenha essa proximidade entre o usuário e o transmissor de conteúdo. Isso é interessante para o público e para a plataforma, afinal, a plataforma tenta utilizar desse meio para conseguir fidelizar o consumidor.

Para além das dimensões computacionais, o termo “*plataformização*” é usado atualmente para explicar as relações de crescente dependência de diferentes setores da produção cultural. (Dandréa, 2020, p. 21).

As *affordances* são elementos essenciais nas interfaces que modulam a narrativa da e as lógicas midiáticas da *TwitchTV*. A noção de *affordances* refere-se, segundo Norman (1988), às propriedades de um objeto que são percebidas intuitivamente pelos usuários. Por exemplo, no caso da *Twitch*, um botão de seguir o *streamer* no canal permite acompanhar a circulação de seus conteúdos.

As *affordances* perceptivas estão intimamente relacionadas à psicologia cognitiva porque envolvem a interpretação mental de estímulos visuais e táteis. Os designers procuram criar objetos com funcionalidade claramente visível para que as expectativas do usuário estejam alinhadas com a funcionalidade real do objeto.

A recomendação de conteúdos de modo personalizado, a oferta, para anunciantes, de perfis bastante segmentados de potenciais clientes, e o constante

aperfeiçoamento das aplicações são algumas das atividades resultantes do processamento de dados por algoritmos em diferentes circunstâncias. (Dandréa, 2020, p. 26).

Personalização de recomendações de conteúdo, criação de perfis altamente granulares para anunciantes e melhoria contínua de aplicações são algumas das atividades que resultam do processamento de dados por meio de algoritmos em diversos contextos. A plataforma não se limita a serviços de geração e interpretação de dados. Há uma ênfase crescente no compartilhamento de dados para integrar serviços e processos. Quando as integrações se tornam importantes, a plataforma desempenha um papel fundamental na facilitação de procedimentos rotineiros, como a capacidade de replicar postagens do Instagram para o Twitter ou acessar serviços externos através da sua conta Google.

A recomendação de conteúdos de modo personalizado, a oferta, para anunciantes, de perfis bastante segmentados de potenciais clientes, e o constante aperfeiçoamento das aplicações são algumas das atividades resultantes do processamento de dados por algoritmos em diferentes circunstâncias. (Dandréa, 2020, p. 26).

Além de facilitar as práticas online, estas plataformas partilham dados entre si num esforço para compreender melhor os seus usuários e fornecer serviços mais personalizados e com maior valor comercial. O compartilhamento de dados não se limita à otimização da experiência do usuário. Isso se torna um componente importante no desenvolvimento de uma estratégia publicitária mais eficaz. Ao fornecer aos anunciantes perfis detalhados e granulares dos seus públicos, a plataforma destaca-se como facilitadora de comunicações direcionadas, proporcionando uma abordagem mais precisa e eficiente para atingir os públicos-alvo. A interligação de plataformas e a troca de dados não só redefinem como os serviços são prestados, mas também moldam o panorama da publicidade digital, permitindo estratégias mais eficazes e personalizadas.

As plataformas não são apenas serviços direcionados para gerar e interpretar dados. É cada vez mais central o esforço de compartilhar dados para integrar serviços e processos. (Dandréa, 2020, p. 26).

A *Twitch.tv* usa algoritmos para analisar o comportamento do usuário, incluindo *streams* visualizados e interações de chat. Com base nesses dados, a plataforma recomenda conteúdos personalizados, canais e *streams* que podem ser do interesse dos usuários. Oferecendo aos anunciantes a capacidade de direcionar suas campanhas para públicos específicos. Isso acontece coletando dados sobre públicos, como preferências de jogo, interações de bate-papo, entre outros. Esses dados permitem criar perfis altamente granulares para campanhas publicitárias direcionadas.

A plataforma está em constante evolução, introduzindo novos recursos e melhorando a experiência do usuário com base no *feedback* e nas tendências de uso. Isto reflete o compromisso da plataforma em fornecer serviços de ponta adaptados às necessidades da comunidade. Além disso, o compartilhamento de dados entre a *Twitch.tv* e os parceiros, como desenvolvedores de jogos, contribui para uma compreensão mais profunda de nossos usuários e melhora a personalização dos serviços. As diversas modalidades de compartilhamento promovem práticas variadas tais como circulação de recomendações, de transmissões em outras redes sociais, abertura para comentários e participação em chat.

Além disso, retomando a noção de *affordance* de modo a analisar a interface da *Twitch* tendo em vista a investigação de sua lógica comunicacional e as especificidades de suas narrações, Norman (1988) também discutiu o conceito de mapeamento, que se refere à relação visual ou espacial entre os controles do sistema e suas funções correspondentes. O mapeamento correto torna um objeto ou sistema mais fácil de entender e usar. O termo “mapeamento” no design de interação refere-se ao relacionamento entre os controles de um sistema e as funções que eles executam. O mapeamento eficaz torna os sistemas mais fáceis de entender e as interações mais intuitivas<sup>27</sup>.

*Affordance* é uma relação entre um objeto e uma pessoa (no caso, um agente que interage com esse objeto). É o relacionamento entre as propriedades do objeto e as capacidades do agente de determinar intuitivamente, ou baseado em experiências anteriores, como o objeto pode ser usado, sem necessidade de explicações, rótulos ou instruções (Mesquita, 2018).

Este tipo de mapeamento refere-se à organização física ou espacial dos controles relacionados às funções correspondentes. Por exemplo, botões ou controles fisicamente próximos uns dos outros geralmente executam funções relacionadas. Isso ajuda os usuários a criarem uma representação mental do sistema. Norman (1988) acredita que um bom design deve ter mapas claros e consistentes para evitar confusão do usuário. Quando o mapeamento é intuitivo, os usuários podem prever com precisão os resultados de suas operações, melhorando assim a disponibilidade e a eficiência do sistema. Por outro lado, o mapeamento insuficiente pode levar a erros e à frustração do usuário.

Vamos considerar como o conceito de “*affordances* percebidas” se aplica ao site *Twitch.tv*, uma plataforma de *streaming*. Na *Twitch.tv*, botões e controles visuais, como ícones de reprodução, pausa e volume, são projetados para serem facilmente reconhecidos.

---

<sup>27</sup><https://uxdesign.blog.br/don-norman-e-seus-principios-de-design-fe063669184d>

Quando os usuários veem esses elementos, eles percebem intuitivamente que podem controlar a reprodução do vídeo. A presença de uma área de chat ao vivo em cada transmissão cria uma sensação de interação social. Os usuários percebem que podem participar de conversas enquanto visualizam o chat, proporcionando uma experiência mais envolvente. Ícones de notificação claramente visíveis indicam quando os *streamers* estão ao vivo ou quando há novas interações (por exemplo, seguidores, curtidas, etc.). Os usuários entendem intuitivamente que esses ícones representam atividades importantes, incentivando a participação.

A estrutura de navegação do site possui categorias claras, facilitando a descoberta de diversos tipos de conteúdo. Os usuários entendem intuitivamente como explorar e encontrar fluxos de interesse. A presença de emoticons e a opção de enviar “bits” durante a transmissão criam uma capacidade percebida de expressar emoções ou apoiar o *streamer* de uma forma específica. Os *streamers* podem personalizar as páginas de seus canais com banners, painéis e informações adicionais, criando uma vantagem percebida para a expressão única de identidade do criador do conteúdo. A presença de botões que ajudam a criar clipes e destaques durante as transmissões oferece aos usuários a capacidade percebida de capturar e compartilhar momentos memoráveis. O site *Twitch.tv* foi projetado para fornecer recursos perceptivos claros que informam aos usuários como interagir e participar ativamente na plataforma de *streaming*. Essa abordagem ajuda a fornecer uma experiência de usuário mais intuitiva e envolvente no contexto específico de *streaming* de conteúdo ao vivo.

Percebemos a forma de mapeamento e como ele pode ser usado na *Twitch.tv*. Destaca-se aqui os controles de reprodução (como reprodução, pausa e volume) que são geralmente essenciais na interface. Isso resulta em um mapeamento simples e intuitivo, onde os usuários podem facilmente associar os comandos de interação, como pausar, adiantar ou voltar, às operações correspondentes de reprodução de vídeo. Esse design facilita a navegação, permitindo que a experiência de consumo de conteúdo seja mais fluida e acessível, especialmente em plataformas como a *Twitch.tv*, onde a interação é central para o engajamento do público. Os usuários podem entender facilmente quais áreas específicas da tela são relevantes para diferentes tipos de conteúdo, facilitando a navegação e a descoberta. Os ícones de notificação (sinos) são um exemplo de mapas que mostram visualmente a atividade recente do usuário. O mapeamento, neste caso, é direto e simples,

representado de forma clara no diagrama. Ele indica a área específica onde as notificações podem ser visualizadas. Emojis e a funcionalidade de enviar "bits" durante o jogo são espacialmente organizados na interface de bate-papo, facilitando o acesso e a interação do usuário. Esse design contribui para uma experiência de usuário mais intuitiva, permitindo que os espectadores se envolvam de maneira mais eficiente e dinâmica durante as transmissões. Os usuários podem associar intuitivamente esses elementos ao chat, criando um mapa claro entre as ações necessárias e os controles disponíveis. Conforme pode ser visto nas figuras 1, 2, 3 apresentadas em 3.1 *Twitch.tv/Gaules*.

A barra de ferramentas disponível para *streamers*, incluindo opções para criação de clipes, destaques e gerenciamento de configurações, representa uma correspondência direta entre as ações que um *streamer* pode realizar e as ferramentas disponíveis para essas ações. As opções de personalização do canal, como logotipos, painéis e extensões, são organizadas em espaços nas configurações do seu canal. Isso cria um mapa que permite aos *streamers* associar visualmente diferentes elementos personalizados a áreas específicas da interface. Ao projetar o site *Twitch.tv* foi dada especial atenção ao mapeamento, pois os designers se esforçam para criar uma consistência clara e intuitiva entre os elementos visuais e a funcionalidade do site.

O logotipo do *Twitch* é um dos elementos mais reconhecíveis. O símbolo da seta que tem o formato de um 'T' é fácil de reconhecer e transmite a ideia de movimento e interação. As cores principais são roxo e branco. O roxo está associado à criatividade, mistério e luxo, enquanto o branco representa simplicidade e pureza.

A página inicial é a primeira impressão da plataforma da *Twitch*. Elementos como banners, imagens e vídeos incentivam o envolvimento, destacando eventos populares. A presença de miniaturas de stream em destaque usa imagens para refletir a personalidade e o estilo de cada criador de conteúdo.

Idiomas de navegação como "Home", "Categorias" e "Navegação" usam palavras comuns e botões intuitivos para indicar ações. A caixa de pesquisa é um símbolo funcional claro que representa a capacidade de pesquisar conteúdo específico. O ícone "Curtir" em forma de coração e o ícone "Notificação" em formato de raio são exemplos de dicas visuais que indicam ação e interação. Os botões 'Seguir' e 'Inscrever-se' são verbos claros que incentivam os usuários a se envolverem mais profundamente.

O bate-papo é uma parte essencial para permitir a interação em tempo real. Emoticons (emojis específicos do *Twitch*) são símbolos culturais que transmitem emoções e reações. Conforme pode ser visto na figura 2 apresentada em 3.1 *Twitch.tv/Gaules*. Um anúncio é uma inserção visual que pode ser interpretada como um sinal comercial. Eles costumam usar cores brilhantes e mensagens simples para atrair a atenção. A capacidade de resposta do site é um aspecto importante. A adaptação a uma variedade de dispositivos garante uma experiência consistente, independentemente do método de acesso.

Capacidade de arrastar para mover, clicar para reproduzir e interagir com elementos da tela são gestos que facilitam a experiência do usuário. Notificações visuais e de áudio para novas mensagens, seguidores ou atividades incentivam a retenção do usuário e o envolvimento contínuo.

## 4. O Novo Modelo de Narração Esportiva

Este capítulo visa analisar as especificidades das transmissões esportivas via *streaming*. O *streamer* Alexandre “Gaules” Borba que transmite o seu conteúdo esportivo em um formato de narração diferente do formato que estamos acostumados na televisão. Iniciando com o que o Gaules está transmitindo, que é algo que ele está assistindo, isso implica que aqueles que o observam estão assistindo-o enquanto ele compartilha o conteúdo que está acompanhando no momento. O *streamer* idealiza um certo público para o acompanhá-lo em suas transmissões, por exemplo o Gaules que criou a “Tribo”, uma comunidade de usuários, que sentem que estão no mesmo grupo. Isso se refere a alguém para compartilhar um pouco as histórias, interagir com outros usuários e isso faz com que se reúnam para assistir o criador de conteúdo fazer o seu trabalho, e ali, se divertirem com o que está acontecendo e interajam com as pessoas que estão nas transmissões.

### 4.1 *Affordance reacts: delineamentos da narração e a lógica de comunicação da Twitch.Tv*

Em *Affordance reacts* o consumidor pode entrar e escolher o que ele gostaria de assistir, como, por exemplo, a *tag*<sup>28</sup> “Vida real”, a qual é o *streamer* assistindo ou acompanhando algo da realidade, sendo um programa de TV, uma na vida real (IRL).<sup>29</sup> Sendo basicamente ele conversando com o seu *chat* ou no mundo real efetuando alguma ação, como exemplo o caso do *streamer* que é do grupo da “tribo” Filipe “bt0” Moreno que faz transmissões ao vivo dele praticando o esporte futevôlei, aos domingos pela manhã. Além disso, o caso do nosso objeto de estudo Gaules, que assiste vídeos de outros criadores de conteúdos executando alguma coisa, como o canal “XRACING” que contém vídeos de motociclistas em diversas situações, sendo tratado como “*react*”, que ficou popularmente conhecido pelo *streamer* Casimiro Miguel.

Explorar affordances no mundo digital é uma das formas mais efetivas de gerar uma boa experiência pela sua atuação direta no lado intuitivo da mente do usuário. Claro que deve ser considerado o background do público-alvo, para que as capacidades dos agentes possam se relacionar com as propriedades dos objetos que você criar. (Mesquita, 2018).

28

[https://meuartigo.br/brasilcola.uol.com.br/informatica/para-que-serve-uma-tag.htm#:~:text=Tag%20em%20ingles%20\(a%20maioria,auxiliar%20na%20identificação%20dos%20objetos.](https://meuartigo.br/brasilcola.uol.com.br/informatica/para-que-serve-uma-tag.htm#:~:text=Tag%20em%20ingles%20(a%20maioria,auxiliar%20na%20identificação%20dos%20objetos.)

29

<https://www.yazigi.com.br/noticias/ingles/gurias-da-internet-em-ingles#:~:text=IRL%20-%20In%20real%20life.Significa%20%20na%20vida%20real>”.

Além disso, avançamos para um complexo de comunicação, onde a expansão contínua visa alcançar o maior número de pessoas possível, com uma abordagem competitiva e intensa na hipermediação. A possibilidade de utilizar múltiplos meios de comunicação, como fotos, vídeos e outros recursos, em diversas mídias simultaneamente, se torna um atrativo importante. Isso não só amplia o alcance do conteúdo, mas também aumenta o engajamento do público, permitindo que ele consuma o conteúdo de forma mais dinâmica e variada, intensificando a interação e o interesse pelo material oferecido.

Mídias são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e pelos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais evidente, quer dizer, aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. (Santaella, 2015, p. 77).

As *affordances* da interface da *Twitch.tv* são, na verdade, peças fundamentais na construção singular que se estabelece por meio da transmissão. Desde as opções de chat em tempo real até as doações e emotes exclusivos, cada elemento da interface contribui para moldar a dinâmica comunicativa entre os *streamers* e os usuários. A interatividade presente na plataforma ultrapassa as barreiras convencionais, proporcionando uma experiência mais dinâmica e envolvente. Ela permite que a audiência não seja apenas espectadora, mas participe ativamente da narrativa em desenvolvimento. Através de interações diretas com o streamer, comentários ao vivo, enquetes, reações e até mesmo a possibilidade de influenciar decisões dentro da transmissão, o público se torna parte do processo de criação do conteúdo. Essa interação constante não só enriquece a experiência, mas também fortalece o vínculo entre o criador de conteúdo e os espectadores, transformando a transmissão em um evento colaborativo e imersivo. Ao explorar essas *affordances*, podemos desvendar as especificidades da narração fundada na transmissão da transmissão. A *Twitch.tv*, diferentemente de outras formas de mídia, proporciona uma experiência em tempo real, na qual os usuários não apenas consomem o conteúdo, mas também participam ativamente da construção da transmissão. A interação constante entre o streamer e os espectadores cria uma narrativa fluida e dinâmica, onde eventos inesperados, reações imediatas e trocas espontâneas de ideias se entrelaçam de forma natural. Essa troca constante não só mantém a transmissão imprevisível e emocionante, mas também permite que o público se sinta parte ativa da história, influenciando o rumo da narrativa. A espontaneidade e a colaboração entre todos os envolvidos resultam em uma experiência única e envolvente, onde cada momento é moldado pela interação e pela participação do público, tornando a transmissão mais pessoal e memorável. Essa interação em tempo real

transforma cada transmissão em uma história própria, moldada pelo público e pelas reações instantâneas, tornando o conteúdo ainda mais atrativo e imersivo. Assim, ao examinarmos as *affordances* da interface da *Twitch.tv*, somos conduzidos a uma compreensão mais profunda não apenas da plataforma em si, mas também das nuances de uma nova comunicação.

No Canal do Gaules, encontram-se várias transmissões em seus sub-canais, com o nome de “Gaules TV”, essas transmissões são do seu domínio, mas com narrações no formato tradicional, visando atender todos os tipos de público. Alexandre Borba iniciou suas transmissões na *Twitch.tv* assistindo e analisando partidas de *Counter-Strike: Global Offensive*. Ele começou com o Major de CS, um evento disponibilizado pela organizadora do campeonato, que permitia que qualquer pessoa pudesse transmitir as partidas. Essa abertura proporcionou a ele uma plataforma para se destacar e conquistar seu público.

Usando de sua experiência no jogo, tanto como jogador quanto como *coach* (treinador) o então *streamer* analisava e dava os seus palpites no que deveria ser feito. Logo após o Major, Gaules começou um novo projeto, “rinha de pratas” onde ele comentava o jogo de outros jogadores e se divertia com as jogadas que eram realizadas. Por ter uma forma diferente de narração, que vai mais reagir o que está acontecendo, torcer diretamente para algum time específico, como o caso de brasileiros estarem jogando nos campeonatos, Gaules começou a ganhar notoriedade e cada vez mais transmissões de campeonatos começaram a surgir em suas *lives*. Algo que impactou positivamente em suas *lives*, o *streamer* começou a ter mais visibilidade e isso fez com que pudesse transmitir outros esportes além do *e-sport*, como a NBA que em parceria com a Omelete transmite jogos semanalmente. Como o Gaules transmite os jogos de forma diferente do tradicional, por ter a emoção de um torcedor, quem entra para assisti-lo acaba torcendo para um dos times, pois o *streamer* traz essa emoção do jogo. Sendo totalmente parcial e incisivo em seus comentários, juntamente com seus companheiros de *live*, como Jean "mch" Michel D'Oliveira e Alessandro "Apoka" Marcucci, que são *streamers* da plataforma e fazem parte do grupo da Tribo Gaulesa e estão diretamente ligados ao Gaules.

Além disso, o *streamer* traz um formato de transmissão e interação com pessoas que estão fora do âmbito jornalístico, e sim, pessoas que têm experiência e vivência no mundo dos *games*, sendo ex-jogadores profissionais, ex-técnico profissional ou somente

*streamers* que jogam e participam ativamente do cenário nacional. Isso faz com que o torcedor acompanhe e torça juntamente com os *streamers*.

Gaules fala que é um *caster* (narrador) sem ser narrador, ele transmite, reage, torce, porém ele não traz detalhes do que está acontecendo, como falar o que o jogador está fazendo, o que estão planejando, na maioria das vezes ele está comentando alguma jogada ou conversando com a “Tribo”, denominação dada para os seus seguidores<sup>30</sup>.

Diferente da forma de narração adotada pelo Canal Gaules, a GaulesTV se distingue por uma abordagem mais detalhada e descritiva, que remonta às tradições do rádio. Nos tempos em que as transmissões esportivas eram limitadas às ondas sonoras dos rádios, os narradores, por não contarem com imagens para auxiliar a compreensão dos ouvintes, precisavam criar uma experiência auditiva completa. Aqueles que não podiam estar presentes nos estádios dependiam exclusivamente das palavras dos narradores para entender o desenrolar do jogo. Nesse contexto, os narradores faziam questão de descrever minuciosamente cada ação, não apenas transmitindo o que acontecia, mas também oferecendo detalhes sensoriais que permitiam ao ouvinte "visualizar" a partida. Desde um toque de bola até os movimentos táticos mais sutis, cada elemento era descrito com precisão. A descrição de cada movimento no campo, cada jogada, cada emoção, ajudava a criar uma conexão mais profunda entre o ouvinte e o jogo, tornando a experiência de escutar a partida quase tão imersiva quanto assisti-la. Por isso, as narrações de rádio, por exemplo, eram extremamente rápidas e detalhadas. O narrador, além de informar o público sobre o que estava acontecendo, transmitia também a emoção do momento, seja ela de tensão, euforia ou suspense. Esse estilo de narração permanece presente em algumas transmissões atuais, como as da GaulesTV, onde o objetivo não é apenas relatar os acontecimentos do jogo, mas também permitir que o espectador vivencie a experiência de forma emocional. Ao detalhar cada ação e transmitir a energia do momento, a narração vai além da simples observação, criando uma imersão mais profunda. Isso transforma a experiência de assistir em algo mais dinâmico, em que o espectador não é apenas um observador, mas parte ativa da ação, sentindo as emoções do jogo junto com o narrador e outros participantes.

---

30

<https://www.adrenaline.com.br/games/e-sport/a-tribo-veja-trailer-do-documentario-de-gaules-sobre-os-fas-do-streamer/>

Por se tratar de um modelo de narração esportiva, os narradores mantiveram aspectos da narração radiofônica na televisão, entretanto a disponibilidade de imagens para o público alterou a forma de narrar, sendo mais lenta, com menos detalhes, porém, ainda transmitindo o que estava acontecendo nos jogos como: jogador dando passe, juiz apitando falta, comemoração dos gols. Com as imagens, os narradores ganharam ainda mais recursos, como mostrar a torcida para quem estava assistindo, detalhes do campo, como gramado ruim, uniforme dos jogadores, tudo que é possível ver na TV o narrador comenta. Expandindo ainda mais para os *e-sports*, e seguindo do modelo de narração narrativa, os *casters* como são chamados os narradores da modalidade, vem com as formas de narrar padronizadas, fazendo com que o espectador assista tudo com o máximo de detalhes possíveis para melhorar a visualização da transmissão.

#### 4.2 Da Narração Lance a Lance à Interação em Tempo Real

A primeira transmissão de um jogo de futebol do rádio brasileiro, ocorreu em 20 de fevereiro de 1932, sendo narrada pelo locutor esportivo Nicolau Tuma<sup>31</sup>. O jogo que aconteceu nesse marco histórico brasileiro foi entre a Seleção de São Paulo contra a Seleção do Paraná. Nicolau Tuma trouxe para o seu ouvinte algo que é utilizado até hoje, uma narração extremamente detalhada, fazendo com que o ouvinte pudesse “ver” o jogo, através da sua imaginação e por ter um narrador preocupado com ele. Até hoje, podemos perceber que a transmissão tem que ser rápida, o narrador precisa estar inteiramente no jogo e qualquer descuido pode fazer com que ele perca algum lance importante e isso resulta diretamente no seu ouvinte.

O ouvinte, ao escutar o jogo no rádio, sabia quem atacava para que lado, quem era o jogador que estava com a bola e o que ele fazia, além de compreender o posicionamento dos outros jogadores em campo, e, acima de tudo, sabia quando acontecia o momento máximo deste esporte, o gol. A transmissão tinha que ser rápida para ser eficiente. Alguns segundos de displicência por parte do locutor já seria o suficiente para que seu interlocutor perdesse um lance da partida. (Gasparino, 2013, p. 23).

De acordo com Gasparino (2013) a narração lance-a-lance, caracterizada na voz de Tuma, revolucionou a transmissão esportiva da época e abriu precedentes para outras

---

31

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/cultura/audio/2022-08/cem-anos-do-radio-no-brasil-tranmissoes-esportivas#:~:text=As%20transmissões%20futebolísticas%20pelo%20rádio,21%20ainda%20co m%20muita%20força.>

narrações similares. Antes dele, segundo o autor, o esporte era veiculado nas rádios apenas como boletins informativos, divulgando os resultados.

A narração de Tuma, conhecida como lance por lance, da partida entre a seleção de São Paulo e a seleção do Paraná revolucionou a transmissão esportiva da época e abriu precedente para que outras transmissões com este método fossem realizadas. Até o momento, o esporte era veiculado nas rádios apenas com boletins informativos que tinham como função divulgar os resultados dos eventos esportivos. (Gasparino, 2013, p. 23).

Com um público acostumado com uma narração detalhista da rádio, a televisão nos seus primórdios sofreu com algumas acusações, como, por exemplo, rádio filmado e isso fez ao longo do tempo com que as narrações fossem mais lentas, menos detalhistas, afinal, dispunha da imagem para os telespectadores.

A partir do momento em que os locutores foram para a TV, o básico da linguagem radiofônica foi conservado, mas algumas mudanças aconteceram para alimentar o novo meio de comunicação e isso se perpetua até os dias atuais, pois, mesmo com algumas diferenças, as transmissões possuem uma base de linguagem e modos equivalentes. (De Melo, 2022, p. 5).

Com a evolução da tecnologia diretamente ligada ao *streaming*, a transmissão esportiva também se tornou um novo método de transmissão. Como o Gaules que transmite a NBA para todo o Brasil. A interação na *Twitch.tv* é completamente ligada ao seu público, o usuário conversa com o *streamer*, e com as pessoas que estão na live assistindo aquele conteúdo. Stork (2020) explica sobre o *streaming* esportivo com o público e destaca que o instantâneo e a participação direta dos espectadores são um dos elementos que diferenciam as transmissões tradicionais das atuais realizadas pela rede de *streaming*.

Conseguir atuar e interferir na transmissão, interagir com comentaristas e com os outros usuários, além de ter acesso ao jogo na palma da mão, são dois dos elementos mais importantes para analisar neste projeto. E a interação não se dá apenas via os jogos. As empresas aprenderam a abraçar a interatividade via redes, para ter mais um canal para falar com seus usuários, podendo ter a solução para uma reclamação ou apenas uma dica para o dia. (Stork, 2020, p. 3).

### **4.3 Transmissões Esportivas: Comparativo entre o Modelo Tradicional da Televisão e a Interatividade nas Plataformas de Streaming com Gaules**

Após citar todas as transmissões esportivas nesta monografia, um comparativo entre elas é fundamental para o nosso entendimento. Na transmissão esportiva televisiva, foi introduzido o pré-jogo, uma espécie de aquecimento sobre o jogo em si, com histórico entre as equipes, seus principais jogadores, além de trazer todas as informações referente a

partida que está prestes a começar, como, quem será o árbitro principal, quem são os árbitros auxiliares (tanto os chamados bandeirinhas, quanto os árbitros do VAR é a sigla para *Video Assistant Referee*). Com isso, acontece um debate entre os comentaristas que estão na transmissão afim de deixar o telespectador que acompanhou desde o início bem informado.

Na transmissão em específico da Rede Globo de televisão, as equipes são compostas por dois comentaristas que são ex-jogadores profissionais e um narrador, além de dois repórteres de campo. Os repórteres alimentam ainda mais a transmissão com todas as informações possíveis como um cartão amarelo, lesão de jogador, e cada um é responsável por uma equipe.

Ao narrar um jogo de forma mais narrativa, o narrador vai além de simplesmente descrever as ações, incorporando elementos que capturam a emoção e a intensidade do momento. Ele utiliza não apenas a descrição visual, mas também a energia do estádio, mencionando as reações da torcida, os aplausos e os gritos de apoio, para envolver o público na experiência completa. A cada jogada importante, a narração busca intensificar a emoção, com o narrador transmitindo o ritmo e a tensão da partida, fazendo com que os espectadores sintam o que está acontecendo no campo, quase como se estivessem lá. Além disso, durante lances polêmicos ou momentos decisivos, a equipe de comentaristas entra em cena, trazendo suas análises detalhadas sobre a situação. Eles não apenas explicam o que ocorreu, mas também debatem o impacto daquele lance na dinâmica do jogo, oferecendo diferentes pontos de vista e provocando discussões sobre as decisões tomadas pelos jogadores ou árbitros. Esse debate torna a transmissão mais rica, pois dá ao público uma perspectiva mais profunda sobre os acontecimentos e as implicações de cada ação.

Nos intervalos entre os tempos, a transmissão se aprofunda ainda mais. A equipe revisita os melhores momentos do primeiro tempo, destacando as jogadas mais marcantes e os erros ou acertos das equipes. Durante esse período, os comentaristas fazem uma análise detalhada do desempenho de cada time, destacando os jogadores que se sobressaíram, apontando falhas e sugerindo o que precisa ser ajustado para o segundo tempo. Além disso, eles discutem a tática adotada por cada equipe, os pontos fortes e fracos demonstrados, e as expectativas para a continuidade do jogo. Esses momentos de análise não só mantêm o público engajado, mas também proporcionam uma visão mais estratégica da partida,

permitindo que o espectador compreenda melhor as nuances do jogo e se conecte mais profundamente com a narrativa da partida.

Já na transmissão do Gaules, o *streamer* conta com uma equipe de ex-jogadores profissionais de *Counter Strike: Global Offensive*, ex-treinadores ou somente *streamers* que estão na equipe. Começando com a transmissão, Gaules deixa o tempo que falta para a partida começar, um layout que é um plano de fundo da organizadora do campeonato com um banner da marca e com os patrocinadores, além da contagem regressiva para começar o jogo. Quando inicia a partida entre as equipes, Gaules solta o seu bordão (termo utilizado por narradores para expressar algo sendo usado repetidamente) “Começou”, logo após o *Caster* fala o nome dos jogadores e reage, de forma bem parcial para qual time está torcendo, então pode vaiar a equipe ou gritar como forma de apoio. Os comentaristas fazem seus diagnósticos, falando sobre ser uma partida tranquila ou difícil e comenta sobre o mapa que está sendo jogado naquele momento. Com esse gancho, Gaules faz comentários sobre o que acha e fica comentando sobre as jogadas que estão acontecendo, indo mais para uma forma de *react*. No intervalo da partida que foi analisada, Gaules conta com 2 repórteres “em campo” que estavam no local onde a partida estava sendo realizada, eles comentaram o que acharam e fizeram algumas brincadeiras sobre a série, nessa ocasião foi Melhor de 3 (MD3) quem vence 2 mapas leva a série e a partida.

Neste mesmo jogo, Gaules contou com a transmissão da GaulesTV, que trouxe toda a partida no formato que estamos acostumados. Um narrador que estava narrando descritivamente o jogo, além de um quadro de comentaristas, que nessa ocasião contava com 3 profissionais. O jogo foi narrado e comentado inteiramente, com o narrador onisciente e dando espaço para que comentários pós-round (final do período de combate) para que trouxesse o que viu dentro daquela disputa, quais foram os erros e acertos e o que cada equipe deveria fazer naquele momento. Após a partida, a GaulesTV segue com uma mesa-redonda, um programa que os comentaristas se reúnem para discutir detalhadamente o que aconteceu durante o jogo. Nesse espaço, eles analisam as jogadas mais importantes, apontam os erros e acertos dos jogadores, e debatem as decisões táticas que influenciaram o resultado da partida. O tom é muitas vezes técnico, buscando oferecer uma visão aprofundada para o público que deseja entender mais sobre as estratégias e o desempenho das equipes. Logo depois dessa análise, é apresentado um boletim informativo com as próximas partidas das equipes envolvidas, detalhando o calendário futuro e o que os

espectadores podem esperar. Os comentaristas avaliam o nível de dificuldade dessas partidas, destacando se serão confrontos fáceis ou desafiadores para as equipes, e fazem uma recomendação sobre quais jogos seriam mais interessantes para o público acompanhar. Essa análise adicional ajuda a manter o engajamento do público, proporcionando uma visão mais ampla sobre o futuro da competição e mantendo o interesse na sequência do campeonato.

## 5. Considerações finais

Esta monografia buscou, por meio da comparação entre diferentes meios de comunicação, estabelecer semelhanças e diferenças entre eles a respeito da narração esportiva e lógicas midiáticas em processos de convergência. Usando como comparação o formato radiofônico, o formato televisivo de narração, além do *streaming*, com o objeto estudado sendo Gaules e a GaulesTV, formatos diferentes de narrações. Algo que vem sendo utilizado desde a época do rádio e como o *streamer* Alexandre Borba Chiqueta, ampliou a mudança e o formato de narrar e comentar uma partida. Utilizando como base do estudo, desde os primórdios das narrações radiofônicas, que com o pioneirismo na comunicação esportiva foi fundamental para a base do estudo, além disso, se mantém até os dias atuais é utilizado como recurso para outras mídias, mesmo que em formato diferente. A comunicação radiofônica teve suas adaptações para outros tipos de meio de comunicação que foram desenvolvidas ao longo dos tempos, como a TV e o *streaming*. Apesar das mudanças que ocorreram, ao longo do tempo, as transmissões continuam sendo uma realidade, começando inicialmente na televisão e posteriormente migrando para a internet, com o avanço tecnológico do streaming. Porém, a transmissão futebolística do rádio teve forte influência no início da televisão no Brasil, com os narradores migrando de uma mídia para outra, é possível perceber tal acontecimento também na relação entre a televisão e o *streaming*, mesmo que em menor escala. Como na GaulesTV que ainda utiliza dos atributos da comunicação televisiva para poder transmitir uma partida de *Counter Strike: Global Offensive* para todo o país.

Além disso, as transmissões possuem câmeras, ou seja, uma linguagem visual, que auxiliam a comunicação com os usuários, o que é de extrema importância para a equipe poder fazer uma transmissão de qualidade e entendimento para todos. É importante salientar que o *streamer* Gaules inicia um formato diferente, trazendo uma forma de narração mais voltada para o “*react*” onde ele assiste o que está acontecendo e transmite para o usuário toda a sua emoção, torcida ou indignação, sem ser imparcial, torce para determinada equipe e comenta o que pode fazer para melhorar.

Podemos dizer que Gaules passa para o espectador narração completa e engajadora, para um torcedor que está acompanhando sua equipe e isso faz com que as pessoas o acompanhem e o assistam, transformando-o e o seu trabalho em um fenômeno nas transmissões de *Counter Strike: Global Offensive*.

Foi perceptível nesta análise que o rádio influenciou as demais mídias. Principalmente em dois momentos, quando analisado a transmissão do Grupo Globo de televisão, que acompanhava os jogos com a narração adaptada da rádio e no Canal do GaulesTV que trouxe o mesmo formato, mesmo que em mídia diferente de como transmitir o jogo para o seu usuário. Porém, percebemos que, a forma do Gaules comentar o jogo, ser um torcedor, traz notoriedade para as suas transmissões e um grande público, o que faz deste o *streamer* com mais minutos assistidos no Brasil. A forma de transmitir um jogo adotada pelo Gaules é diferente dos modelos apresentados nessa pesquisa, contudo ainda contém traços das transmissões da televisão e do rádio.

## 6. Referências

**Algoritmo de recomendação: o que é e como ele contribui para as estratégias personalizadas.** Meio & Mensagem, 2023. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/proxima/pxx-noticias/algoritmo-de-recomendacao>> Acesso em 14 jun 2023.

ALVES, Gisele; HAMZA, Kavita Miadaira. **Comportamento do consumidor de streaming de vídeo sob a ótica da extensão da teoria unificada de aceitação e uso da tecnologia.** Maringá:UEM, 2019. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/rimar/article/view/41514/751375150729>>

Acesso: 11 mar 2023.

ALZAMORA, G. C. **Televisão em semiose: mídia, intermídia, transmídia.** In: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação XXVI Encontro Anual da Compós,, 2017, São Paulo. Anais -> 2017 - XXVI COMPÓS: SÃO PAULO/SP, 2017. v. 1. p. 1-18. Disponível: <[https://www.academia.edu/39648602/TELEVIS%C3%83O\\_EM\\_SEMIOSE\\_m%C3%AADia\\_interm%C3%ADdia\\_transm%C3%ADdia](https://www.academia.edu/39648602/TELEVIS%C3%83O_EM_SEMIOSE_m%C3%AADia_interm%C3%ADdia_transm%C3%ADdia)> Acesso 09 jun 2023

ALZAMORA, G. C.; ZILLER, J.; D'ANDREA, Carlos F. **Mídia e dispositivo: uma aproximação.** In: LEAL, Bruno; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA. (Org.). Textualidades Midiáticas. 1ed.Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2018, v. 1, p. 59-82 Disponível em: <https://seloppgcomufmg.com.br/publicacao/textualidades-midiaticas/> > Acesso em 15 ago 2023

**Blast Premier: World Final 2022.** Disponível em: <[https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST/Premier/2022/World\\_Final](https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST/Premier/2022/World_Final)> Acesso 22 mar 2023.

BONIN, Ana Paula Cabral; MAOSKI, Diogo; CAPRARO, André Mendes; MEZZADRI, Fernando Marinho. **A transmissão radiofônica de jogos de futebol: a incoerente gratuidade de um espetáculo esportivo?.** Curitiba, 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbce/a/LW6hkVpCFPbLjkn3yHjpSt/?lang=pt>> Acesso 02 mai 23

CARBONE, Filipe. **A Tribo: veja trailer do documentário de Gaules sobre os fãs do streamer.** Game Arena, 2023. Disponível em: <

<https://www.adrenaline.com.br/games/e-sport/a-tribo-veja-trailer-do-documentario-de-gaules-sobre-os-fas-do-streamer/> > Acesso em 31 jul 2023.

CARBONE, Filipe. **CS:GO: Veja todas as patentes do jogo.** Game Arena, 2023. Disponível em: <  
<https://gamearena.gg/esports/csgo/veja-todas-as-patentes-do-csgo/#:~:text=Atualmente%2C%20o%20CS%3AGO%20conta.deu%20o%20nome%20ao%20jogo>>. > Acesso em 15 jun 2023.

CARBONE, Filipe. **Gaules já teria gasto cerca de R\$ 30 milhões em direitos de transmissão.** Game Arena, 2023. Disponível em: <  
<https://gamearena.gg/esports/csgo/gaules-valores-direitos-transmissao/>> Acesso em 15 jun 2023.

CORREA, Juliano. **Quem é Gaules? A história do streamer brasileiro de sucesso.** Globoesporte, 2021. Disponível em: <  
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/quem-e-gaules-a-historia-do-estreamer-brasil-eiro-de-sucesso.ghtml>> Acesso em: 20 jan 2023.

CORTEZ, Natália Moura Pacheco. **A ecologia midiática de streaming de músicas: recomendações e compartilhamento em arquiteturas multiplataforma.** UNESP, 2017. Disponível em: <  
<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/56>> Acesso em 14 jun 2023.

**Da liga de amadores ao campeonato nacional da Primeira divisão: A construção da profissionalização do Futebol no Brasil.** Feira de Santana, 2016. Disponível em: <  
[http://www.encontro2016.bahia.anpuh.org/resources/anais/49/1476844236\\_ARQUIVO\\_anpuh16.pdf](http://www.encontro2016.bahia.anpuh.org/resources/anais/49/1476844236_ARQUIVO_anpuh16.pdf)> Acesso em 30 jul 2023.

DANDRÉA, C. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos.** Salvador: EDUFBA, 2020. Disponível em: < <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32043> > Acesso 10 jun 2023.

DE MELO, Felipe. **Comparativo de transmissões futebolísticas e o rádio como base fundamental para outras mídias.** Fortaleza, 2022. Disponível em: <  
[https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/18\\_comparativo\\_de\\_transmissoes\\_futebolisticas\\_e\\_o\\_radio\\_como\\_base\\_fundamental\\_para\\_outras\\_midias\\_artigo\\_felipe\\_fortunato\\_de\\_melo\\_2.pdf](https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/18_comparativo_de_transmissoes_futebolisticas_e_o_radio_como_base_fundamental_para_outras_midias_artigo_felipe_fortunato_de_melo_2.pdf)> Acesso em 02 ago 2023.

Disponível em: <  
[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/10382515/gaules-passa-de-700-mil-espectadores-durante-jogo-da-imperial-no-major-de-counter-strike-e-quebra-recorde-brasileiro](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/10382515/gaules-passa-de-700-mil-espectadores-durante-jogo-da-imperial-no-major-de-counter-strike-e-quebra-recorde-brasileiro)  
 > Acesso em 15 jun 2023.

DESORDI, Júlio Porto. **Fundamentos do jornalismo na cobertura do e-sports: Análise de conteúdo das transmissões de League Of Legends no YouTube.** Santa Maria, 2016. Disponível em: <  
[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/16877/Desordi\\_Julio\\_Porto\\_2016\\_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/16877/Desordi_Julio_Porto_2016_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
 > Acesso 10 mai 23.

DESORDI, Julio Porto. **Fundamentos do jornalismo na cobertura de e-sports: Analise de conteudo das transmissões de League Of Legends no Youtube.** Santa Maria, 2016. Disponível em: <  
[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/16877/Desordi\\_Julio\\_Porto\\_2016\\_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/16877/Desordi_Julio_Porto_2016_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
 > Acesso 15 ago 2023

ECO, Umberto. **O Leitor modelo.** CapIII, perspectiva, São Paulo, 2004. Disponível em: <  
[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3738625/mod\\_resource/content/1/Eco.%20O%20leitor%20modelo%20%281979%29%2C%20cap.%20III%2C%20Perspectiva%2C%20São%20paulo%2C%202004pdf.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3738625/mod_resource/content/1/Eco.%20O%20leitor%20modelo%20%281979%29%2C%20cap.%20III%2C%20Perspectiva%2C%20São%20paulo%2C%202004pdf.pdf)  
 > Acesso em 01 ago 2023.

Estatísticas do canal do Gaules. Disponível em:  
 <<https://twitchtracker.com/gaules/statistics> > Acesso 10 mar 2023.

Futebol, Mundo Educação. Disponível em: <  
<https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/futebol-2.htm>  
 > Acesso 02 mai 23.

GASPARINO, Henrique. **Estudo da transmissão esportiva na televisão brasileira.** Bauru, 2013. Disponível em: <  
<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119227/000803557.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
 > Acesso em 03 ago 2023.

**Gaules**, Twitch.tv. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/gaules>> Acesso 16 mar 2023

**Gaules - Flow Podcast #117.** YouTube, 2020. Disponível em: <  
<https://www.youtube.com/watch?v=vStgnVQtyeA>  
 > Acesso em 20 jan 2023.

**Gaules - Flow Podcast #288.** YouTube, 2021. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=vd\\_9PgOVyMk](https://www.youtube.com/watch?v=vd_9PgOVyMk) > Acesso em 21 jan 2023

**Gaules conta sua experiência como estagiário na SAMSUNG,** YouTube, 2020. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OuWbOp9g8TM> > Acesso 16 mar 2023.

**GAULES fala sobre a dificuldade que teve no início e sobre acreditar em algo maior,** YouTube, 2020. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=0DgLHWnBY3c> > Acesso 16 mar 2023.

**Gaules passa de 700 mil espectadores durante jogo da Imperial no Major de Counter-Strike e quebra recorde brasileiro.** Espn, 2022. Disponível em: < <https://diplomatie.org.br/a-era-da-intercomunicacao/> > Acesso em 27 jul 2023.

**Gaules somou mais de 20.6 milhões de horas assistidas no Major do Rio de Janeiro.** MKTEsportivo, 2022. Disponível em: < <https://www.mktesportivo.com/2022/11/gaules-somou-mais-de-20-6-milhoes-de-horas-assistidas-no-major-do-rio-de-janeiro/> > Acesso 11 mar 2023.

**G3NERATIONX,** Liquipédia. Disponível em: < <https://liquipedia.net/counterstrike/G3nerationX#> > Acesso 16 mar 2023.

**Gírias da internet em inglês.** YZG Blog. Disponível em: < <https://www.yazigi.com.br/noticias/ingles/girias-da-internet-em-ingles#:~:text=IRL%20-%20In%20real%20life,Significa%20%20na%20vida%20real> > Acesso em 01 ago 2023.

GUIMARÃES, Pedro Cezar Duarte; FORTES, Rafael. **A transmissão ao vivo de campeonatos de surfe pela internet: Padrões televisivos, inovação e questões para a história do esporte.** Curitiba, 2020. Disponível em: < <https://revistas.ufpr.br/historia/article/view/72596/41459> > Acesso 10 mar 2023.

GUGELMIN, Felipe. **Counter-Strike: Global Offensive registra novo recorde de jogadores simultâneos,** Adrenaline, 2023. Disponível em: <

<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/counter-strike-global-offensive-registra-novo-recorde-de-jogadores-simultaneos/#:~:text=Segundo%20dados%20do%20Steam DB%2C%20o%20game%20costuma%20variar%20entre%20600,sua%20comunidade%20continua%20muito%20forte> > Acesso 10 mai 23

GUTERMAN, Marcos. **O Futebol explica o Brasil**, Ed Contexto, 2009.

Horas assistidas fevereiro 2023, StreamCharts. Disponível em: <

<https://twitter.com/StreamsCharts/status/1631037634997809152/photo/1> > Acesso 10 mar 2023.

**Intel Extreme Masters Rio Major 2022.** Disponível em: <  
[https://liquipedia.net/counterstrike/Intel\\_Extreme\\_Masters/2022/Rio](https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters/2022/Rio) > Acesso 22 mar 202.

**IEM Katowice 2022.** Disponível em: <  
<https://draft5.gg/campeonato/1094-IEM-Katowice-2022> > Acesso 22 mar 2023.

**IEM Cologne 2022.** Disponível em: <  
<https://draft5.gg/campeonato/1091-IEM-Cologne-2022> > Acesso 22 mar 2023.

JEKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Ed Aleph, 2009. Disponível em: <  
[https://www.academia.edu/34053027/Livro\\_Cultura\\_da\\_Convergência\\_Henry\\_Jenkins\\_pdf](https://www.academia.edu/34053027/Livro_Cultura_da_Convergência_Henry_Jenkins_pdf) > Acesso: 11 mar 2023.

MACKUS, Evelin. **Com 44 milhões de horas assistidas brasileiro gaules foi o 7º maior streamer de 2019**, ESPN, 2019. Disponível em: <  
[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/6469577/com-44-milhoes-de-horas-assistidas-brasileiro-gaules-foi-o-7o-maior-streamer-em-2019-confira-numeros](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6469577/com-44-milhoes-de-horas-assistidas-brasileiro-gaules-foi-o-7o-maior-streamer-em-2019-confira-numeros) > Acesso 16 mar 2023.

MARQUES, Roque. **Criado na resiliência, curado pela tribo: a história de gaules**, ESPN, 2018. Disponível em: <  
[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules) > Acesso 16 mar 2023.

MASSAROLO, João Carlos; Mesquita, Dario. **VÍDEO SOB DEMANDA: uma nova plataforma televisiva**. Compós, Goiás, 2016. Disponível em: <

[https://www.academia.edu/37643812/Novas\\_plataformas\\_audiovisuais\\_de\\_video\\_sob\\_demanda](https://www.academia.edu/37643812/Novas_plataformas_audiovisuais_de_video_sob_demanda). > Acesso em: 20 fev de 2023.

MESQUITA, Israel. **Affordance: O óbvio do óbvio**, 2018. Disponível em: < <https://brasil.uxdesign.cc/affordance-o-obvio-do-obvio-e91761f4403b> > Acesso em 31 jul 2023.

MOTTA, Bruna Seibert. **Prosumidores: o novo papel dos consumidores na era da informação e sua influência na decisão de compra**. UFSP, 2014. Disponível em: < [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-26022015-163707/publico/BR\\_UNASEIBERTMOTTA.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-26022015-163707/publico/BR_UNASEIBERTMOTTA.pdf) > Acesso em 14 jun 2023.

NASCIMENTO, Yago. **Streamers como influenciadores digitais: um olhar a partir da Twitch**, Rio Grande do Sul, 2021 Disponível em: < <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/yago-nascimento.pdf> > Acesso 16 mar 2023.

NEVES, Daniel. **História da televisão**, Brasil Escola. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/breve-historia-televisao.htm#:~:text=A%20chegada%20da%20televisão%20ao,jornalista%20e%20empresário%20Assis%20Chateaubriand> > Acesso 10 mai 23

**O que é algoritmo e como ele é utilizado na internet?**, Olhar Digital, 2022. Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/2022/07/05/internet-e-redes-sociais/o-que-e-algoritmo/#:~:text=O%20que%20é%20algoritmo%20na,eficientes%20ou%20criar%20recomendações%20personalizadas> > Acesso 16 mar 2023.

**Paulo Velloso sobre a MIBR, eu vou ser um grande torcedor mas nunca vou deixar de ser fundador**, Draft 5. Disponível em: < <https://draft5.gg/noticia/paulo-velloso-sobre-a-mibr-eu-vou-ser-um-grande-torcedor-mas-nunca-vou-deixar-de-ser-o-fundador> > Acesso 16 mar 2023.

PEREIRA, Bruno. **Gaules somou mais de 206 milhões de horas assistidas**, The Enemy, 2022. Disponível em: < <https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-gaules-somou-mais-de-206-milhoes-de-horas-assistidas> > Acesso 16 mar 2023.

**PGL Major Antwerp 2022**. Disponível em: < <https://liquipedia.net/counterstrike/PGL/2022/Antwerp> > Acesso 22 mar 2023.

POELL, T; NIEBORG, D; DIJCK, J. **Plataformização**. Revista Fronteiras, v 22, n 1, 2020. Disponível em: <

<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01/60747734>

>

Acesso em 12 jun 2023

ROCHA, Diandra Carolina de Oliveira Vieira da. **Vídeo por demanda: transformações e perspectivas para a tv na atualidade**. Rio de Janeiro: URFJ 2017.

Disponível em:

< <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/4907> >. Acesso em: 20 fev de 23.

SANTAELLA, Lucia. **As Linguagens como antídotos ao midiacentrismo**. Ed Matrizes, 2007. Disponível em: <

<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38178/40907> > Acesso em 01 ago

2023.

**Serviços de streaming têm crescimento durante a pandemia**, Instituto Qualibest.

Disponível em: <

<https://www.institutoqualibest.com/blog/experiencia-e-satisfacao/servicos-de-streaming-tem-crescimento-durante-a-pandemia/> > Acesso 16 mar 2023.

SILVA, Alexandre. **Tudo sobre Counter Strike**, Techtudo, 2011. Disponível em: <

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/counter-strike/> > Acesso 16 mar 2023.

SILVA, Daniel Neves. **Futebol**. Mundo Educação. Disponível em: <

<https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/futebol-2.htm> > Acesso 02 mai 23

**Site da Omelete Company**. Disponível em: <

<https://jobs.recruitei.com.br/omelete-company> > Acesso 16 mar 2023.

TELLES, Bruna. **CS:Go, CS1.6 e mais**. Techtudo, 2022. Disponível em: <

<https://definirtec.com/ampliar/17060/qual-o-cs-mais-antigo#:~:text=A%20versão%20final%2C%201.0%2C%20foi,versão%20original%20do%20Half-Life.> > Acesso em 20

jan 2023.

**Tudo sobre a MIBR.** Techtudo, 2021. Disponível em: <  
<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/mibr-csgo/>> Acesso em 21 jan 2023

**Twitch TV tem vídeos e partidas ao vivo de LoL, CS:GO e Dota 2; baixe.** Techtudo. Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/twitchtv/> > Acesso em 30 jul 2023.

USHINOHAMA, Tatiana Zuardi. **A narrativa audiovisual da transmissão direta e “ao vivo” da copa do mundo da Fifa: Comparação entre a televisão analógica e a digital.** Bauru, 2014. Disponível em: <  
<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/123897/000817617.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 15 ago 2023

VASQUEZ, Ariela. **Gaules tem o canal de esports mais assistido do mundo em 2022.** Globoesporte, 2022. Disponível em: <  
<https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2022/12/20/c-gaules-tem-canal-de-esports-mais-assistido-do-mundo-em-2022.ghtml>> Acesso em 11 mar 2023.

WEBER, Luciano William. **Streaming de vídeo esportivo: uma outra forma de torcer e acompanhar futebol.** Caxias do Sul, 2020. Disponível em <  
<https://repositorio.uces.br/xmlui/bitstream/handle/11338/9190/TCC%20Luciano%20William%20Weber.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso 20 fev 2023.

**World Cyber Games,** Liquipédia. Disponível em: <  
[https://liquipedia.net/counterstrike/World\\_Cyber\\_Games](https://liquipedia.net/counterstrike/World_Cyber_Games)> Acesso 16 mar 2023.