



**Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Geociências**

Pedro Vinícius Neres Chagas da Silva

**O JOGO ALÉM DO JOGAR:
O entretenimento da comunicação**

**Campinas
2024**

Pedro Vinícius Neres Chagas da Silva

**O JOGO ALÉM DO JOGAR:
O entretenimento da comunicação**

DISSERTAÇÃO APRESENTADA AO
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
CAMPINAS PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO
DE MESTRE EM POLÍTICA CIENTÍFICA E
TECNOLÓGICA

ORIENTADOR: PROF. DR. MARKO SYNESIO
ALVES MONTEIRO.

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO
FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELO
ALUNO PEDRO VINICIUS NERES CHAGAS DA
SILVA E ORIENTADO PELO PROF. DR. MARKO
SYNESIO ALVES MONTEIRO

**CAMPINAS
2024**

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca do Instituto de Geociências
Marta dos Santos - CRB 8/5892

Si38j Silva, Pedro Vinícius Neres Chagas da, 1997-
O jogo além do jogar : o entretenimento da comunicação / Pedro Vinícius Neres Chagas da Silva. – Campinas, SP : [s.n.], 2024.

Orientador: Marko Synesio Alves Monteiro.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Instituto de Geociências.

1. Ciência e tecnologia. 2. Comunicação digital - Aspectos sociais. 3. Cultura Digital. 4. Convergência. I. Monteiro, Marko Synesio Alves, 1975-. II. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instituto de Geociências. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: The game beyond playing : communication maintenance

Palavras-chave em inglês:

Science and technology

Digital communication - Social aspects

Digital culture

Convergence

Área de concentração: Política Científica e Tecnológica

Titulação: Mestre em Política Científica e Tecnológica

Banca examinadora:

Marko Synesio Alves Monteiro [Orientador]

Carolina Parreiras Silva

Lorena Rúbia Pereira Caminhas

Data de defesa: 23-05-2024

Programa de Pós-Graduação: Política Científica e Tecnológica

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-9944-0625>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/1755591133111294>



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS

AUTOR: Pedro Vinícius Neres Chagas da Silva

O JOGO ALÉM DO JOGAR: O entretenimento da comunicação

ORIENTADOR: Prof. Dr. Marko Synesio Alves Monteiro

Aprovado em: 23 / 05 / 2024

EXAMINADORES:

Prof. Dr. Marko Synesio Alves Monteiro - Presidente

Profa. Dra. Carolina Parreiras Silva

Profa. Dra. Lorena Rúbia Pereira Caminhas

A Ata de Defesa assinada pelos membros da Comissão Examinadora consta no processo de vida acadêmica do aluno.

Campinas, 23 de maio de 2024.

Dedico essa pesquisa a minha avó, Dona Delourdes (*in memoriam*), a meu tio, Marcos Tadeu (*in memoriam*), a meu padrinho Benevaldo (*in memoriam*) e, também, a todos aqueles que tanto amei e hoje não se encontram nesse plano terreno.

A toda ancestralidade, Saravá!

Agradecimentos

Primeiramente, agradeço à minha esposa, Larissa Bueno dos Santos, que, sempre que eu achava que não conseguia, me apoiou, incentivou e me impulsionou a continuar e a fazer sempre o meu melhor.

Agradeço à minha família por todo o apoio durante essa jornada. Aos meus pais, Celso Chagas da Silva e Ana Paula Neres da Silva, por sempre cuidarem de mim e incentivarem meus sonhos. Aos meus tios, Marcelo, Aparecida, Vera, Shirley, Francisco e Marcos (in memoriam), por acreditarem nos meus sonhos. Aos meus avós, que não estão mais conosco, mas sempre me amaram e torceram pelo meu sucesso. Aos meus irmãos, Lariel Neres Chagas da Silva, Gabriel Neres Chagas da Silva e Carolina Alves da Silva, que sempre estiveram ao meu lado quando eu precisava relaxar, me apoiando e acalmando. Aos meus sogros, Luis Henrique e Mary Aparecida, pelo carinho dedicado ao longo dos anos. E também à minha cunhada, Leticia Bueno dos Santos, por ser uma grande amiga e me apoiar em todos os momentos.

Agradeço a todos os meus amigos e colegas de trabalho.

Agradeço ao meu orientador, Marko Synesio Alves Monteiro, por sua ajuda, orientação e torcida pelo meu sucesso.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo:

Esta pesquisa explora a digitalização das práticas de lazer e entretenimento, bem como sua relação com as novas dinâmicas dos meios de comunicação de massa, que são marcadas pela convergência dos meios de comunicação e pela emergência de uma cultura participativa. Dentro desse contexto de virtualização crescente, esta pesquisa busca entender a relação entre a digitalização do entretenimento e a proliferação de influenciadores e produtores de conteúdo digital. Mais especificamente, interessamo-nos pela relação entre essas duas esferas que coexistem no ambiente digital: o entretenimento e os influenciadores digitais. Compreender como o entretenimento se configura dentro do digital e qual o papel dos influenciadores digitais nesse processo é o cerne de nossas reflexões e análises, tomando como ponto de partida a hipótese de que os conteúdos criados por influenciadores se alteram em experiências de entretenimento para sua audiência. Para atingir esses objetivos, selecionamos como objeto de estudo o nicho da indústria dos jogos eletrônicos, historicamente associado ao entretenimento, a fim de examinar as dinâmicas de um influenciador digital desse segmento, Gabriel “Kami” Bohn. Empregamos, como suporte de análise para alguns vídeos do influenciador, uma abordagem metodológica que combina estudo de caso e etnografia do digital. Aliada a elas, debatemos também sobre a convergência e a cultura participativa. A partir desta análise centrada em Kami, temos como objetivo generalizar a premissa de que todo tipo de conteúdo é capaz de se tornar entretenimento no ambiente digital. Assim, investigamos como é complexa a rede de atores na produção e consumo de entretenimento digital e como a relação influenciador-público impacta significativamente nessa produção e consumo. Ao analisarmos Kami, vemos como sua produção de conteúdo em tempo real, na tela, é influenciada por seu público devido a fatores síncronos e assíncronos, sobre a vida de influenciador-público, assim como eventos externos aos vídeos sobre o influenciador, divulgados publicamente de maneira assíncrona, influenciam a produção de outros tipos de vídeo, o uso de outras plataformas e, ainda, a quantidade de audiência e seu tipo.

Palavras Chaves: Estudos da Ciência e Tecnologia; Antropologia Digital; Cultura Participativa; Convergência

Abstract:

This research explores the digitalization of leisure and entertainment practices and their relationship with the new dynamics of mass media, characterized by media convergence and the emergence of a participatory culture. Within this context of increasing virtualization, this study aims to understand the relationship between the digitalization of entertainment and the proliferation of influencers and digital content producers. More specifically, we are interested in the relationship between these two spheres that coexist in the digital environment: entertainment and digital influencers. Understanding how entertainment is configured within the digital realm and the role of digital influencers in this process is the core of our reflections and analyses, starting from the hypothesis that the content created by influencers transforms into entertainment experiences for their audience. To achieve these objectives, we selected the niche of the electronic gaming industry, historically associated with entertainment, as the object of study to examine the dynamics of a digital influencer from this segment, Gabriel "Kami" Bohn. We employed a methodological approach that combines case study and digital ethnography to support the analysis of some of the influencer's videos. Alongside this, we also discuss convergence and participatory culture. Based on this analysis centered on Kami, we aim to generalize the premise that all types of content can become entertainment in the digital environment. Thus, we investigate the complex network of actors in the production and consumption of digital entertainment and how the influencer-audience relationship significantly impacts this production and consumption. By analyzing Kami, we observe how his real-time content production on screen is influenced by his audience due to synchronous and asynchronous factors, as well as how events outside the videos about the influencer, publicly disclosed asynchronously, influence the production of other types of videos, the use of other platforms, and the size and type of audience.

Keywords: Science and Technology Studies; Digital Anthropology; Participatory Culture; Convergence

Lista de Figuras

Figura 1 – Pirâmide de conceitos do digital.	61
Figura 2 – Feed de Notícias (<i>Desktop</i>)	72
Figura 3 – Feed de Notícias (Celular)	73
Figura 4 – Menu de funções do <i>Facebook</i>	74
Figura 5 – Página de Gabriel “Kami” Bohn (<i>Desktop & Celular</i>)	75
Figura 6 – Reações do <i>Facebook</i>	76
Figura 7 – Visão do administrador da página.....	80
Figura 8 – Aba de publicação	81
Figura 9 – Comparação câmera <i>Facebook</i>	81
Figura 10 – Interface OBS.....	83
Figura 11 – Pannel Ao Vivo <i>Facebook</i>	84
Figura 12 – Interface <i>stream</i>	85
Figura 13 - Selos.....	86
Figura 14 – Regras do bate-papo.....	88
Figura 15 – Interface <i>YouTube</i>	91
Figura 16 – <i>YouTube Studio</i>	93
Figura 17 – Vídeo no <i>YouTube</i>	94
Figura 18 – Diferenças visuais das transmissões.....	100
Figura 19 - Publicação sobre a entrevista no Twitter	112
Figura 20 - Wayback Machine	112
Figura 21 - Exposed Kami.....	120
Figura 22 - Conversa de Kami e Gustavo no Facebook.....	123
Figura 23 - Captura de Tela de conversa entre Kami e Gustavo Rodrigues	125
Figura 24 - Daniel Marcon sobre o Exposed.....	132
Figura 25 - Rakin sobre Exposed de Kami.....	133
Figura 26 - Resposta a Rakin.....	134
Figura 27 - Minerva sobre Exposed de Kami.....	134
Figura 28 - Pedido de posicionamento	153
Figura 29 - Posicionamento Kami	155
Figura 30 - Mapa de <i>League of Legends</i>	168
Figura 31 - Interface de partida de LoL.....	169

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Estatísticas dos Conteúdos	39
Tabela 2 - Recompensas por abate	173

Dicionário de abreviaturas & siglas

e-Sport	Eletronic-Sport (em português: esporte eletrônico)
Live	Abreviação de <i>livestream</i> .
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (em português: Arena de Batalha Multijogador em Linha).
Pro-Player	Professional-player (em português: jogador profissional)
Rec	Abreviação da palavra inglesa recorder (gravador).
TIC	Tecnologias da Informação e da Comunicação.

GLOSSÁRIO

Termos e Estrangeirismos

Bug	Falha ou erro em um software ou hardware.
Ciberatleta	União das palavras “cibernético” e “atletas”, isto é, o ciberatleta é o atleta dos jogos digitais/eletrônicos.
Dislike	Botão de interação do YouTube e Facebook utilizado para mostrar que a pessoa não gostou daquele conteúdo.
e-Sports	Esporte Eletrônico; Jogos Eletrônicos Competitivos.
Gamer	O termo Gamer é originário da palavra game (jogo em inglês). O termo se refere aos jogadores de jogos eletrônicos.
Games	Jogos eletrônicos.
Gameplay	Jogabilidade.
Gold (Jogo)	Moeda usual de jogos eletrônicos.
inGame	Dentro do jogo.
Insights	Compreensão de determinado assunto.
Itens (Jogo)	Equipamentos e objetos de jogos eletrônicos.
Like	Reação do <i>Facebook</i> que indica que o usuário gostou de uma publicação.
Live/Livestream	Transmissão ao Vivo.
Metagame	O jogo além do jogo, isto é, mecânicas de gameplay que derivam do contexto e da interação que circundam o ato de jogar.
MOBA	Modalidade de jogos eletrônicos.
Player (Jogo)	Estrangeirismo do inglês, significa jogador.
Player (Video)	Softwares de reprodução de mídia.
Pro-player	Jogador profissional de jogos eletrônicos.
Rec	Gravar ou Gravação.
Reels	Vídeos curtos produzidos para o Facebook e Instagram.
Screenshot	Captura de Tela.
Shorts	Vídeos curtos produzidos para o YouTube.
Softwares	Programas de computadores.
Stories	Publicações curtas e com duração de 24 horas produzidas para o <i>Instagram</i> , <i>WhatsApp</i> e <i>Facebook</i> .
Stream	Transmissão ao Vivo.
Streamer	Usuário que realiza uma <i>stream</i> .
Tier	Classificação.
Troll	Indivíduo que provoca outros usuários na internet.
Trollar	Ato de provocar na internet.
Vlogs	Abreviação de vídeo blog. Um <i>blog</i> em forma de vídeos.

Softwares e Plataformas Sociais

Adobe Premiere	Software de Edição de Vídeos.
CapCut	Software de Edição de Vídeos.
Facebook	Rede Social
Instagram	Rede Social

OBS	Software de Transmissão de Vídeos
Sony Vegas	Software de Edição de Vídeos.
TikTok	Rede Social de vídeos curtos
TwitchTv	Plataforma Social de transmissão de <i>streams</i> focada em jogos eletrônicos
YouTube	Plataforma Social focada em conteúdo em vídeo

Sumário

PRÓLOGO – O entretenimento digital.....	15
Introdução.....	16
Estrutura da Dissertação	22
PARTE I – Reflexões sobre teoria e método	26
Quebra-cabeça metodológico: a experiência como ferramenta de pesquisa.	27
Experiência como Instrumento Metodológico	28
Situando o debate: explorando o digital e o entretenimento	42
Bem-vindos ao digital: o cotidiano virtualizado.	49
Entre Imagens e Sentido: convergência, cultura participativa e plataformas.....	52
Novas mídias e mídias digitais: explorando os conceitos de mídias, plataformas e redes sociais.....	58
Ser Autêntico para Influenciar, Tornar-se Marca para Vender	61
Literatura de Apoio: o entretenimento digital e outras etnografias e estudos de caso	64
PARTE II – As Redes, os Jogos e os Influenciadores.....	69
O Facebook.....	70
O Olhar do Produtor I.....	78
O Olhar do Espectador I	84
O YouTube	90
O Olhar do Produtor II	91
O Olhar do Espectador II.....	93
PARTE III – A Produção e o Consumo Interativo	97
Conexões e dissonâncias temporais: (as)simetrias nas dinâmicas entre o síncrono e o assíncrono no entretenimento digital.....	138
PARTE IV – Considerações e Desfechos.....	142
Comunicação e Autenticidade: Pilares do Entretenimento Digital na Era dos Influenciadores	143
Considerações Finais	145
Epílogo: Desdobramentos do Pós-Escrita	149
Bibliografia.....	157
APÊNDICE I - O conteúdo: o League of Legends	166
APÊNDICE II – Transcrições das <i>stream's</i>	176
Live 1 – Patrocinada pela Intel	176
Live 2 – Stream 7 horas.....	196
Live 3 – <i>Exposed</i>	225
Live 4 - Emergencial	228

Entrevista de Kami para Caju.....	262
ANEXO I – Normas para transcrição de entrevistas gravadas	275
ANEXO II – Conteúdo vazado do <i>exposed</i>.....	276

PRÓLOGO – O entretenimento digital

Introdução

Atualmente, vivemos em um mundo extremamente conectado e, nesse sentido, notamos a necessidade de aprofundarmos nossas perspectivas a respeito dos impactos do digital no cotidiano da vida humana. Assim como apontam Beatriz Lins, Carolina Parreiras e Eliane Freitas (2020), se antes da pandemia de COVID-19 a importância da internet já era reconhecida por diversos pesquisadores/as dos mais diferentes campos disciplinares, após a chegada dela, tornou-se claro o valor das novas tecnologias da informação para as relações humanas e, também, clara a necessidade de complexificarmos os nossos entendimentos sobre os usos e possibilidades oferecidas pelo digital e pelas tecnologias (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020, p. 2), uma vez que os avanços tecnológicos proporcionam aos indivíduos novas formas de enxergar o mundo e de nele estar (SILVEIRA e BAZZO, 2006, p. 79).

Na última década, observamos uma transformação significativa na maneira como conteúdos são consumidos e produzidos, impulsionada principalmente pelo avanço das tecnologias da informação e comunicação (TICs). Essas tecnologias possibilitaram uma integração sem precedentes entre variados setores da vida, desde a educação até o entretenimento, permitindo que vivências cotidianas, como socialização, lazer e até o trabalho, fossem transpostas para o digital por meio da *internet* (NERES, XAVIER e BUENO, 2022, p. 171). Essa nova realidade demonstra um terreno fértil para investigações acadêmicas, especialmente em como a digitalização afeta as interações humanas e molda novas práticas culturais.

Dessa maneira, essa pesquisa se interessa pela digitalização das práticas de lazer e do entretenimento e de sua relação com as novas dinâmicas dos meios de comunicação de massa, ou seja, a convergência dos meios de comunicação e a emergência de uma cultura participativa. Por convergência compreendemos como uma nova forma de compreender o comportamento das mídias que, atualmente, é marcada pelo entrelaçamento de diferentes atores e setores midiáticos (JENKINS, 2013, p. 25). Neste contexto, a convergência implica a integração entre diversas formas de mídia, tecnologias, indústrias e usuários e, assim, transformando a forma como o conteúdo é produzido, distribuído e consumido (ibid., p.43).

A cultura participativa, que emerge deste cenário, se destaca pela atuação significativa dos usuários como (co)criadores de conteúdo, envolvidos ativamente na sua produção e compartilhamento (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 108). Esta atuação colaborativa dá origem a novos espaços de comunicação, onde diálogos e interações

não são meramente consumidos, mas são criados coletivamente, enriquecendo a experiência midiática e consolidando comunidades em torno de interesses comuns (ibid., 107).

Neste panorama de convergência e cultura participativa, influenciadores digitais surgem como elementos essenciais, configurando a maneira como o conteúdo é produzido, consumido e distribuído nas plataformas digitais. Por influenciadores digitais, compreendemo-los como usuários que se destacaram no digital por sua capacidade de moldar opiniões e comportamentos de seus seguidores. São criadores de conteúdo cuja relevância e popularidade lhes conferem a capacidade de impactar significativamente suas audiências (KARHAWI, 2017b, p. 14). Eles atuam como agentes de interação, utilizam das tecnologias disponíveis para engajar diretamente com suas audiências e movimentar o ambiente midiático. Segundo Issaaf Karhawi (2017), um influenciador pode tanto incitar debates ou definir pautas em nichos específicos quanto influenciar nas decisões de compra relacionadas a novos produtos de marcas específicas (ibid., p. 14).

Através das plataformas digitais, esses influenciadores não apenas propagam conteúdo, mas também intensificam as dinâmicas da cultura de participativa, onde os espectadores não são meros observadores, mas agentes ativos (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 107), gerando conteúdo e interações em tempo real. Essa interação dos usuários com os conteúdos tem a capacidade de expandir o alcance e a influência desses produtores, consolidando uma posição de formadores de opinião em uma sociedade digitalizada. Além disso, essa relação entre influenciadores e consumidores (re)constrói dinâmicas midiáticas e práticas culturais, destacando a complexidade e a multidimensionalidade da cultura digital contemporânea.

Neste contexto de transformação digital, nossa pesquisa se interessa na interseção entre o entretenimento digital e os influenciadores. Exploramos como a digitalização do entretenimento se entrelaça com a pulverização de influenciadores e produtores de conteúdo digital, investigando a relação dinâmica entre estas duas esferas que coexistem no digital. Esta análise se insere em um cenário de crescente virtualização, marcado pela convergência de mídias e pela emergência de uma cultura participativa. Sendo assim, atualmente encontramos-nos em meio à convergência e à cultura participativa e, ao compreender isso, nossas reflexões e análises têm como cerne a questão: *como o entretenimento se configura dentro do ambiente digital, e qual o papel dos influenciadores digitais nesse processo?*

Para alcançar uma compreensão aprofundada das relações entre entretenimento e influenciadores digitais, adotamos uma metodologia que combina o estudo de caso à etnografia digital. Especificamente, investigamos o conteúdo criado por Gabriel “Kami” Bohn, um

influyente criador de conteúdo e ex-jogador profissional da paiN Gaming, uma das maiores equipes brasileira de *League of Legends*. Analisamos as interações entre o influenciador e seus espectadores em diferentes transmissões ao vivo realizadas entre o período de 2022 a 2023. Todavia, para uma investigação com maiores detalhes, selecionamos e nos debruçamos em quatro dessas transmissões no *Facebook*, ocorridas em 21 de junho, 20 de setembro, 9 de novembro de 2022 e 23 de março de 2023, e dois vídeos postados em seu canal no YouTube em junho de 2022. Observar as *lives* no *Facebook* e os vídeos no *Youtube* permitiu uma análise tanto sincrônica quanto assincrônica das dinâmicas entre produtor e consumidor, dado que os vídeos no *YouTube* consistem em compilações dos melhores momentos das transmissões ao vivo.

A escolha das transmissões ao vivo para este estudo foi guiada por uma série de fatores, incluindo mudanças no armazenamento de conteúdo do influenciador nas plataformas, tais como a exclusão de materiais mais antigos. Adicionalmente, o fato de algumas dessas transmissões serem patrocinadas, o que afeta a natureza das interações, pois existe um apelo a conteúdos promocionais. Além disso, questões emergentes relacionadas ao influenciador, como uma exposição negativa que resultou na perda de patrocínios, também foram consideradas, dado que tais eventos alteraram a dinâmica e a recepção do conteúdo pelo público. Esses distintos tipos de *livestream* proporcionam um cenário rico e variado para análises detalhadas, permitindo uma compreensão mais ampla das interações digitais e seu impacto sobre a comunidade de espectadores.

Embora nosso objetivo seja explorar o entretenimento digital em sua totalidade, escolhemos o segmento da indústria dos games, especificamente o conteúdo de Gabriel “Kami” Bohn. Esta escolha foi motivada pela nossa hipótese inicial de que os conteúdos produzidos por influenciadores se transformam substancialmente em experiências de entretenimento para seus consumidores, mesmo para conteúdo de nichos que tradicionalmente são considerados não-entretenimento, como política e jornalismo científico. Defendemos que a capacidade de um conteúdo se tornar entretenimento não depende exclusivamente de sua temática, mas sim da maneira como as plataformas e mídias sociais são estruturadas.

Portanto, focamos no nicho dos jogos eletrônicos, historicamente ligado ao entretenimento, para investigar as dinâmicas interacionais de um influenciador digital dessa área. Com base na premissa de que este nicho já é parte integrante do entretenimento digital, procuramos determinar se as dinâmicas que caracterizam o entretenimento digital estão mais associadas ao conteúdo em si ou à plataforma em que ele é divulgado. O objetivo final das nossas análises foi contribuir para a ampliação da experiência de influenciadores digitais em

outros nichos, inclusive em campos ainda não associados ao entretenimento, como política, jornalismo, moda e tecnologia.

Através de nossas análises, identificamos aspectos cruciais que caracterizam a transformação digital atual. Observamos uma crescente dissolução das fronteiras entre o entretenimento digital e o analógico, uma intensificação das interações comunicacionais entre usuários e produtores de conteúdo, o surgimento de uma economia baseada na comercialização do indivíduo, em que Issaaf Karhawi chamou de o “eu como mercadoria” (KARHAWI, 2017a), e a necessidade crescente de influenciadores digitais performarem autenticidade para atrair e manter suas audiências (ABIDIN, 2015).

A dissolução das fronteiras entre o entretenimento analógico e digital reflete uma transformação onde as experiências de entretenimento estão cada vez mais integradas, tanto no digital quanto “fora dele”. Um exemplo claro é a presença de programas como Big Brother Brasil e A Fazenda, que, originários da televisão, agora são influenciados pelas mídias digitais e, também, realizam transmissões em serviços de streaming. Além disso, há um grande envolvimento do público nas redes sociais, onde o público discute sobre os eventos e sobre a vida dos participantes desses programas em tempo real. A imagem desses participantes, em geral, passa a sofrer grande engajamento nas mídias digitais. Este fenômeno está conectado à mercantilização do eu.

Conforme Karhawi (2017a) aponta, há uma tendência na comunicação contemporânea de transformar indivíduos em mercadorias. As relações dos influenciadores digitais, agora estendidas para além do digital, criam uma indissociabilidade entre suas vidas online e offline, transformando-os em marcas pessoais (KARHAWI, 2017a, p. 41). Ao se tornarem mercadorias, os influenciadores passam a gerenciar e manter sua própria imagem, o que estabelece a exigência de autenticidade e a performance de uma identidade autêntica que engaje sua audiência e sustente a imagem de sua marca/eu. Nesse processo, a vida privada torna-se um produto de consumo, diluindo as fronteiras entre o que é pessoal e o comercial, assim como as barreiras entre entretenimento e vida privada.

No cenário digital contemporâneo, o entretenimento reflete as novas dinâmicas comunicativas, marcadas pela convergência de mídias e pela cultura participativa, facilitadas por plataformas de comunicação em massa como *YouTube* e *Facebook*, utilizadas por influenciadores como Kami. Essas e outras plataformas e redes sociais, têm reconfigurado os usuários como participantes ativos no ecossistema midiático, capazes de atuar tanto como consumidores quanto como criadores de conteúdo (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 107). Esse panorama oferece um campo a ser explorado pela antropologia digital, onde

influenciadores emergem como figuras centrais na estruturação do entretenimento digital. Analisar a influência recíproca entre influenciadores, consumidores e as novas dinâmicas de mídia é essencial para entender as transformações culturais e sociais que acompanham a era digital.

À medida que nossa pesquisa avançava, ampliamos o escopo para incluir informações e conteúdo de outras plataformas, como o *X* (antigo *Twitter*) e a *TwitchTv*, que se especializa em transmissões ao vivo de jogos eletrônicos. Um evento particularmente relevante que surgiu durante o estudo e foi incorporado à nossa análise foi o “*exposed*” de Kami, realizado por seu ex-namorado no *X*, em 8 de novembro de 2022. Este episódio envolveu a divulgação de aspectos íntimos da vida de Kami, incluindo suas orientações políticas e acusações de xenofobia e comportamento tóxico. As consequências foram significativas: a revelação abalou a imagem pública de Kami, levando à perda de patrocínios e a afastamentos, com impactos profundos em sua carreira e presença pública. Esse aspecto foi essencial para refletirmos a respeito das três questões mencionadas anteriormente, o desabamento de fronteiras, o eu como mercadoria e a autenticidade.

Dado essa breve contextualização, o presente trabalho se situa no bojo das disciplinas da Antropologia do Digital, dos Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia (ESCT) e dos Estudos da Comunicação Social e de Massas. Tal como apontou Debra Spitulnik (2013), é possível analisar os meios de comunicação de massas de forma antropológica a partir de diferentes prismas, seja através da análise das instituições, dos locais de trabalho, das práticas comunicativas, dos produtos culturais, das atividades sociais, dos padrões estéticos e, também, a partir do desenvolvimento histórico da cultura de massas (SPITULNIK, 2013, p. 293). E, no decorrer dessa dissertação, o leitor perceberá que dialogamos com diversos desses prismas.

Por fim, mas não menos importante, acredito na importância de aproximar o leitor dos acontecimentos que contribuíram para a atual forma da pesquisa e, por isso, mostrei a relação entre metodologia e trajetória. E, dito isso, nesse trabalho existe um outro elemento que considero importante dedicar algumas linhas, a escrita. Durante o processo de produção, a escrita tradicional acadêmica – em *terceira pessoa*, marcada por certa neutralidade e isenção do pesquisador em relação ao objeto – não me parecia adequada para a comunicação com os meus leitores. Utilizá-la mostrar-se-ia contra o fio motivador dessa pesquisa: as experiências coletivas e cotidianas de momentos de lazer e entretenimento no período de isolamento social fruto da pandemia de COVID-19.

Dessa maneira, uma vez que a motivação emerge de uma experiência coletiva, a escrita em primeira pessoa do plural e, por vezes, a primeira pessoa do singular, se mostraram

como importantes ferramentas, possibilitando-me interligar e aproximar diferentes atores que orbitam sob o pilar dessa pesquisa, o *entretenimento digital*. Dessa forma, ao utilizar o *nós* ao invés do *ele(a)* ou *eles(as)*, entendo que a realização dessa pesquisa só foi possível devido a interação entre o *eu* e os diferentes atores dos quais me relacionei durante esse percurso, seja os *atores humanos*, como: meus amigos, meus colegas, minha família, minha companheira, meus professores, meu orientador, consumidores de conteúdo e meus leitores e, também, a relação com os *atores não-humanos*, como: a internet, os aparelhos eletrônicos, as plataformas sociais e os jogos eletrônicos.

Estrutura da Dissertação

Com o objetivo de proporcionar uma experiência rica em detalhes ao leitor, optamos por dividir esse trabalho em seis capítulos. Acreditamos que, através dessa divisão, o leitor seja imerso às diversas esferas que orbitam a realidade dos influenciadores digitais e, também, possam compreender aspectos específicos de nosso recorte, isto é, o universo dos jogos eletrônicos. Essa subseção conclui o primeiro capítulo desta dissertação, intitulada: PRÓLOGO – O entretenimento digital. Nela, buscamos introduzir ao leitor o presente debate realizado nessa pesquisa.

Durante a Parte I da dissertação, intitulada “Reflexões sobre teoria e método”, aborda o processo metodológico como um desafio complexo, comparável ao de resolver um quebra-cabeça. O leitor observará que o processo de pesquisa exigiu uma adaptação contínua às mudanças rápidas do digital, o que tornou o processo de escrita em algo desafiador. Dessa maneira, esta seção une a trajetória pessoal do pesquisador ao método escolhido, enfatizando a necessidade de ferramentas adaptáveis como a etnografia e o estudo de caso para explorar a internet e o digital. A seção é dividida em duas subseções: a primeira explora a trajetória do pesquisador e a aplicabilidade da etnografia digital, enquanto a segunda detalha os métodos utilizados, incluindo a seleção do objeto de estudo e as técnicas de coleta de dados, proporcionando uma visão clara do enquadramento metodológico adotado para investigar o entretenimento digital.

A Parte II da dissertação, intitulada “As Redes, os Jogos e os Influenciadores”, é uma seção descritiva focada em detalhar as plataformas digitais utilizadas por Kami e, também, as principais funcionalidades presentes nessas plataformas para a produção de conteúdo pelo influenciador. Esta seção é dividida em subseções para facilitar a compreensão dos diferentes aspectos relacionados às mídias sociais, especialmente YouTube e Facebook, ao olhar dos produtores e consumidores de conteúdo nessas plataformas, ao influenciador digital Gabriel “Kami” Bohn, e ao jogo League of Legends, no qual ele produz conteúdo.

A seção começa com uma análise descritiva do Facebook, detalhando seu funcionamento, estrutura e estética, e como o influenciador e o espectador interagem com a plataforma. Inclui uma experiência prática na qual o pesquisador cria uma página anônima para explorar as funcionalidades disponíveis ao influenciador, além de utilizar anotações e revisões de transmissões ao vivo para entender a perspectiva do consumidor, apoiado também por experiências pessoais prévias.

Segue-se a descrição do YouTube, onde se aplicam metodologias similares às usadas para o Facebook, com a criação de um canal anônimo para avaliar as ferramentas à disposição do influenciador e a observação da interação do espectador com o conteúdo. A principal distinção é a natureza do consumo no YouTube, que é síncrono, contrastando com a análise do Facebook.

Essa organização permite uma exposição clara dos ambientes digitais onde ocorre a interação entre influenciadores e público, preparando o terreno para análises mais profundas que serão abordadas na Parte III da dissertação. Nesse sentido, buscamos descrever o funcionamento dos elementos que compõe nosso trabalho, como o *Facebook*, o *YouTube*, as ferramentas que permitem a comunicação nessas plataformas, o lugar do influenciador nessas redes, os jogos eletrônicos e, mesmo, o jogo a partir do qual o influenciador produz conteúdo. Dessa maneira, o leitor que se interesse, por exemplo, em outros setores do entretenimento ou por influenciadores digitais de outros nichos, como a divulgação científica, pode aproveitar do conteúdo mesmo sendo leigos no universo dos jogos eletrônicos. Além disso, essa abordagem permite aos leitores compreender como essas redes sociais operavam e evoluíam em um determinado momento histórico, considerando que estão sujeitas a constantes transformações e ao risco de descontinuação, fenômeno já observado em plataformas como *Orkut* (G1, 2014) e *Google+* (OLHAR DIGITAL, 2018).

Parte III da dissertação, denominada “A Produção e o Consumo Interativo”, aprofunda-se na análise do entretenimento digital através das interações entre público e influenciadores. Esta seção utiliza as teorias discutidas anteriormente para explorar como as práticas de lazer são reconfiguradas pelo digital, exemplificando com as atividades do influenciador digital Gabriel “Kami” Bohn no contexto do jogo *League of Legends*.

A seção é estruturada de maneira a guiar o leitor por uma análise sistemática, começando com uma revisão dos dados coletados e seguindo para uma discussão sobre a autenticidade no ciberespaço e o destaque de Kami entre outros YouTubers. A interação com o público é examinada detalhadamente, com foco em como os temas tratados em cada transmissão ao vivo ultrapassam o jogo em si, influenciando a dinâmica entre o público e o influenciador.

Subsequentemente, a seção aborda a “repercussão interna”, analisando como as interações em live—como curtidas, doações e comentários—contribuem para a manutenção da audiência. Em seguida, o tópico de “repercussão externa” investiga como eventos externos, como o exposed sofrido por Kami, afetam sua produção de conteúdo e a interação com os espectadores.

Cada parte da análise é vinculada à literatura relevante para enriquecer a discussão e solidificar as conclusões. O objetivo é compreender de forma abrangente como os influenciadores digitais moldam e são moldados pelo contexto do entretenimento digital, utilizando as transmissões e vídeos de Kami como estudos de caso principais, mas também referenciando outros conteúdos quando necessário para uma análise mais rica e comparativa. Ao concluir a seção, convidamos os leitores a permanecerem atentos aos futuros desenvolvimentos que podem enriquecer a compreensão do papel dos influenciadores no cenário do entretenimento digital, reforçando uma natureza cíclica e dinâmica desse campo de estudo.

A Parte IV da dissertação, “Considerações e Desfechos Finais”, retoma os achados de pesquisa a respeito da digitalização do lazer e entretenimento, destacando a interação entre influenciadores digitais e novos meios de comunicação. Em conclusão, a análise demonstrará que a capacidade de engajamento e interação das plataformas sociais é crucial na transformação de conteúdo em entretenimento, transcendendo o tema específico tratado pelo influenciador.

No “Epílogo: Desdobramentos do Pós-Escrita” da dissertação, refletimos sobre os desafios e as evoluções ocorridas no ambiente digital após a conclusão da fase principal de pesquisa. Esta seção aborda, de forma sucinta, eventos recentes relacionados ao influenciador digital Gabriel “Kami” Bohn, que não foram incluídos no corpo principal do estudo devido às limitações de tempo e a necessidade de manter o foco nos objetivos inicialmente estabelecidos.

Resumidamente, as partes da dissertação podem ser caracterizadas como: Prólogo: introdução; Parte I: teórico-metodológica; Parte II: descritiva; Parte III: analítica; Parte IV: conclusiva; e Epílogo: reflexões adicionais.

Após a parte textual, incluímos alguns anexos e apêndices que serve de consulta ao leitor. No Apêndice I da dissertação, fornecemos uma introdução ao jogo *League of Legends*, central nas transmissões de Gabriel “Kami” Bohn. Este apêndice é dirigido a leitores sem familiaridade com jogos eletrônicos ou com este jogo específico.

O texto descreve as regras básicas e os objetivos de *League of Legends*, focando em elementos essenciais da jogabilidade que aparecem frequentemente nas transmissões de Kami. A complexidade do jogo é grande, mas o apêndice limita-se a um esboço das mecânicas principais, visando situar o leitor no contexto das análises feitas na dissertação. Este apêndice assegura que todos os leitores possam compreender as discussões na pesquisa, independentemente do seu conhecimento prévio sobre jogos digitais.

O Apêndice II concentra a transcrição de todas as *livestreams* analisadas, tal como uma entrevista que Kami concedeu a uma outra influenciadora, a Caju.

O Anexo I, trata-se das normas do NURC, o Projeto da Norma Urbana Oral Culta, que estabelece uma metodologia de transcrição utilizada para manter um padrão na organização dos dados coletados nas interações online. Este anexo é fundamental para assegurar a consistência e a precisão na apresentação dos diálogos e interações capturadas durante a pesquisa.

O “Anexo II” inclui o texto integral do *exposed* realizado pelo ex-namorado de Gabriel “Kami” Bohn. Este documento é relevante para o estudo, pois influencia diretamente a dinâmica das interações online e a percepção pública do influenciador. A inclusão deste anexo permite uma análise mais profunda dos eventos que afetam a comunidade digital e o papel dos influenciadores dentro dela.

Com isso, encerramos a primeira parte desta dissertação e, em seguida, iniciaremos a Parte I deste trabalho.

PARTE I – Reflexões sobre teoria e método

Quebra-cabeça metodológico: a experiência como ferramenta de pesquisa.

Como sugere o título, enxergo o processo metodológico desta pesquisa como um quebra-cabeça complexo e desafiador. Assim como resolver um quebra-cabeça, o sucesso da pesquisa depende de muitas tentativas de acertos e erros. Para atingir nossos objetivos, foi necessário mergulhar em um processo constante de (des)aprendizado do campo de estudo, enfrentando problemas que surgiam em questão de dias, horas e até minutos. Por isso, adaptações recorrentes se mostraram essenciais. É possível que, quando o leitor leia estas palavras, novos problemas já tenham surgido ou estejam em andamento. No entanto, essas constantes mudanças é o que, em minha visão, torna a pesquisa na internet tão instigante.

O digital é vivo e encontra-se em um estado de constante transformação de suas dinâmicas e, essa particularidade, chama-nos a atenção. A natureza de rápida transformação do digital é desafiadora aos pesquisadores/as que buscam explorar e entender essa realidade (HINE, 2020, p. 5). Esses pesquisadores/as, ao tomar a internet e o digital como objeto de estudo, precisaram encontrar ferramentas úteis e com capacidade de se adaptar constantemente às dinâmicas desse universo e, em relação a essa adaptabilidade, a etnografia e o estudo de casos se apresentam como possibilidades. Dito isso, essa seção se constrói na união entre trajetória e método. Nossa experiência, enquanto pesquisador, busca mostrar ao leitor o processo da construção metodológica, um processo que se adaptou de acordo com a necessidade e, cujas bases, encontram-se na interação entre estudo de casos e elementos do fazer etnográfico para o digital.

Nessa direção, essa seção metodológica se desdobra em duas subseções distintas. Primeiramente, exploraremos aspectos de nossa trajetória para a construção da pesquisa atual, iniciando com reflexões sobre a aplicabilidade da etnografia no digital e sobre o caso específico selecionado para nossa análise. Ao revisitar nossa jornada, torna-se evidente como nossas experiências se alinham com estas metodologias. Posteriormente, detalharemos os métodos escolhidos, explicando as razões por trás de cada escolha, o objeto de estudo e os contextos que o cercam, bem como nossos métodos de coleta de dados. Esta estrutura facilitará uma compreensão abrangente do nosso enquadramento metodológico e sua aplicação prática no estudo do entretenimento digital.

Experiência como Instrumento Metodológico

Os espaços online possuem a capacidade de formar entidades sociais coesas e dinâmicas, proporcionando um espaço rico para o olhar etnográfico sobre culturas e comunidades emergentes. Conforme destacado por Christine Hine, esses ambientes digitais permitem aos etnógrafos observar e analisar como grupos sociais se organizam e interagem no digital, desvendando padrões culturais que são muitas vezes distintos dos encontrados em contextos tradicionais (HINE, 2020, p. 17). A etnografia, como método de pesquisa, distingue-se por sua ênfase na experiência vivenciada e corporificada dos pesquisadores em suas descobertas, uma vez que

ao contrário de outros métodos de pesquisa, que aspiram desenvolver instrumentos despersonalizados e padronizados de coleta de dados, a etnografia celebra o envolvimento da pesquisadora em todo o processo de engajamento com o campo, juntando/coletando dados e interpretando os resultados. Uma etnógrafa deve imergir no cenário e tentar ver a vida a partir do ponto de vista daqueles que habitualmente povoam aquele cenário. Ao fazer isso, ela pode trazer de volta um insight único sobre como a forma de vida que ela estuda faz sentido para aqueles envolvidos na mesma (HINE 2020, p. 2).

A proximidade do pesquisador com seu objeto constrói relações complexas que envolvem empatia e solidariedade com os diferentes atores que orbitam o campo. Em suma, enquanto etnógrafos, somos constantemente afetados por nossa pesquisa, uma vez que “quando se está em um tal lugar, é-se bombardeado por intensidades específicas”, sendo assim, é preciso se aproximar do objeto para, de fato, experimentá-lo (FAVRET-SAADA, 2005, p. 159). É preciso “estar lá”, esse é o aspecto mais significativo da etnografia enquanto método, fazendo, assim, com que o etnógrafo/a desenvolva “seus insights conforme dá andamento à pesquisa” (HINE, 2020, p. 3).

Mas o que seria o “estar lá” no digital?

O trabalho de campo no digital se distingue daquele produzido no analógico uma vez que, no digital, a proximidade puramente física se encontra em um segundo plano devido a sua própria configuração e, tal fator dificulta uma demarcação espacial do digital. É certo que a não-delimitação do “estar lá” pode soar incômoda a antropólogos e etnógrafos tradicionais, todavia, Christine Hine (2020) relembra-nos o fato de que um etnógrafo, mesmo na era da Internet, continua a desenvolver uma forma distinta de conhecimento através do estar, fazer, aprender e praticar e por uma associação próxima com aqueles que fazem o mesmo no decorrer de suas vidas cotidianas (HINE, 2020, p.

4). E, por mais que demande adaptações, as bases do olhar etnográfico se mantêm no digital.

Uma vez desconstruída a necessidade de uma presença puramente localizada, o “estar lá”, nesse momento, reconstrói-se com o foco em aspectos experimentais da metodologia e, também, ressignifica a proximidade em uma experiência mediada por conexões, neste caso, através da internet. Sobre esse aspecto, Hine (2020) apontou que, em um mundo repleto de mídias,

a associação próxima pode vir a significar proximidade por meio de interações mediadas e a etnografia precisa estar pronta para se adaptar a essa forma de proximidade tanto quanto à proximidade física - mas sem perder de vista os princípios originais que motivam o engajamento etnográfico e que fazem da etnografia uma forma de conhecimento distinta e perspicaz (HINE, 2020, p. 4).

Essa nova forma de proximidade nos atravessa cotidianamente. Atualmente, movidos pela digitalização, vivemos imersos ao digital e, mesmo aqueles que não dispõem de recursos para acessar esse espaço domesticamente são, também, atravessados por essa realidade; o digital é pervasivo e mostra-se presente em nosso cotidiano (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020, p. 4).

Levando esses aspectos em consideração e, como dito anteriormente, a pandemia de COVID-19 mostrou-se como peça central para entendermos o papel do digital nas mudanças e adequações que acontecem atualmente. Tal como apontam Lins, Parreiras e Freitas (2020 p. 5), com as medidas de restrição de circulação de pessoas, muitos pesquisadores buscaram os meios digitais para a realização de suas pesquisas e, dessa forma, precisaram enfrentar novas questões que emergiam nesse espaço. Por parte dos pesquisadores/as, foi preciso aprender e se adequar ao funcionamento dessas tecnologias e dos ambientes online (ibid., p. 5).

De certa forma, encontramos-nos na mesma situação desses pesquisadores/as. Porém, se em muitos casos o isolamento social gerou novos desafios a pesquisadores/as que ficaram impossibilitados de *estar* – analogicamente – em seus campos de pesquisas, em minha trajetória, esse momento produziu a experiência coletiva que reverberou no nascimento dessa pesquisa. Isto é, uma pesquisa que surge de uma proximidade mediada, neste caso, por um *software* conectado à internet. Cabe-nos apresentar esse processo ao leitor.

No último quarto de 2019, ao finalizar a graduação, eu tinha como objetivo tomar o ano de 2020 como um ano sabático e, assim, focar em projetos pessoais antes de

retornar à academia. Todavia, o início daquele ano fora marcado pelo início da pandemia do novo coronavírus, momento em que medidas de proteção e prevenção foram construídas para a contenção do vírus. O isolamento social foi uma delas e, enquanto medida preventiva, impactou e remodelou diversas práticas e setores de nosso cotidiano, como nosso trabalho, nossa educação, nossas relações sociais e, também, nossas dinâmicas de lazer e entretenimento. A digitalização de diversas atividades foi a forma encontrada para contornar, ainda que com limitações, as restrições geradas pelo isolamento.

No caminhar desses acontecimentos, o avanço da pandemia fez crescer o acesso e a procura de mídias sociais e serviços digitais, tais como: em redes sociais (ODRIOZOLA, 2020), serviços de *streaming* (PRISCO, 2020), de *delivery* (TERRA, 2020) e, mesmo, de jogos eletrônicos (BRIGATTO, 2020). Esses aspectos podem ser observados através dos dados disponibilizados pela *Comscore* (2020), consultoria especializada em medição de audiência. Segundo a empresa, entre as semanas de 9 a 15 de março e 16 a 22 de março de 2020, o Brasil aumentou em 20% seu consumo de jogos online e de visitas à sites de *games* (UCKUS, 2020). A demanda por aparelhos eletrônicos também cresceu durante esse período, demonstrando um aumento expressivo (BRIGATTO, 2020)¹.

Nesse cenário, com a necessidade de me isolar socialmente, meus planos para 2020 haviam sido frustrados e, dessa maneira, passei a integrar tais estatísticas. Entre o primeiro semestre de 2020 a meados do segundo, minha rotina passou a ser pautada em consumir jogos eletrônicos, consumir conteúdos digitais – em especial, os de jogos – e, também, reunir-me virtualmente com amigos. Sobre esse último ponto, com o intuito de reduzir a distância – analógica – fruto do isolamento, ressignificamos uma plataforma para atender nossas demandas de convívio.

Construímos uma comunidade (servidor) de amigos através da plataforma *Discord*², um *software* de comunicação – via *chat* de voz e de texto – que permite a construção de servidores privados. A comunicação por voz do aplicativo funciona através de salas (canais de voz) que são abertas aos membros³. Tínhamos espaços destinados para

¹ De acordo com Brigatto (2020), as vendas pela internet no Brasil tiveram um aumento de 71% durante os primeiros 90 dias de pandemia.

² Um fato curioso, é que diversos *Streamers* e *Influenciadores Digitais* constroem servidores no *Discord* para reunir seus seguidores para estabelecer um contato mais próximo com eles.

³ Não temos a intenção de detalhar o uso da plataforma, porém é importante salientar que é possível que os administradores e moderadores restrinjam o acesso a determinadas salas para determinados membros, como

jogar, para conversações em outras línguas, para realização de reuniões e, mesmo, para realizar campanhas de *RPG* de mesa⁴. Mais do que um espaço de confraternização entre amigos, aquele local se transformou em um espaço de apoio mútuo para lidar com as incertezas da pandemia. Nesse panorama, eu mal percebia que, naqueles momentos de descontração, inconscientemente, minha pesquisa já havia iniciado.

Essas relações adaptadas ao digital durante a pandemia me causaram certa inquietação que, porventura, desaguaram em uma necessidade de compreender melhor aquilo que vivíamos, isto é, a busca em compreender as dinâmicas de lazer e entretenimento que realizávamos naquele espaço digital. Observar a minha rotina e as de meus amigos naquele momento foi um ponto decisivo para pesquisar a temática. Como dito antes, meus dias se resumiam em jogar com amigos e em consumir conteúdo de jogos eletrônicos em mídias sociais, em especial, no *YouTube*. Refletindo sobre isso, em minha mente, formulei uma pergunta inicial que se mostraria como o gérmen dessa pesquisa: *Como o ciberespaço reconfigura as práticas de lazer, entretenimento e economia na sociedade?*

Ao ingressar no mestrado, passei a discutir meu interesse de pesquisa com colegas, orientador, professores e em laboratórios de estudos, como o GEICT⁵ e o LABTTS⁶ e, essa interação banhou-me de excelentes contribuições que auxiliaram na lapidação da ideia geral de pesquisa, assim como a consolidação da pergunta que me guiaria nesse processo, a qual apontamos na seção anterior.

A escolha por observar o papel dos influenciadores digitais para o entretenimento digital se origina das experiências que relatei. Perceber minha movimentação durante a pandemia, que, nos momentos em que não me encontrava jogando, eu, frequentemente, encontrava-me consumindo conteúdo sobre jogos, levou-me a buscar compreender o papel dos produtores de conteúdo no digital para o entretenimento. Neste panorama, era preciso, antes de iniciar a pesquisa, descobrir se analisar o entretenimento e a produção de conteúdo digital com base em jogos eletrônicos era de fato viável ou se partir por outro caminho seria uma melhor opção.

Buscando compreender essa viabilidade, ao observar, genericamente, os influenciadores digitais, percebi que o caminho para estudar o entretenimento digital não

forma de organização do servidor. Por se tratar de um servidor de amigos, todas as nossas salas, com exceção de uma, eram abertas.

⁴ Jogo de interpretação com base em rolagem de dados.

⁵ Grupo de Estudos Interdisciplinares em Ciência e Tecnologia.

⁶ Laboratório de Tecnologia e Transformações Sociais.

era, necessariamente, determinado *pelo indivíduo* que produz o conteúdo, mas, sim, através da plataforma *para a qual* ele produz. Estudar o entretenimento digital partindo de influenciadores, sejam eles de jogos eletrônicos, de moda, de fofoca, de jornalismo ou qualquer outro tema era, de certa forma, algo secundário, pois a chave para entender esse modelo de entretenimento digital se encontrava na *estrutura de funcionamento* das *plataformas sociais*. Isto é, as possibilidades e ferramentas oferecidas por essas plataformas facilitam a produção de conteúdo vinculado ao entretenimento por influenciadores.

Nesse sentido, iniciar nossas análises através de influenciadores de jogos eletrônicos não se mostraria como um problema para a análise do entretenimento digital. Pelo contrário, por ser nativamente um segmento da indústria do entretenimento, atua como facilitador para expandir nossos olhares para tipos de conteúdo que, historicamente, não pertencem a essa indústria, mas que, no digital, muitas vezes, tornam-se um entretenimento, como, por exemplo, a política. No decorrer do texto, esse ponto se tornará mais evidente. Sendo assim, para pesquisar o entretenimento digital, delimitamo-nos aos influenciadores digitais, em especial, aos que produzem conteúdos relacionados aos jogos eletrônicos.

Após definir o escopo da pesquisa, foi preciso refinar ainda mais a abordagem, especificando qual influenciador e qual conteúdo seriam analisados. Ao longo do processo, foram necessárias várias adaptações até chegarmos ao recorte final. Inicialmente, planejamos examinar a série de vídeos do jogo eletrônico *Cyberpunk 2077*, produzida pelo influenciador BrKSEdu no *YouTube*, um jogo que gerou um grande *hype*⁷ em torno de seu lançamento devido a campanhas publicitárias, mas acabou desapontando a comunidade por ter sido lançado incompleto e repleto de *bugs*⁸. De toda forma, com o decorrer dos meses e através de muitas conversas, percebi que esse objeto não forneceria as ferramentas necessárias para analisar o que eu me propunha a fazer, foi preciso readaptarmos a fonte de dados. A série de vídeos produzidos por BrKSEdu se tratava de *gameplays*⁹ comentadas, gravadas e editadas para a publicação em seu canal e, dessa maneira, a interação do público é realizada de forma assíncrona.

⁷ Por *hype*, compreendemos como um forte entusiasmo dos consumidores em torno de um produto. Esse entusiasmo, muitas vezes é causado por uma forte campanha publicitária em torno desse produto fazendo com que, dessa maneira, ele seja muito desejado.

⁸ Termo utilizado para se referir a um erro ou falha no funcionamento do jogo que causa comportamentos inesperados ou indesejados.

⁹ Termo utilizado para se referir a interação e experiência de um jogador com um jogo específico.

Essas edições somadas à assincronicidade enturvariam um dos fenômenos mais interessantes ao se observar influenciadores digitais de jogos eletrônicos: as *streams*, cuja interações ocorrem em tempo real, ou seja, sincronamente. Observar e participar das transmissões em tempo real se mostrou mais cativante para entender as interações entre produtor e consumidor de conteúdo. Consequentemente, optamos por redirecionar a fonte de dados de nossa pesquisa para as transmissões do influenciador Gabriel “Kami” Bohn no *Facebook* e *YouTube*. Em contraste com os vídeos editados e publicados de forma assíncrona por BrKSEdu, as *lives* de Kami ocorrem sem edições ou interrupções, oferecendo aos espectadores uma experiência de imersão em um ambiente contínuo e sincronizado com o influenciador.

Neste sentido, com base nessas experiências, delimitamos o escopo do nosso objeto de estudo e direcionamos nossas análises para o conteúdo de Kami, que serve como caso para explorar o entretenimento digital e o papel dos influenciadores nesse contexto. Na sequência, apresentaremos nosso objeto de pesquisa assim como os contextos que o envolvem. A seguir, detalharemos os métodos selecionados para esta pesquisa, justificando cada escolha tendo em vista o objeto apresentado. Por fim, explicitaremos as as técnicas utilizadas na coleta de dados.

Definindo o objeto: o caso de Gabriel “Kami” Bohn.

Como dito anteriormente, analisamos em nossa pesquisa as interações de Gabriel “Kami” Bohn, com sua audiência para explorar a conexão entre influenciadores e entretenimento digital. Kami, como é mais conhecido, é influenciador no universo dos jogos eletrônicos, com ênfase em *League of Legends*.

Kami é um jogador profissional pioneiro em *League of Legends* no Brasil e integrou uma das equipes mais reconhecidas do país. Kami consegue pertencer simultaneamente a diversas categorias de profissionais do digital, sendo elas: *streamer*¹⁰, *youtuber*¹¹ e *pro-player*¹² e, ainda que esteja aposentado enquanto *pro-player*, ainda é amplamente respeitado na comunidade *gamer* pelos seus feitos. Atualmente, Kami atua como influenciador digital de uma das maiores equipes profissionais brasileira de *League*

¹⁰ Profissional que atua no digital realizando transmissões ao vivo.

¹¹ Profissional que produz vídeos para a plataforma de vídeos da Google, o Youtube.

¹² Jogador profissional de jogos eletrônicos.

of Legends, a *paiN Gaming*¹³, produzindo conteúdo para *Facebook* e *YouTube*. O jogador possui um canal no *YouTube* dedicado a *League of Legends* com 845 mil inscritos e uma página no *Facebook* com 905 mil seguidores.

A transição de Kami de jogador profissional para influenciador digital proporciona um caso interessante para examinar como essas figuras empregam plataformas digitais para engajar e influenciar audiências, ao mesmo tempo em que respondem às mudanças nas tecnologias de comunicação contemporânea. Este estudo de caso expõe a complexidade das dinâmicas do entretenimento digital e oferece uma rica análise para os estudos de comunicação, ciência, mídia e tecnologia. A análise de Kami destaca as tendências atuais e promove discussões sobre transformações no comportamento de consumo e produção de conteúdo na era digital.

Assim, como mencionado anteriormente, esta pesquisa adota uma abordagem etnográfica combinada com a metodologia de estudo de casos, uma vez que nos concentramos na influência dos influenciadores no entretenimento digital.

No contexto deste, o estudo de caso, compreendemo-lo como uma abordagem investigativa utilizada para gerar uma compreensão profunda e multifacetada de uma questão complexa da vida real, sendo assim, a metodologia se fundamenta na necessidade de explorar, profundamente, um fenômeno ou evento em seu contexto natural (CROWE *et al.*, 2011, p. 1-2). Nesse sentido, o estudo de caso se beneficia ao analisar acontecimentos contemporâneos (YIN, 2001, p. 27) cujas fronteiras entre fenômeno e contexto mostram-se pouco evidentes (YIN, 1994, p. 24). Um estudo de casos pode ser de caráter: 1 – *intrínseco*: forma utilizada para aprender sobre um fenômeno único e singular, nesse caso, o investigador deve definir no que esse fenômeno se distingue dos outros; 2 – *instrumental*: em que o investigador utiliza um caso em particular e, através dele, busca obter um olhar mais amplo de uma questão ou de um fenômeno; 3 – *coletivo*: modelo em que o investigador observa múltiplos casos simultaneamente ou sequencialmente para ter uma ampla apreciação de uma questão específica (CROWE *et al.*, 2011, p. 1-3).

No que concerne, portanto, ao estudo de caso, adotamos a abordagem instrumental, pois, a nosso ver, ela nos parece a mais ideal para partir do fenômeno isolado Kami para uma abrangente análise dos influenciados e sua audiência. Se podemos

¹³ A *paiN Gaming* é um famoso time brasileiro de *League of Legends*. De 2011 até 2020, Kami foi jogador titular da *paiN Gaming* e, atualmente, sua função na equipe é a de influenciador digital do time nas redes sociais.

fazer esta comparação, utilizamos o caso de Kami como uma metonímia: a parte pelo todo.

Abordemos, então, como se organizam os vídeos publicados nas plataformas *YouTube* e *Facebook*, em uma sucinta análise descritiva. Em geral, os vídeos do *YouTube* tratam-se de cortes dos melhores momentos ocorridos nas transmissões ao vivo realizadas no *Facebook*. Uma vez que o *YouTube* e o *Facebook* atuam como pilares da produção de Kami, buscamos fazer uma análise descritiva – presente na PARTE II – As Redes, os Jogos e os Influenciadores – a respeito de seu funcionamento, descrevendo detalhadamente sobre ferramentas disponíveis ao criador de conteúdo, tais como ferramentas de interação entre consumidor e produtor, estética da plataforma (*front-end*), anúncios e propagandas e, também, o consumo (econômico). Esse método nos auxiliou a entender quais são os elementos que proporciona a transformação de algum conteúdo em uma forma de entretenimento, isto é, como as possibilidades – estéticas e funcionais – dessas plataformas facilitam esses processos interacionais.

Em termos de acesso de usuários, essas plataformas possuem algumas características de consumo interessantes, das quais é possível refletir generalizações das atividades de um número significativo de usuários. O *Facebook* é a mídia social mais utilizada do mundo, enquanto o *YouTube* ocupa o segundo lugar (WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS, 2021, p. 62). O *Facebook* é o terceiro *website* mais visitado do mundo, atrás apenas do *Google* e do *YouTube*, respectivamente (ibid, p. 25), sendo assim, o *YouTube* é o segundo *website* mais visitado no mundo. Dessa maneira, conseguiremos construir uma análise com base em plataformas que detêm enorme penetração na sociedade contemporânea.

Para a realização dessa análise descritiva, foi necessário pensar em estratégias e formas de como se fazer pesquisa na internet e, como venho discorrendo desde o início dessa seção, a etnografia digital mostrou-se como possibilidade. Sendo assim, para aperfeiçoar essas estratégias sobre como pensar e pesquisar o digital com base na etnografia, Christine Hine (2020) em *A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana*, nos mostra como enfrentar os desafios de tentar, através da pesquisa, entender as atividades, relações e dinâmicas que ocorrem dentro da internet. Complementando as contribuições de Christine Hine, as autoras Beatriz Lins, Carolina Parreiras e Eliane Freitas (2020) em *Estratégias para Pensar o Digital*, nos apresentam um panorama de outros estudos etnográficos contemporâneos sobre o digital para levarmos em consideração. Esta abordagem etnográfica é enriquecida por elementos da

minha trajetória pessoal, refletindo minha própria inserção nas dinâmicas do consumo de conteúdo digital de influenciadores, antes da elaboração desta pesquisa. Além disso, inclui minha participação ativa e observação contínua das *livestreams* de Kami e de suas redes sociais ao longo de 2022 e 2023.

Neste estudo, focamos na análise das interações entre Kami e seus espectadores em quatro transmissões ao vivo realizadas no *Facebook* e em dois vídeos postados em seu canal do *YouTube* derivados de uma dessas transmissões. Uma particularidade das transmissões ao vivo no *Facebook* é sua capacidade de permanecerem arquivadas no perfil ou página do emissor, permitindo visualizações posteriores. Essa característica é enriquecida pela funcionalidade que possibilita aos espectadores assistirem à transmissão arquivada acompanhada dos comentários e reações exibidos na sequência original. Tal recurso oferece ao espectador que a consome em um momento posterior a experiência de imersão na dinâmica da transmissão tal como ocorreu em tempo real, permitindo uma observação detalhada das interações que se desenrolaram ao vivo.

Apresentamos, então, a seguir, nossos percursos e percalços para dar conta da coleta de todos esses dados a fim de analisá-los.

Em relação a nossa análise, destacamos que o conjunto de dados utilizado sofreu adaptações ao longo da pesquisa. Aliada a etnografia digital, buscamos monitorar regularmente as transmissões de Kami, com o intuito de capturar as nuances de suas dinâmicas e características. Com base em uma avaliação preliminar, selecionamos uma transmissão específica, ocorrida em 21 de junho (*live 1*), e dois vídeos a ela relacionados, disponibilizados no *YouTube*, para uma investigação mais detalhada. A escolha dessa transmissão se deu devido às diversas interações entre influenciador e espectador que envolviam vida pessoal, trabalho, cotidiano e outros tópicos interessantes para nossa análise.

No entanto, o vídeo da *live 1* foi removido da página do *Facebook* de Kami durante o desenvolvimento da pesquisa, revelando a natureza dinâmica do digital. Não esperávamos que os dados seriam apagados em um período tão curto de tempo e, por mais que tivéssemos a *live* baixada e os dados das interações ocorridas em *live* coletados e tabulados, queríamos que o leitor tivesse a oportunidade de acessar a *live* e, dessa forma, pudessem ver as interações direto na plataforma. Nesse sentido, foi necessário adaptar o banco de dados e, dessa maneira, acrescentamos uma segunda *stream* para ser analisada, no caso, a ocorrida no dia 20 de setembro (*live 2*). Em relação a essa transmissão, ela demonstrava uma característica diferente da primeira que nos chamou a atenção: o fato

de ser uma *live* patrocinada pela empresa de tecnologia Intel, mostrando uma outra postura do influenciador em relação ao conteúdo produzido.

Entretanto, encontramos dificuldades na coleta de dados da *live* 2, especialmente no que diz respeito ao armazenamento e tabulação dos comentários e reações dos espectadores, devido a problemas técnicos e à subsequente exclusão desse conteúdo pelo influenciador. Apesar desses contratemplos, havíamos realizado a transcrição completa da *live* e efetuado o *backup* do vídeo, o que nos permitiu utilizar as interações promovidas pelo influenciador durante a transmissão. Devido às limitações encontradas com a *live* 2, incorporamos outras duas transmissões ao nosso estudo, uma para compensar a falta de dados tabulados (comentários e reações) da *live* 2 e outra em resposta a um evento significativo na vida de Kami, um pedido de desculpas em *live* após um *exposed* feito por seu ex-namorado.

A fim de situarmos o leitor no conteúdo desta segunda *live*, é importante definir o que significa *exposed* no mundo digital. Uma vez que na internet os usuários têm controle daquilo que publicam, podendo escolher o que revelar e de que forma, um *exposed* é justamente a prática de revelar publicamente, por parte de um indivíduo, sem o consentimento do outro, conversas e/ou situações privadas (NERES, 2023), as quais, na maioria das vezes, rompem com a imagem anteriormente construída pela pessoa “afetada”, isto é, que é exposta. Esta exposição pode ocorrer em qualquer plataforma social, em forma de vídeo, áudio, *prints* de conversa etc.

O incidente com Kami ocorreu em 8 de novembro, quando ele foi exposto por seu ex-namorado na antiga rede social *Twitter*, atualmente X. O ex-namorado, devido a questões que giram em torno de um relacionamento tóxico com Kami, publicou *prints* de conversas e áudios em que Kami chamava nordestinos de “burros” por sua opção política, à época das eleições presidenciais de 2022, por optarem pelo candidato Lula em vez do candidato Bolsonaro.

Esse *exposed* gerou repercussões negativas na comunidade gamer, em especial, a de *League of Legends*, em diferentes plataformas sociais, tendo em vista as diferentes partes do Brasil em que Kami faz sucesso, incluindo o Nordeste. Essa exposição motivou uma transmissão ao vivo de desculpas no dia seguinte, evento que consideramos relevante para nossa análise devido às reações e interações de espectadores, de outros influenciadores e de empresas, sendo esta a *live* 3. Ainda que houvesse falta de dados nas lives mencionadas anteriormente, estas são analisadas nesta pesquisa.

Uma quarta *live* foi examinada para suprir a falta de dados interativos tabulados da segunda transmissão, permitindo um cruzamento mais amplo de informações entre produtor e consumidor de conteúdo. A adição desta *live*, também motivada pela remoção da segunda *live*, visou ainda proporcionar ao leitor a experiência de acessar a gravação da transmissão diretamente na plataforma. Um fator interessante dessa *live*, é o fato dela ocorrer logo após o episódio de exposição, demonstrando algumas posturas do influenciador devido ao impacto que sua imagem sofreu após esse ocorrido.

Contudo, apesar de nossos esforços para selecionar conteúdos que permanecessem disponíveis nos canais de Kami por um período extenso, as duas transmissões adicionadas foram, também, posteriormente excluídas, provavelmente em decorrência do *exposed*. Observamos que todos os conteúdos transmitidos ao vivo por Kami, após 2021, em sua página no Facebook, foram removidos. Suspeitamos que essa ação tenha ocorrido devido ao caso de exposição. Esta hipótese ganha força ao observarmos os impactos substanciais do *exposed* na trajetória profissional de Kami, incluindo uma diminuição notável no número de espectadores em suas lives no *Facebook*. Este cenário levou Kami, após novembro de 2022, a migrar para a *TwitchTV*, uma plataforma com foco mais acentuado na transmissão de conteúdo relacionado a jogos eletrônicos, onde obteve uma certa recuperação de audiência.

Dessa maneira, destacamos que os conteúdos analisados foram transcritos e tiveram seus dados de interação tabulados (com exceção da *live* 2). As transcrições se justificam a fim de analisarmos e debatermos *como* e *sobre o que* se dão as interações influenciador/audiência, além de seu impacto no desenrolar do conteúdo da *live*. No que concerne aos dados de interação, tabulamos com o Excel o tipo de interação ocorrida e a quantidade delas, de modo a verificarmos o engajamento da audiência em cada *live* e a manutenção ou não de seu público. As quantidades de cada interação aparecem disponíveis na plataforma e foram por nós apenas transpostas para a tabela. Em relação às transcrições, elas foram feitas manualmente e adaptadas ao modelo do projeto NURC, apresentado posteriormente nesta seção.

Essa coleta de dados, aliada ao nosso acompanhamento em tempo real, possibilitou uma análise detalhada das relações de Kami com seus espectadores. Contudo, apesar de termos salvado previamente os vídeos e tabulado as interações de três das quatro transmissões examinadas, o conteúdo já não está acessível diretamente na plataforma do *Facebook*.

É importante destacar ainda, que, além dos conteúdos previamente mencionados, recorreremos a recursos adicionais para enriquecer nossa análise. Uma entrevista concedida por Kami ao canal Shot da Caju em 2019 constituiu um desses recursos. Nesta entrevista, examinamos o diálogo entre o influenciador e a entrevistadora, focando em determinados aspectos da vida pessoal de Kami. Tal entrevista nos proporcionou um alicerce para expandir a discussão acerca do incidente de exposição vivenciado por Kami, bem como seu subsequente pedido de desculpas durante a live 3. Optamos por não incluir esta entrevista na Tabela 1, uma vez que nela nosso foco não se voltou especificamente para as interações entre o influenciador e seu público, mas sim para aprofundar certas temáticas relevantes à discussão.

Dito isso, na Tabela 1 - Estatísticas dos Conteúdos, se encontra uma síntese aproximada das estatísticas relacionadas ao conteúdo analisado. Foi observado interações de um total de dezoito horas e cinquenta minutos de conteúdo, visando compreender a forma como a relação produtor-consumidor se constrói dentro do digital.

Tabela 1 - Estatísticas dos Conteúdos

	Duração	Visualizações*	Reações*	Comentários*
Live 1	04:08:00	32.000	1600	3.000
Live 2	07:01:08	23.000	-	-
Live 3	00:20:50	147.000	10.000	9.000
Live 4	07:19:48	20.000	1300	2300
Vídeo 1	00:10:13	335.000	37.000	260
Vídeo 2	00:10:01	264.000	35.000	279
Total	18:50:00	821.000	86.000	26.839

Fonte: O autor (2022);

Legenda: * Valor aproximado

Para realizarmos a análise desses conteúdos, transcrevemos¹⁴ as quatro *livestream's* (Ver APÊNDICE I - O conteúdo: o League of Legends

Durante a transcrição (ver: **APÊNDICE II**), os leitores observarão a presença de expressões e dinâmicas específicas do universo de *League of Legends*, uma vez que o jogo é o eixo central das produções de conteúdo de Kami. Entendemos que nem todos os leitores possuem familiaridade com as dinâmicas dos jogos eletrônicos e de *League of Legends* e, dessa maneira, entendemos que esse universo (in)diretamente perpassa por essa pesquisa, uma vez que é o conteúdo de Kami. Dessa forma, com o intuito de situar

¹⁴ No caso, transcrevemos apenas as falas de Kami. Sendo assim, não foi descrito os gestos do influenciador durante a live.

os leitores não familiarizados com o funcionamento do jogo, escrevemos essa subseção. Claro, construímos apenas um esboço das mecânicas de *League of Legends*, uma vez que o jogo possui grande complexidade e, assim, explicá-lo de forma detalhada demandaria demasiado tempo.

League of Legends é um jogo do gênero MOBA (Multiplayer on-line Battle Arena, “Arena de batalha on-line para múltiplos jogadores”). Os jogos do gênero MOBA, com o passar do tempo, adquiriram certa expressividade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos (e-Sports). Em 2014, mais de 205 milhões de pessoas jogaram ou assistiram e-Sports e, desses, os jogos do gênero MOBA assumem liderança absoluta de jogadores e espectadores (MORA-CANTALOPS & SICILIA, 2018). Como aponta Yang, Harrison & Roberts (2014, p. 1) o gênero MOBA pode ser definido como:

um subgênero de jogos de estratégia em tempo real nos quais duas equipes, tipicamente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há construção de unidades ou edifícios em um jogo MOBA, então “muito da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em equipe no combate”.

O *League of Legends* é um MOBA e segue o mesmo padrão do gênero do qual a citação acima retrata, sendo assim, é um jogo de estratégia, cooperativo, jogado em dois times de cinco pessoas um contra o outro. Os jogadores selecionam campeões com *design*, personalidade e habilidades únicas para jogar. Cada jogador é responsável por escolher um campeão e, uma vez na arena, os jogadores em conjunto devem vencer o time inimigo, destruindo sua base no outro lado da arena.

Cada jogador escolhe um campeão para jogar na fase anterior ao início da partida. Os campeões são personagens únicos que os jogadores utilizam em sua partida. Esses personagens são responsáveis por tornar a partida mais estratégica, pois cada campeão conta com suas próprias habilidades e mecânicas de jogo, criando uma vasta gama de possibilidades no decorrer da partida.

O jogo possui uma variedade de campeões que podem ser escolhidos pelos jogadores, cada um com características únicas (p. ex. velocidade, força, resistência, capacidade de voar) que alteram drasticamente a maneira de jogar. As partidas demoram aproximadamente 30 minutos, mas a dinâmica do jogo vai se alterando durante a partida, demandando ações e decisões estratégicas e táticas diferentes em cada estágio (BARCELLOS, 2017).

Em *League of Legends* atualmente existem mais de 150 campeões disponíveis para jogar. Levando em consideração que cada equipe escolhe cinco personagens, vemos que é possível realizar incontáveis estratégias e combinações,

mesclando-se ao fato do andamento da partida influenciar o andamento do jogo, as opções de estratégias se tornam ainda mais vastas.

Essa quantidade de possibilidade demanda sinergia e estratégia entre as equipes para se obter uma vitória. Interessante pontuarmos que jogos de e-Sports, como *League of Legends*, são periodicamente atualizados, recebendo regularmente novidades, modificações e balanceamentos de mecânicas prejudiciais ao ecossistema do jogo, sendo assim, esses jogos encontram-se em um constante estado de transformação. Um exemplo de atualização que influencia nas dinâmicas do jogo é a inclusão de novos campeões que, por consequência, aumenta as possibilidades de jogadas. Esse processo de atualizações cria um cenário de adaptação constante, por parte dos jogadores, às melhores estratégias e combinações a serem utilizadas. O conceito de metagame nos ajuda a entender melhor essas modificações falaremos sobre ele mais a frente.

Todavia, entendendo as escolhas prévias de um jogador antes de entrar em uma partida, torna-se importante explicarmos o funcionamento do jogo em si. A Figura 30 é uma representação do mapa principal de *League of Legends* (LoL). Observando-o poderemos discorrer sobre alguns conceitos básicos do jogo, tornando nossa explicação mais visual. Sendo assim, observemos a Figura 30 abaixo.

Figura 30 - Mapa de *League of Legends*

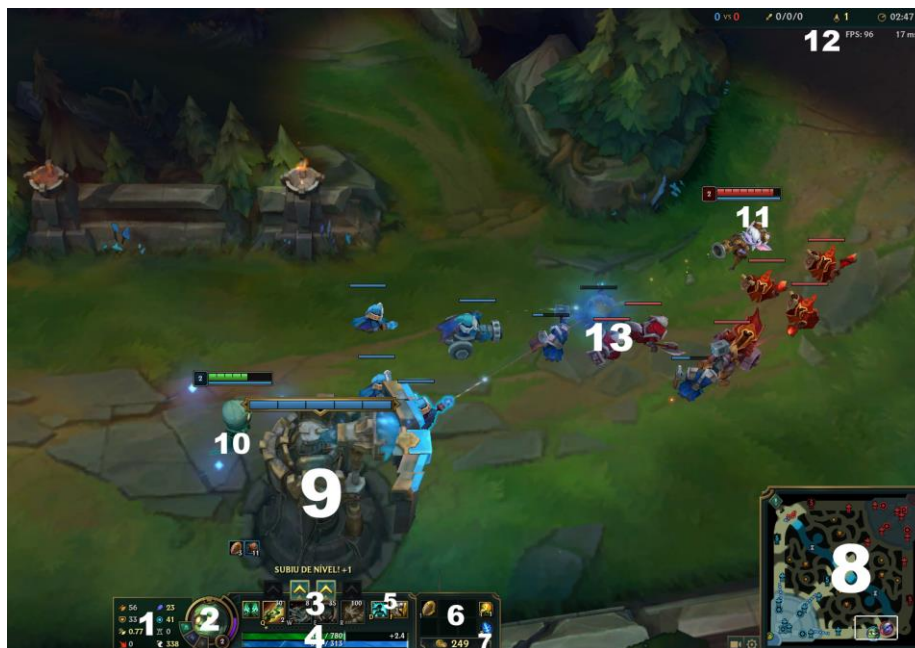


Legenda: 1: Nexus da equipe azul; 2: Nexus da equipe vermelha; 3a: Baron de Nashor; 3b: Dragão; T¹: as Torres da Equipe Azul; T² : Torres da Equipe Vermelha; Linha Branca: Rota superior; Linha Laranja: Rota central; Linha rosa: rota inferior; Linha verde: selva; Linha pontilhada: Linha imaginária. I¹: os inibidores da equipe azul; I²: os inibidores da equipe vermelha; L¹: loja da equipe azul; L²: loja da equipe vermelha; M: monstros da selva.

Fonte: Elaboração Própria

O mapa representado na se chama *Summoners Rift*, e é a arena de batalha de *League of Legends*. Nele, as duas equipes, a azul e a vermelha, enfrentam-se em uma arena quadrangular composta por três rotas: superior, central e inferior, as quais são divididas diagonalmente por um rio, em dois lados exatamente iguais. Os jogadores de cada equipe se dividem entre essas rotas. Geralmente cada equipe aloca um jogador na rota superior, um na selva, um na central e dois na inferior. O objetivo é invadir à base do time adversário com o intuito de destruir seu Nexus. A equipe que primeiro destruir o Nexus adversário vence o jogo

Figura 31 - Interface de partida de LoL



Legenda: 1: Informações da força atual do jogador (status); 2: Informação do campeão escolhido pelo jogador e o nível atual dentro da partida; 3: Habilidades do campeão; 4: vida e mana do jogador; 5: feitiços de invocador; 6: espaços de itens; 7: gold; 8: minimapa; 9: torre (equipe azul); 10: jogador da equipe azul; 11: jogador da equipe vermelha; 12: informações gerais da partida.

Fonte: Elaboração Própria

As equipes começam a partida em suas respectivas bases, situadas nas extremidades de cada lado do mapa. Ambas as bases são protegidas por uma muralha, que possui aberturas para as três rotas citadas anteriormente. A chegada ao Nexus, contudo, não é simples. Ao longo de todas as rotas há estruturas, como as torres, que protegem o caminho contra os jogadores do time adversário. Além delas, cada time também possui tropas (conhecidas como minions), que são personagens mais fracos e não jogáveis, isto é, não controláveis pelos jogadores, que atuam como fontes móveis. Elas surgem periodicamente (a cada 30 segundos), dos Nexus de cada equipe e seguem em direção às rotas. No início do jogo, surgem após 1 minuto e 30 segundos. No decorrer da partida, as tropas ganham força a cada 3 minutos. No que concerne ao seu dano, elas causam 50% a mais de dano em torres, porém, 15% a menos em campeões adversários.

As estruturas são todas as fontes fixas de defesa de cada equipe. Existem três tipos de estruturas distintas no jogo: as Torres, os Inibidores e o Nexus, em que cada uma cumpre sua respectiva função. As torres são as primeiras defesas dos jogadores dentro da partida, cada equipe possui um total de onze torres, distribuídas em um intervalo regular ao longo do mapa de *Summoner's Rift*. Dessas torres, seis delas protegem o caminho até as bases de cada equipe, outras três protegem a entrada da base e um inibidor cada e, por

fim, outras duas atuam como as últimas defesas de cada equipe, cuja função é proteger o Nexus.

Este tipo de estrutura possui grande poder, atacando inimigos que se aproximem delas com rajadas de raios. Seus ataques possuem um raio de atuação pré-definido e, as torres, priorizam atacar as tropas adversárias ao invés do jogador adversário. As torres irão atacar o jogador adversário em duas situações. A primeira caso não exista nenhuma tropa inimiga próxima a ela e, a segunda, caso o jogador de uma equipe ataque um jogador inimigo dentro do raio da torre.

Exemplificando, imaginemos o seguinte cenário, o jogador da equipe azul (J1) está perseguindo o jogador da equipe vermelha (J2). O J2 está tomando muito dano do J1 e decide recuar para perto de uma torre aliada. A torre do J2, nesse momento, estava atacando as tropas da equipe do J1, em sua perseguição ao J2, o J1 ataca o J2 dentro do raio de ataque da torre de J2, nesse momento a torre de J2 irá parar de atacar as tropas de J1 e passará a atacá-lo por considerá-lo hostil aos seus aliados, nesse caso, o J2. Dessa maneira, o processo de destruição de torres inimigas demanda estratégia, sendo importante estar próximo das tropas aliadas e, também, evitar o conflito com jogadores inimigos embaixo de suas torres.

Para a destruição do Nexus não é necessário destruir todas as estruturas da equipe adversária, todavia, existe uma quantidade mínima de estruturas a serem destruídas para atacar o Nexus inimigo e obter a vitória. É necessário destruir ao menos todas as estruturas – torres e inibidor – de uma determinada rota e, também, as torres que protegem o Nexus para, enfim, atacá-lo. Tais torres e inibidor necessitam, obrigatoriamente, serem dizimadas para garantir a destruição do coração da base inimiga e vencer o jogo.

Os inibidores são estruturas que, ao serem destruídos, fornecem um bônus de ataque às tropas da equipe que os destruiu. Cada equipe possui três inibidores, que se localizam na entrada de cada uma das três saídas de cada base. De acordo com o site oficial do League of Legends:

Estruturas importantes conhecidas como inibidores estão localizadas onde as rotas se ligam à base nos dois lados do mapa. Destruir um inibidor cria uma poderosa super-tropa toda vez que novas tropas surgem na rota. Super-tropas são extremamente resistentes, ideais para liderar a investida contra o Nexus inimigo. Os inibidores ressurgem depois de cinco minutos — aproveite sua vantagem nesse intervalo. [...] Destruir os três inibidores de um inimigo fará com que surjam duas super-tropas em cada rota toda vez que tropas são criadas.

Sendo assim, o bônus de ataque é destinado apenas as tropas da rota que o inibidor destruído defendia, isto é, se a equipe azul destrói o inibidor da rota topo da equipe vermelha, as tropas da equipe azul que caminham à rota do topo adquirem bônus de ataque por determinado período. As tropas, de acordo com o site oficial de *League of Legends* são

soldados controlados pela IA que surgem regularmente do Nexus e marcham pelas rotas até a base inimiga, atacando os inimigos que encontram pelo caminho. Aplicar o golpe final numa tropa concede uma recompensa em ouro para o seu campeão. Tropas preferem lutar umas contra as outras, mas atacam seu campeão se ele estiver sozinho na rota. Elas também atacam qualquer campeão que ataque um campeão aliado delas.

Durante toda a partida, as tropas auxiliam os jogadores de sua respectiva equipe. Elas surgem a partir do nexus. O Nexus, como dito anteriormente, é a principal estrutura do jogo, podendo ser considerado o coração da equipe. Ele se encontra no centro da base de cada equipe, sendo protegido por todas as outras estruturas. Quando uma equipe destrói o Nexus inimigo é declarado o fim da partida e a equipe responsável pelo feito é reconhecida como a vitoriosa da partida.

Assim como em outros jogos do gênero, em *League of Legends* o ouro (ou *gold*) é um elemento central do jogo. Com ele o jogador pode adquirir itens que o auxiliará no decorrer da partida. Dentro do ambiente de *Summoner's Rift* contamos com duas lojas onde esses *itens* são comercializados, cada uma delas se localizam dentro das respectivas fontes de cada uma das equipes. Nesse cenário, o jogo possui um sistema de economia interna da partida e, a administração desses recursos, é de suma importância para potencializar as chances de vitórias.

A comercialização de *itens*, por sua vez, é feita através de ouro que pode ser obtido de diversas formas durante a partida. A primeira delas é o ganho contínuo de ouro durante o decorrer da partida, ou seja, a cada segundo que se passa todos os dez jogadores ganham aproximadamente 2 de gold cada, sendo assim temos uma média de distribuição de cerca de 120 moedas de ouro – para cada jogador – por minuto.

Neste primeiro caso, a distribuição de ouro é constantemente igualitária, sendo motivada apenas pelo fator de tempo, sendo assim, essa forma de adquirir *gold* não fornece vantagem a nenhuma das equipes. No entanto, existem outras formas de adquirir o ouro dentro da partida em que, muitas delas, acontecem de forma individual (ou em equipe), isto é, um jogador (ou uma equipe) ao realizar jogadas específicas *inGame* ganhará ouro por dado ato, podendo obter uma vantagem econômica sobre os outros jogadores do time inimigo.

O abate de tropas inimigas e de monstros da selva é um dos casos que garante uma obtenção individual de ouro. Assim, quando um *player* executa uma tropa, ele ganha certa quantidade de ouro que varia de acordo com a tropa ou monstro que foi derrotado. Cada jogador também possui um valor por sua cabeça, nesse sentido, eliminar um jogador inimigo proporciona ouro para o algoz. O valor de um jogador varia de acordo com suas mortes e abates no decorrer da partida. Observemos a Tabela 2:

Tabela 2 - Recompensas por abate

Tier	Abates consecutivos	Mortes consecutivas	Recompensa
8	8	-	1000 (+100 Gold a partir do 7º abate).
7	7	-	1000
6	6	-	900
5	5	-	800
4	4	-	700
3	3	-	600
2	2	-	450
1	1	-	300
0	0	-	274
-1	-	1	274
-2	-	2	220
-3	-	3	176
-4	-	4	140
-5	-	5	112
-6	-	6	100

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da *League of Legends* Wiki

Na Tabela 2 é possível entender esse acúmulo de ouro. Caso um jogador abata um jogador adversário, ele ganha uma quantia de ouro que varia de acordo com a sequência de mortes e abates do adversário eliminado. Isto é, eliminar um inimigo que está em uma sequência de matança proporciona maior quantia de ouro e, em contrapartida, eliminar um inimigo que está em uma sequência de mortes proporciona menos ouro.

Exemplificando esses ganhos, suponhamos que um jogador da equipe vermelha (J1) tenha executado três personagens da equipe azul e, este, ainda não morreu depois de fazer tal feito. Nesse cenário, J1 está em uma sequência de matança de *tier* 3, dessa maneira sua recompensa equivale a 600 de ouro. Sendo assim, imaginemos que um jogador da equipe azul (J2) decida enfrentar J1 e consiga eliminá-lo, atingindo tal feito J2 recebe 600 de ouro. Em um cenário inverso, imaginemos que J2 esteja em uma sequência de mortes de *tier* 6, caso o J2 o elimine, apenas 100 de ouro seria obtido.

Destruir estruturas também garante ouro. Quando uma equipe destrói uma estrutura inimiga, uma quantia de ouro é distribuída a todos os jogadores da equipe que destruiu. Dessa maneira, além da equipe avançar no objetivo central do jogo, isto é, a destruição da base inimiga, ela também recebe uma recompensa por atingir parte de seu objetivo.

Entendendo essa questão do acúmulo de ouro, cabe-nos explicar a função do ouro, a de compra de *itens*. Como pontuado, cada equipe possui uma loja em suas bases e, essas lojas, vendem exatamente os mesmos itens para todos os jogadores. Cada item possui valor (em ouro) próprio e, os *itens* vendidos, variam desde poções que

proporcionam efeitos temporários ao campeão a equipamentos de batalha que possuem graus de força e benefícios distintos, isto é, cada item proporciona uma melhora de poder específica a um campeão. Uma vez que cada equipamento proporciona um efeito específico, as estratégias de jogo são expandidas. Sabendo disso, as compras de itens devem ser bem pensadas, observando os acontecimentos da partida, os campeões do time inimigo e, mesmo, os itens que eles estão utilizando, uma vez que determinados itens funcionam de melhor do que outros em determinadas situações. Uma boa análise do cenário atual da partida é crucial para aumentar as chances de vitória

Cada jogador do jogo possui seis slots para carregar itens, logo a escolha tem de ser sinérgica. É possível vender um item já obtido, mas ele será vendido por um valor significativamente inferior ao valor de compra. Mesmo assim pode ser uma boa estratégia para fazer uma troca de item que pode te ajudar a se recompor dentro da partida.

Por fim, entendendo todos esses elementos, cabe-nos situar o leitor a respeito de um elemento central de jogos online de competição, o metagame. Tal elemento atua nas dinâmicas de diversos tipos de jogos, entre eles os do gênero MOBA, o metagame. De acordo com Salen & Zimmerman (2003):

Assim, metagame significa "o jogo além do jogo" e refere-se aos aspectos da jogabilidade que derivam não das regras do jogo, mas da interação com contextos circundantes. Metagaming refere-se à relação entre o jogo e elementos externos, incluindo tudo, desde atitudes e estilos de jogo dos jogadores até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado.

Porém, assim como afirma Montes & Perani (2016), dentro da comunidade de jogadores o conceito de metagame ganha novas definições como a de:

se referir ao “estado” em que um determinado jogo se encontra, ou seja, quais táticas, personagens/cartas, itens etc. estão melhores no momento e/ou como obter melhores resultados com essas informações, a partir de uma análise intuitiva das mecânicas que conformam o jogo. Em discussões sobre metagame em fóruns, membros da comunidade reforçam essa visão sobre o conceito; por exemplo, no fórum norte-americano de League of Legends (Riot Games, 2009), um jogador identificado como Pyro escreve que metagame seria “(...) ‘o jogo fora do jogo’, e se refere a uma série de regras não-escritas que as regras escritas apontam. Na maioria das vezes, isto significa prever a estratégia do seu oponente baseando-se no seu conhecimento sobre eles [sic] ou tendências populares, e ajustar sua estratégia antecipando movimentos previstos”.

Como vemos no trecho supracitado, o *metagame* para a comunidade de jogadores analisa o estado atual dos jogos em prol de entender as melhores táticas e dinâmicas para ser utilizado em dado momento do jogo. Quando Montes & Perani (2016) utiliza a frase “referir ao ‘estado’ em que um determinado jogo se encontra”, os autores se referem ao ponto que citamos anteriormente, as atualizações. Um jogo como *League*

of Legends, sofre constantes atualizações e manutenções que acrescentam conteúdo, equilibram os poderes de personagens, itens, NPC's e corrigem imperfeições dentro do jogo, assim como aponta Donaldson (2017):

Assim como em vários outros jogos multijogador, a expertise em *League of Legends* é composta de elementos binários. O primeiro é a expertise mecânica, que se relaciona com elementos dentro do jogo, como navegação de interface e controle de avatar, alguns dos quais podem ser transferidos de experiências anteriores de jogo. A segunda forma de expertise é a expertise metagame, que é a consciência e a habilidade de negociar o jogo ao redor do jogo: poderia ser a formulação de novas estratégias após uma atualização, o uso de técnicas matemáticas para determinar a eficácia de um item particular ou combinação de habilidades, ou a análise de conjuntos de dados para fins de melhorar a eficácia no jogo. Poderia talvez ser teorizado que sem essa segunda camada de expertise, o jogador se encontrará em desvantagem ao jogar contra aqueles que estão mais familiarizados com o estado do metagame, mesmo se tiverem expertise mecânica comparativa.

A mescla entre conhecimento prévio do jogador sobre mecânicas e estado atual do jogo, junto da seleção de estratégias possíveis para se tomar dentro da partida - escolha de personagens, itens etc. -, formam o *metagame* de *League of Legends* (MONTES & PERANI, 2016). Desta maneira, as mecânicas do jogo frequentemente se transformam. Sendo assim, muitas vezes uma boa estratégia pode se mostrar obsoleta na semana seguinte dependendo das transformações.

Mas um questionamento trazido e explicado por Montes & Perani (2016) é extremamente pertinente para este tópico: porque os *metagames* existem? O autor diz que o *metagame* existe de uma forma intrínseca a determinado jogo. Observamos o seguinte trecho que o autor exemplifica a existência do *metagame*:

Como exemplo, podemos pensar em diferentes abordagens de um jogo não-competitivo, como o clássico *Super Mario World* (Nintendo, 1990): um jogador A fez o chamado “caminho da estrela”, seguindo diretamente para o fim do jogo, e um jogador B venceu todos os níveis antes de terminar o jogo, como previsto originalmente pelas regras do game. Se postularmos que o melhor jogador é o que termina mais rápido, fica claro que o jogador A é melhor, já que, dado o critério postulado, a tática A será mais eficiente que a B. Desta forma, podemos dizer que não é preciso mais do que duas abordagens distintas e um critério de avaliação e/ou de superioridade para que haja um metagame, e estes elementos também são necessários para o estabelecimento de uma competição. Sendo assim, podemos dizer que o metagame é intrínseco às competições. Não existe competição sem um metagame associado a ela.

Desta forma, entendemos que o *metagame* é um elemento central para a competição, sendo ele a melhor ou melhores táticas para se atingir um objetivo. Com base nessa exposição, esperamos que o leitor que se encontrava distante desse universo possa, agora, se sentir mais familiarizado com as dinâmicas presentes em *League of Legends* que, como pode ser visto na transcrição (APÊNDICE II), são constantemente evocadas.

APÊNDICE II – Transcrições das *stream*) e a entrevista e, também, tabulamos, com exceção da *live* 2, os dados relativos as interações – de *chat*, *doações em live*, *like/reações* –, para que pudéssemos cruzar e entender as relações de maneira precisa. Os dados tabulados – e, também, as transcrições – podem ser conferidos na plataforma *FigShare*¹⁵, um repositório online e de acesso aberto em que pesquisadores podem armazenar e compartilhar seus dados de pesquisa com terceiros. Nesse repositório, para que outros pesquisadores possam reutilizar os dados recolhidos, todos os arquivos foram distribuídos sob a licença *Creative Commons BY* (CC BY)ⁱ. Contudo, optamos por não incluir os vídeos originais das transmissões no repositório, considerando que são conteúdos produzidos por terceiros e, portanto, sujeitos a direitos de propriedade privada. Assim, restringimos o material disponibilizado na plataforma às transcrições e à tabulação de dados.

No ANEXO II – Conteúdo vazado do *exposed.*, visando enriquecer o debate sobre o incidente de exposição vivenciado por Kami, inserimos a íntegra do texto redigido por Gustavo Rodrigues, ex-namorado de Kami. Este texto, junto às transcrições dos

¹⁵ Disponível em < <https://figshare.com/s/f04097cc94846564a8e7> >.

áudios vazados e às capturas de tela divulgadas por ele, serve como material fundamental para aprofundar a discussão em torno do ocorrido. Reiteramos a importância desse episódio para nosso debate, uma vez que a imagem de Kami sendo abalada publicamente, afeta, não só sua vida pessoal e privada, mas também seus negócios online e, como mencionado anteriormente, gera uma queda em sua audiência e retorno financeiro e, além disso, mudança de postura em lives futuras.

Nossa análise se debruça sobre a interseção entre as respostas e os diálogos de Kami e as diversas formas de interação dos espectadores, como comentários, *superchats*, reações e doações, durante as transmissões. Adicionalmente, exploramos a dinâmica de Kami com outros influenciadores e os impactos do incidente de exposição em sua imagem pública. A perspectiva de um espectador assíduo, neste caso a minha própria, também foi incorporada à análise para enriquecer a compreensão das interações observadas.

O processo de transcrição das *lives* (APÊNDICE I - O conteúdo: o League of Legends

Durante a transcrição (ver: **APÊNDICE II**), os leitores observarão a presença de expressões e dinâmicas específicas do universo de *League of Legends*, uma vez que o jogo é o eixo central das produções de conteúdo de Kami. Entendemos que nem todos os leitores possuem familiaridade com as dinâmicas dos jogos eletrônicos e de *League of Legends* e, dessa maneira, entendemos que esse universo (in)diretamente perpassa por essa pesquisa, uma vez que é o conteúdo de Kami. Dessa forma, com o intuito de situar os leitores não familiarizados com o funcionamento do jogo, escrevemos essa subseção. Claro, construímos apenas um esboço das mecânicas de *League of Legends*, uma vez que o jogo possui grande complexidade e, assim, explicá-lo de forma detalhada demandaria demasiado tempo.

League of Legends é um jogo do gênero MOBA (Multiplayer on-line Battle Arena, “Arena de batalha on-line para múltiplos jogadores”). Os jogos do gênero MOBA, com o passar do tempo, adquiriram certa expressividade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos (e-Sports). Em 2014, mais de 205 milhões de pessoas jogaram ou assistiram e-Sports e, desses, os jogos do gênero MOBA assumem liderança absoluta de jogadores e espectadores (MORA-CANTALOPS & SICILIA, 2018). Como aponta Yang, Harrison & Roberts (2014, p. 1) o gênero MOBA pode ser definido como:

um subgênero de jogos de estratégia em tempo real nos quais duas equipes, tipicamente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há construção de unidades ou edifícios em um jogo MOBA, então “muito da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em equipe no combate”.

O *League of Legends* é um MOBA e segue o mesmo padrão do gênero do qual a citação acima retrata, sendo assim, é um jogo de estratégia, cooperativo, jogado em dois times de cinco pessoas um contra o outro. Os jogadores selecionam campeões com *design*, personalidade e habilidades únicas para jogar. Cada jogador é responsável por escolher um campeão e, uma vez na arena, os jogadores em conjunto devem vencer o time inimigo, destruindo sua base no outro lado da arena.

Cada jogador escolhe um campeão para jogar na fase anterior ao início da partida. Os campeões são personagens únicos que os jogadores utilizam em sua partida. Esses personagens são responsáveis por tornar a partida mais estratégica, pois cada campeão conta com suas próprias habilidades e mecânicas de jogo, criando uma vasta gama de possibilidades no decorrer da partida.

O jogo possui uma variedade de campeões que podem ser escolhidos pelos jogadores, cada um com características únicas (p. ex. velocidade, força, resistência, capacidade de voar) que alteram drasticamente a maneira de jogar. As partidas demoram aproximadamente 30 minutos, mas a dinâmica do jogo vai se alterando durante a partida, demandando ações e decisões estratégicas e táticas diferentes em cada estágio (BARCELLOS, 2017).

Em *League of Legends* atualmente existem mais de 150 campeões disponíveis para jogar. Levando em consideração que cada equipe escolhe cinco personagens, vemos que é possível realizar incontáveis estratégias e combinações, mesclando-se ao fato do andamento da partida influenciar o andamento do jogo, as opções de estratégias se tornam ainda mais vastas.

Essa quantidade de possibilidade demanda sinergia e estratégia entre as equipes para se obter uma vitória. Interessante pontuarmos que jogos de e-Sports, como *League of Legends*, são periodicamente atualizados, recebendo regularmente novidades, modificações e balanceamentos de mecânicas prejudiciais ao ecossistema do jogo, sendo assim, esses jogos encontram-se em um constante estado de transformação. Um exemplo de atualização que influencia nas dinâmicas do jogo é a inclusão de novos campeões que, por consequência, aumenta as possibilidades de jogadas. Esse processo de atualizações cria um cenário de adaptação constante, por parte dos jogadores, às melhores estratégias

e combinações a serem utilizadas. O conceito de metagame nos ajuda a entender melhor essas modificações falaremos sobre ele mais a frente.

Todavia, entendendo as escolhas prévias de um jogador antes de entrar em uma partida, torna-se importante explicarmos o funcionamento do jogo em si. A Figura 30 é uma representação do mapa principal de *League of Legends* (LoL). Observando-o poderemos discorrer sobre alguns conceitos básicos do jogo, tornando nossa explicação mais visual. Sendo assim, observemos a Figura 30 abaixo.

Figura 30 - Mapa de *League of Legends*

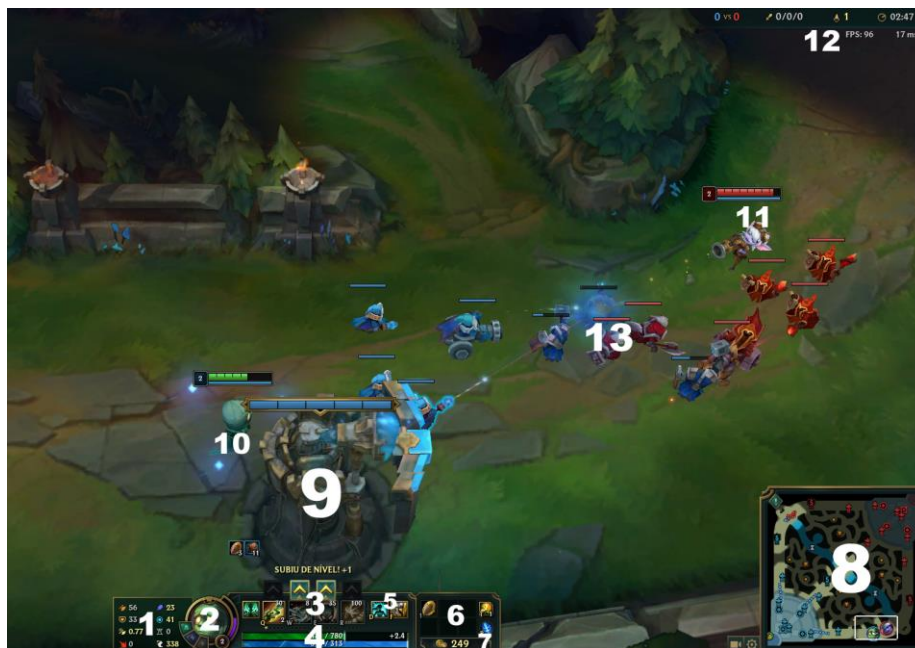


Legenda: 1: Nexus da equipe azul; 2: Nexus da equipe vermelha; 3a: Baron de Nashor; 3b: Dragão; T¹: as Torres da Equipe Azul; T² : Torres da Equipe Vermelha; Linha Branca: Rota superior; Linha Laranja: Rota central; Linha rosa: rota inferior; Linha verde: selva; Linha pontilhada: Linha imaginária. I¹: os inibidores da equipe azul; I²: os inibidores da equipe vermelha; L¹: loja da equipe azul; L²: loja da equipe vermelha; M: monstros da selva.

Fonte: Elaboração Própria

O mapa representado na se chama *Summoners Rift*, e é a arena de batalha de *League of Legends*. Nele, as duas equipes, a azul e a vermelha, enfrentam-se em uma arena quadrangular composta por três rotas: superior, central e inferior, as quais são divididas diagonalmente por um rio, em dois lados exatamente iguais. Os jogadores de cada equipe se dividem entre essas rotas. Geralmente cada equipe aloca um jogador na rota superior, um na selva, um na central e dois na inferior. O objetivo é invadir à base do time adversário com o intuito de destruir seu Nexus. A equipe que primeiro destruir o Nexus adversário vence o jogo

Figura 31 - Interface de partida de LoL



Legenda: 1: Informações da força atual do jogador (status); 2: Informação do campeão escolhido pelo jogador e o nível atual dentro da partida; 3: Habilidades do campeão; 4: vida e mana do jogador; 5: feitiços de invocador; 6: espaços de itens; 7: gold; 8: minimapa; 9: torre (equipe azul); 10: jogador da equipe azul; 11: jogador da equipe vermelha; 12: informações gerais da partida.

Fonte: Elaboração Própria

As equipes começam a partida em suas respectivas bases, situadas nas extremidades de cada lado do mapa. Ambas as bases são protegidas por uma muralha, que possui aberturas para as três rotas citadas anteriormente. A chegada ao Nexus, contudo, não é simples. Ao longo de todas as rotas há estruturas, como as torres, que protegem o caminho contra os jogadores do time adversário. Além delas, cada time também possui tropas (conhecidas como minions), que são personagens mais fracos e não jogáveis, isto é, não controláveis pelos jogadores, que atuam como fontes móveis. Elas surgem periodicamente (a cada 30 segundos), dos Nexus de cada equipe e seguem em direção às rotas. No início do jogo, surgem após 1 minuto e 30 segundos. No decorrer da partida, as tropas ganham força a cada 3 minutos. No que concerne ao seu dano, elas causam 50% a mais de dano em torres, porém, 15% a menos em campeões adversários.

As estruturas são todas as fontes fixas de defesa de cada equipe. Existem três tipos de estruturas distintas no jogo: as Torres, os Inibidores e o Nexus, em que cada uma cumpre sua respectiva função. As torres são as primeiras defesas dos jogadores dentro da partida, cada equipe possui um total de onze torres, distribuídas em um intervalo regular ao longo do mapa de *Summoner's Rift*. Dessas torres, seis delas protegem o caminho até as bases de cada equipe, outras três protegem a entrada da base e um inibidor cada e, por

fim, outras duas atuam como as últimas defesas de cada equipe, cuja função é proteger o Nexus.

Este tipo de estrutura possui grande poder, atacando inimigos que se aproximem delas com rajadas de raios. Seus ataques possuem um raio de atuação pré-definido e, as torres, priorizam atacar as tropas adversárias ao invés do jogador adversário. As torres irão atacar o jogador adversário em duas situações. A primeira caso não exista nenhuma tropa inimiga próxima a ela e, a segunda, caso o jogador de uma equipe ataque um jogador inimigo dentro do raio da torre.

Exemplificando, imaginemos o seguinte cenário, o jogador da equipe azul (J1) está perseguindo o jogador da equipe vermelha (J2). O J2 está tomando muito dano do J1 e decide recuar para perto de uma torre aliada. A torre do J2, nesse momento, estava atacando as tropas da equipe do J1, em sua perseguição ao J2, o J1 ataca o J2 dentro do raio de ataque da torre de J2, nesse momento a torre de J2 irá parar de atacar as tropas de J1 e passará a atacá-lo por considerá-lo hostil aos seus aliados, nesse caso, o J2. Dessa maneira, o processo de destruição de torres inimigas demanda estratégia, sendo importante estar próximo das tropas aliadas e, também, evitar o conflito com jogadores inimigos embaixo de suas torres.

Para a destruição do Nexus não é necessário destruir todas as estruturas da equipe adversária, todavia, existe uma quantidade mínima de estruturas a serem destruídas para atacar o Nexus inimigo e obter a vitória. É necessário destruir ao menos todas as estruturas – torres e inibidor – de uma determinada rota e, também, as torres que protegem o Nexus para, enfim, atacá-lo. Tais torres e inibidor necessitam, obrigatoriamente, serem dizimadas para garantir a destruição do coração da base inimiga e vencer o jogo.

Os inibidores são estruturas que, ao serem destruídos, fornecem um bônus de ataque às tropas da equipe que os destruiu. Cada equipe possui três inibidores, que se localizam na entrada de cada uma das três saídas de cada base. De acordo com o site oficial do League of Legends:

Estruturas importantes conhecidas como inibidores estão localizadas onde as rotas se ligam à base nos dois lados do mapa. Destruir um inibidor cria uma poderosa super-tropa toda vez que novas tropas surgem na rota. Super-tropas são extremamente resistentes, ideais para liderar a investida contra o Nexus inimigo. Os inibidores ressurgem depois de cinco minutos — aproveite sua vantagem nesse intervalo. [...] Destruir os três inibidores de um inimigo fará com que surjam duas super-tropas em cada rota toda vez que tropas são criadas.

Sendo assim, o bônus de ataque é destinado apenas as tropas da rota que o inibidor destruído defendia, isto é, se a equipe azul destrói o inibidor da rota topo da equipe vermelha, as tropas da equipe azul que caminham à rota do topo adquirem bônus de ataque por determinado período. As tropas, de acordo com o site oficial de *League of Legends* são

soldados controlados pela IA que surgem regularmente do Nexus e marcham pelas rotas até a base inimiga, atacando os inimigos que encontram pelo caminho. Aplicar o golpe final numa tropa concede uma recompensa em ouro para o seu campeão. Tropas preferem lutar umas contra as outras, mas atacarão seu campeão se ele estiver sozinho na rota. Elas também atacarão qualquer campeão que ataque um campeão aliado delas.

Durante toda a partida, as tropas auxiliam os jogadores de sua respectiva equipe. Elas surgem a partir do nexus. O Nexus, como dito anteriormente, é a principal estrutura do jogo, podendo ser considerado o coração da equipe. Ele se encontra no centro da base de cada equipe, sendo protegido por todas as outras estruturas. Quando uma equipe destrói o Nexus inimigo é declarado o fim da partida e a equipe responsável pelo feito é reconhecida como a vitoriosa da partida.

Assim como em outros jogos do gênero, em *League of Legends* o ouro (ou *gold*) é um elemento central do jogo. Com ele o jogador pode adquirir itens que o auxiliará no decorrer da partida. Dentro do ambiente de *Summoner's Rift* contamos com duas lojas onde esses *itens* são comercializados, cada uma delas se localizam dentro das respectivas fontes de cada uma das equipes. Nesse cenário, o jogo possui um sistema de economia interna da partida e, a administração desses recursos, é de suma importância para potencializar as chances de vitórias.

A comercialização de *itens*, por sua vez, é feita através de ouro que pode ser obtido de diversas formas durante a partida. A primeira delas é o ganho contínuo de ouro durante o decorrer da partida, ou seja, a cada segundo que se passa todos os dez jogadores ganham aproximadamente 2 de gold cada, sendo assim temos uma média de distribuição de cerca de 120 moedas de ouro – para cada jogador – por minuto.

Neste primeiro caso, a distribuição de ouro é constantemente igualitária, sendo motivada apenas pelo fator de tempo, sendo assim, essa forma de adquirir *gold* não fornece vantagem a nenhuma das equipes. No entanto, existem outras formas de adquirir o ouro dentro da partida em que, muitas delas, acontecem de forma individual (ou em equipe), isto é, um jogador (ou uma equipe) ao realizar jogadas específicas *inGame* ganhará ouro por dado ato, podendo obter uma vantagem econômica sobre os outros jogadores do time inimigo.

O abate de tropas inimigas e de monstros da selva é um dos casos que garante uma obtenção individual de ouro. Assim, quando um *player* executa uma tropa, ele ganha certa quantidade de ouro que varia de acordo com a tropa ou monstro que foi derrotado. Cada jogador também possui um valor por sua cabeça, nesse sentido, eliminar um jogador inimigo proporciona ouro para o algoz. O valor de um jogador varia de acordo com suas mortes e abates no decorrer da partida. Observemos a Tabela 2:

Tabela 2 - Recompensas por abate

Tier	Abates consecutivos	Mortes consecutivas	Recompensa
8	8	-	1000 (+100 Gold a partir do 7º abate).
7	7	-	1000
6	6	-	900
5	5	-	800
4	4	-	700
3	3	-	600
2	2	-	450
1	1	-	300
0	0	-	274
-1	-	1	274
-2	-	2	220
-3	-	3	176
-4	-	4	140
-5	-	5	112
-6	-	6	100

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da *League of Legends* Wiki

Na Tabela 2 é possível entender esse acúmulo de ouro. Caso um jogador abata um jogador adversário, ele ganha uma quantia de ouro que varia de acordo com a sequência de mortes e abates do adversário eliminado. Isto é, eliminar um inimigo que está em uma sequência de matança proporciona maior quantia de ouro e, em contrapartida, eliminar um inimigo que está em uma sequência de mortes proporciona menos ouro.

Exemplificando esses ganhos, suponhamos que um jogador da equipe vermelha (J1) tenha executado três personagens da equipe azul e, este, ainda não morreu depois de fazer tal feito. Nesse cenário, J1 está em uma sequência de matança de *tier* 3, dessa maneira sua recompensa equivale a 600 de ouro. Sendo assim, imaginemos que um jogador da equipe azul (J2) decida enfrentar J1 e consiga eliminá-lo, atingindo tal feito J2 recebe 600 de ouro. Em um cenário inverso, imaginemos que J2 esteja em uma sequência de mortes de *tier* 6, caso o J2 o elimine, apenas 100 de ouro seria obtido.

Destruir estruturas também garante ouro. Quando uma equipe destrói uma estrutura inimiga, uma quantia de ouro é distribuída a todos os jogadores da equipe que destruiu. Dessa maneira, além da equipe avançar no objetivo central do jogo, isto é, a destruição da base inimiga, ela também recebe uma recompensa por atingir parte de seu objetivo.

Entendendo essa questão do acúmulo de ouro, cabe-nos explicar a função do ouro, a de compra de *itens*. Como pontuado, cada equipe possui uma loja em suas bases e, essas lojas, vendem exatamente os mesmos itens para todos os jogadores. Cada item possui valor (em ouro) próprio e, os *itens* vendidos, variam desde poções que

proporcionam efeitos temporários ao campeão a equipamentos de batalha que possuem graus de força e benefícios distintos, isto é, cada item proporciona uma melhora de poder específica a um campeão. Uma vez que cada equipamento proporciona um efeito específico, as estratégias de jogo são expandidas. Sabendo disso, as compras de itens devem ser bem pensadas, observando os acontecimentos da partida, os campeões do time inimigo e, mesmo, os itens que eles estão utilizando, uma vez que determinados itens funcionam de melhor do que outros em determinadas situações. Uma boa análise do cenário atual da partida é crucial para aumentar as chances de vitória

Cada jogador do jogo possui seis slots para carregar itens, logo a escolha tem de ser sinérgica. É possível vender um item já obtido, mas ele será vendido por um valor significativamente inferior ao valor de compra. Mesmo assim pode ser uma boa estratégia para fazer uma troca de item que pode te ajudar a se recompor dentro da partida.

Por fim, entendendo todos esses elementos, cabe-nos situar o leitor a respeito de um elemento central de jogos online de competição, o metagame. Tal elemento atua nas dinâmicas de diversos tipos de jogos, entre eles os do gênero MOBA, o metagame. De acordo com Salen & Zimmerman (2003):

Assim, metagame significa "o jogo além do jogo" e refere-se aos aspectos da jogabilidade que derivam não das regras do jogo, mas da interação com contextos circundantes. Metagaming refere-se à relação entre o jogo e elementos externos, incluindo tudo, desde atitudes e estilos de jogo dos jogadores até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado.

Porém, assim como afirma Montes & Perani (2016), dentro da comunidade de jogadores o conceito de metagame ganha novas definições como a de:

se referir ao “estado” em que um determinado jogo se encontra, ou seja, quais táticas, personagens/cartas, itens etc. estão melhores no momento e/ou como obter melhores resultados com essas informações, a partir de uma análise intuitiva das mecânicas que conformam o jogo. Em discussões sobre metagame em fóruns, membros da comunidade reforçam essa visão sobre o conceito; por exemplo, no fórum norte-americano de League of Legends (Riot Games, 2009), um jogador identificado como Pyro escreve que metagame seria “(...) ‘o jogo fora do jogo’, e se refere a uma série de regras não-escritas que as regras escritas apontam. Na maioria das vezes, isto significa prever a estratégia do seu oponente baseando-se no seu conhecimento sobre eles [sic] ou tendências populares, e ajustar sua estratégia antecipando movimentos previstos”.

Como vemos no trecho supracitado, o *metagame* para a comunidade de jogadores analisa o estado atual dos jogos em prol de entender as melhores táticas e dinâmicas para ser utilizado em dado momento do jogo. Quando Montes & Perani (2016) utiliza a frase “referir ao ‘estado’ em que um determinado jogo se encontra”, os autores se referem ao ponto que citamos anteriormente, as atualizações. Um jogo como *League*

of Legends, sofre constantes atualizações e manutenções que acrescentam conteúdo, equilibram os poderes de personagens, itens, NPC's e corrigem imperfeições dentro do jogo, assim como aponta Donaldson (2017):

Assim como em vários outros jogos multijogador, a expertise em *League of Legends* é composta de elementos binários. O primeiro é a expertise mecânica, que se relaciona com elementos dentro do jogo, como navegação de interface e controle de avatar, alguns dos quais podem ser transferidos de experiências anteriores de jogo. A segunda forma de expertise é a expertise metagame, que é a consciência e a habilidade de negociar o jogo ao redor do jogo: poderia ser a formulação de novas estratégias após uma atualização, o uso de técnicas matemáticas para determinar a eficácia de um item particular ou combinação de habilidades, ou a análise de conjuntos de dados para fins de melhorar a eficácia no jogo. Poderia talvez ser teorizado que sem essa segunda camada de expertise, o jogador se encontrará em desvantagem ao jogar contra aqueles que estão mais familiarizados com o estado do metagame, mesmo se tiverem expertise mecânica comparativa.

A mescla entre conhecimento prévio do jogador sobre mecânicas e estado atual do jogo, junto da seleção de estratégias possíveis para se tomar dentro da partida - escolha de personagens, itens etc. -, formam o *metagame* de *League of Legends* (MONTES & PERANI, 2016). Desta maneira, as mecânicas do jogo frequentemente se transformam. Sendo assim, muitas vezes uma boa estratégia pode se mostrar obsoleta na semana seguinte dependendo das transformações.

Mas um questionamento trazido e explicado por Montes & Perani (2016) é extremamente pertinente para este tópico: porque os *metagames* existem? O autor diz que o *metagame* existe de uma forma intrínseca a determinado jogo. Observamos o seguinte trecho que o autor exemplifica a existência do *metagame*:

Como exemplo, podemos pensar em diferentes abordagens de um jogo não-competitivo, como o clássico *Super Mario World* (Nintendo, 1990): um jogador A fez o chamado “caminho da estrela”, seguindo diretamente para o fim do jogo, e um jogador B venceu todos os níveis antes de terminar o jogo, como previsto originalmente pelas regras do game. Se postularmos que o melhor jogador é o que termina mais rápido, fica claro que o jogador A é melhor, já que, dado o critério postulado, a tática A será mais eficiente que a B. Desta forma, podemos dizer que não é preciso mais do que duas abordagens distintas e um critério de avaliação e/ou de superioridade para que haja um metagame, e estes elementos também são necessários para o estabelecimento de uma competição. Sendo assim, podemos dizer que o metagame é intrínseco às competições. Não existe competição sem um metagame associado a ela.

Desta forma, entendemos que o *metagame* é um elemento central para a competição, sendo ele a melhor ou melhores táticas para se atingir um objetivo. Com base nessa exposição, esperamos que o leitor que se encontrava distante desse universo possa, agora, se sentir mais familiarizado com as dinâmicas presentes em *League of Legends* que, como pode ser visto na transcrição (APÊNDICE II), são constantemente evocadas.

APÊNDICE II – Transcrições das *stream*) seguiu as recomendações do Projeto de Estudo da Norma Urbana Culta (NURC), em que uma série de normas são sugeridas para a realização de uma transcrição de falas não-controladas, isto é, espontâneas. Decidimos utilizar essas normas a fim de normatizar as três transcrições e, também, por acreditarmos que esse modelo, através de sua simbologia, consegue reproduzir de maneira mais fiel o material original, com interações naturais e sem planejamento. Sendo assim, nossa escrita seguiu esses parâmetros e, dessa maneira, recomendamos a leitura do ANEXO I – Normas para transcrição de entrevistas gravadas – antes da leitura da transcrição.

Para a coleta de dados de interação – comentários, *likes* e visualizações – das *streams* e dos vídeos do *YouTube*, utilizamos as ferramentas *Facepager* e o *YouTube Data Tools* respectivamente. O *Facepager*, trata-se de um software construído para coleta de dados de redes sociais que coleta e tabula determinados dados de uma postagem, em nosso caso, os comentários em tempo real de uma *live*. Em relação ao *YouTube Data Tools*, trata-se de uma ferramenta desenvolvida pela *Digital Methods Initiative* (DMI)¹⁶, que

¹⁶ Grupo de pesquisa europeu voltados aos Estudos da Internet.

realiza coleta de dados de interação na plataforma *YouTube*. Após a coleta, organizamos os dados em uma planilha de forma ordinal, isto é, de acordo com o momento em que a mensagem foi enviada. Em relação aos nomes dos usuários, tanto no corpo do trabalho quanto nas planilhas, optamos por modificar ou ocultar esses nomes, uma vez que não se referem a pessoas públicas, mas sim a seguidores do influenciador.

Plataformas de dados estatísticos, tais como *Statista*, *HootSuite*, *We Are Social*, *Kepios*, *Newzoo*, *etc.* serviram de base para entender, em números, a relevância desses setores do digital, isto é, as mídias sociais, os criadores de conteúdo, os jogos eletrônicos, os consumidores entre outros. Através delas, foi possível observar os hábitos de usuários no digital e, também, saber a penetração e influência de redes sociais na sociedade. Visualizamos alguns desses dados anteriormente, quando falávamos sobre o uso, por parte de usuários, de plataformas como o *YouTube* e o *Facebook*.

Situando o debate: explorando o digital e o entretenimento

Em nossa busca por compreender o entretenimento no digital, consideramos importante realizar um debate sócio-histórico a respeito do digital, isto é, discutir a respeito de suas origens e de alguns elementos que circundam a sua atual forma. Como relatado anteriormente, o digital se encontra em um estado de constante transformação e, o esforço de resgatarmos aspectos históricos de sua formação se mostra importante e se justifica em seus fins etnográficos e históricos, uma vez que as gerações futuras poderão compreender a forma como esses espaços eram concebidos em determinado período da história humana.

Sendo um espaço em constante transformação, muitos conceitos passaram a se embaralhar no imaginário popular, atuais e antigos. De que forma se referir a esse espaço: digital, virtual ou ciberespaço? As diferenças entre conceitos que, embora semelhantes, têm significados distintos, são importantes de serem destacadas, a fim de compreendermos as mudanças sócio-históricas e as novas perspectivas sobre esse tema, que levam ao surgimento de novas palavras, talvez, porque as precedentes já não cabem mais e não englobam sutis detalhes afetados pelo tempo.

O que é, então, o virtual e a virtualização? E mesmo, o que é essa cultura que emerge nesse espaço, é uma cibercultura ou seria uma cultura participativa?

O ponto exposto aqui é que esses conceitos, antigos e modernos, convivem e, muitas vezes, mesmo termos mais antigos que hoje não seriam os mais adequados para as mudanças ocorridas ainda fazem parte de nosso cotidiano e, assim, seu entendimento não é compreendido. Neste sentido, antes de lidarmos com a questão da convergência e da cultura participativa, elementos que constituem pilares desse trabalho, realizamos um esforço em retomar aspectos e trabalhos mais fundantes da literatura do digital. Esse esforço se justifica por compreendermos que muitos conceitos que foram desenvolvidos no decorrer dos anos desaguaram para a compreensão atual da convergência e da cultura participativa. Ainda, buscamos definir termos que, no digital, se confundem devido a sua similaridade gramatical.

Neste sentido, esse capítulo se divide em quatro momentos distintos. Primeiramente, dedicamos uma subseção que revisita alguns estudos referenciais do digital, escritos, em especial, durante a década 1990 e, nessa subseção, observamos estudos fundantes sobre a construção desse novo espaço, chamado em um primeiro momento de ciberespaço e, por conseguinte, a cultura que se desenvolvia a partir das

interações que ali ocorriam, a cibercultura. Nesse ponto, nos depararemos também sobre questões a respeito do que é o virtual e a virtualização, pontos de grande relevância para entendermos aspectos de como, atualmente, vivências passam a ser transpostas para o digital, o que nos serve para pensar a respeito da cultura participativa e da convergência midiática.

Para alcançar esses objetivos, retomamos estudos pioneiros a respeito do tema, como as contribuições do sociólogo tunisiano Pierre Lévy (1994; 1996; 1997; 2000b) e, também, do sociólogo espanhol Manuel Castells (1996; 2001; 2005; 2015), cujas linhas de pesquisa abrangem o estudo das ciências da informação e comunicação, como também os impactos da internet na vida e no cotidiano humano. Também utilizamos a revisão de literatura apresentada por Christine Hine (HINE, 2020) e, também, por apontam Beatriz Lins, Carolina Parreiras e Eliane Freitas (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020) sobre aspectos históricos da pesquisa no digital para integrar essa discussão.

Em um segundo momento, analisamos os processos contemporâneos de plataformação que surgem desse contexto digital tão profundamente enraizado em nossa era atual. Aprofundar nossa compreensão dessas ideias revela-se de suma importância, uma vez que esses elementos orbitam em torno do núcleo central de nossa pesquisa. Nesse ponto, evocamos a discussão a respeito da convergência midiática, cultura participativa e plataformação. Esses três elementos mostram-se como pilares deste estudo e abrangem todo o entorno que sustenta nossas reflexões a respeito do entretenimento no digital.

A respeito da convergência, discutiremos sobre a intersecção entre as velhas e as novas mídias e como, nesse novo momento, as relações entre produtor e consumidor de conteúdo passam a interagir de formas imprevisíveis. Observaremos como limites que, nas mídias tradicionais, eram evidentes, como por exemplo o direito de resposta do consumidor, passam a se dissolver no digital. Dessa forma, emerge um espaço de grande interação entre os usuários. Nesse cenário, discorreremos sobre a emergência de uma cultura participativa, que é um conceito que demonstra o atual crescimento de interferência do público nos processos comunicacionais. Para tanto, as contribuições de Henry Jenkins (2013) e Isadora Camargo, Mayanna Estevanim e Sthefanie Silveira (2017) sobre cultura da convergência e cultura participativa, possibilitaram-nos entender essas mudanças midiáticas e relacionais oriundas do digital.

Na sequência, abordaremos a plataformização. Neste contexto, delineamos distinções cruciais entre nomenclaturas pertinentes a esta temática, englobando novas mídias, mídias digitais, mídias sociais, plataformas sociais e redes sociais. A compreensão desses conceitos é fundamental para entendermos tanto o comportamento dos influenciadores quanto a atuação das plataformas em diferentes segmentos, conforme suas características específicas. Para aprofundar nosso entendimento, recorreremos às obras de Lev Manovich (2001; 2005) e aos estudos de Thomas Poell, David Nieborg e José Van Dijck (2020), assim como aos trabalhos de José Van Dijck, Thomas Poell e Martijn de Waal (2018), José Van Dijck (2013) e de Raquel Recuero (2009) que elucidam essas distinções. Durante essa subseção, construímos uma figura em forma de pirâmide para representar as relações e distanciamento dos diferentes conceitos citados e, dessa forma, facilitar a visualização do leitor sobre a temática.

No terceiro momento desta análise, exploramos os achados que fundamentam este trabalho, com base nos estudos de Issaaf Karhawi (2017a; 2017b) e Crystal Abidin (2015), complementados por uma entrevista de Abidin concedida a Karhawi (2021). Examinamos a intersecção entre entretenimento e influenciadores digitais dentro de uma lógica de mercado, na qual o produtor de conteúdo torna-se uma mercadoria. Esse processo envolve a extensão da vida pessoal do influenciador às esferas econômicas, configurando-o como uma marca. Consequentemente, as linhas entre o privado e o público se obscurecem, e não mais se distinguem claramente o "online" do "offline".

Uma vez estabelecido como marca, discutimos a necessidade de o influenciador manter e demonstrar autenticidade para sua audiência. Esta autenticidade é fundamental para as relações que se estabelecem entre consumidor e influenciador. As interações resultantes, frequentemente monetizadas, formam a base do modelo de negócio, onde as plataformas facilitam interações através de comentários pagos. O influenciador, além de representar sua própria marca, muitas vezes recebe patrocínio de terceiros. Crises de identidade pessoal podem, por sua vez, precipitar crises de marca, especialmente quando a autenticidade é questionada.

Por fim, incluímos uma última seção dedicada à revisão de literaturas adicionais que enriqueceram nosso entendimento de temas relacionados ao entretenimento digital, influenciadores e estudos sobre jogos eletrônicos durante nosso processo de pesquisa. Nesta parte, apresentaremos uma bibliografia composta por trabalhos correlatos, como os realizados por Rogério Pereira (PEREIRA, 2009), Guilherme Silveira (2018), Missila Cardozo (2017) e Giovanna Passos (2016). Além

disso, abordaremos dados estatísticos que fornecem uma visão quantitativa de diversos aspectos do universo digital.

Dessa maneira, a seguir, revisitaremos o passado e, assim, iniciaremos a discussão a partir dos conceitos que emergiram no âmbito do digital ao longo de sua história ou que passaram a estabelecer um diálogo intrincado com ele.

Revisitando o Passado: Da Era do Ciberespaço à Era Digital

Afinal, o que é o digital?

Para conseguirmos responder esse questionamento, faz-se necessário antes construção de um parêntese. Até o presente momento, utilizamos o conceito de digital ao nos referirmos ao ambiente proporcionado pelas tecnologias da informação. Contudo, ao remontarmos um passado recente, em especial os anos de 1990, o conceito criado por William Gibson e popularizado por Pierre Lévy, o ciberespaço, era o termo utilizado para se referir a esse universo. Atualmente, existe um importante debate a respeito das nomenclaturas utilizadas para a delimitação desse espaço que, até então, eram repletas de referências e metáforas espaciais (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020, p. 3). Nesse período, a oposição binária entre real e virtual quase sempre eram evocadas e, esses dois polos, eram frequentemente referidos como opostos, isto é, divididos espacialmente (ibid. p. 3).

Tal como apontado por Christine Hine (2020), em suas origens, o ciberespaço era visto como um novo domínio a ser explorado, um ambiente que se abria à novas possibilidades, estando, assim, distantes dos modos predominantes de governança. A internet, nesse cenário, mostrava-se como uma nova fronteira a ser conquistada por novas estruturas, identidades e dinâmicas (HINE, 2020, p. 16). Naquele momento, a internet serviu de vitrine em mostrar o papel de tecnologias em gerar novas possibilidades e, esse espaço, era visto como um local em que o indivíduo pudesse desfrutar de identidades fluídas e múltiplas. Dessa forma, observada como um expoente de inovações sociais, o interesse acadêmico em estudar a internet passou a se intensificar e, sob essa perspectiva, cientistas sociais viram o ciberespaço enquanto um laboratório em que seria possível observar à sociedade sendo “fabricada do zero” (ibid., p. 16).

Nesse panorama, ferramentas foram construídas e adaptadas para lidar com essa nova realidade e, como dito anteriormente, uma dessas ferramentas foi a etnografia.

Para além do uso por antropólogos, o uso da etnografia mostrou-se interessante à outras disciplinas, como o caso da Sociologia (ROBINSON e SCHULZ, 2009, p. 685), para analisar campos específicos, como a internet. Os primeiros estudos etnográficos para a internet, as ciberetnografias, enfrentaram o desafio de lidar com um ambiente cuja copresença física era ausente e, para lidar com essa questão, o foco etnográfico baseava-se nos conceitos de identidades descentralizadas e de interação textual (ibid., p. 687).

Essas pesquisas pioneiras observaram duas características chaves que marcavam os primeiros estágios da internet nos anos de 1990, sendo elas: a população de usuários da internet que, naquele momento era pouco diversificada, sendo ocupada especialmente por homens brancos de classes mais abastadas e, também, pelo estudo de jogos, em particular os de *Role-Playing* (ibid., p. 687). Sobre essas duas características, um elemento de grande interesse aos etnógrafos era evidenciado nessa nova virtualidade, a emergência de identidades.

Tomemos como exemplo os jogos do gênero *role-playing games*¹⁷ (RPG) e seu reaparecimento na internet, para observar o desenvolvimento dessa nova virtualidade. Tal como sugere o nome, o RPG consiste em um jogo de interpretação coletiva, em que os jogadores assumem o papel de um personagem por eles construídos. Originado no mundo analógico, as campanhas¹⁸ eram compostas por dois tipos de jogadores, aqueles que interpretavam seus personagens e aquele que organizava o mundo e mediava os acontecimentos da história, o mestre. Com o desenvolvimento da internet, RPG's virtuais passaram a ser desenvolvidos, com a particularidade de a função de mestre passar a ser exercida pelos próprios computadores (ROSA, 2008, p. 61), enquanto os jogadores criavam seus próprios personagens para habitar aquele mundo virtual com outros jogadores.

Em sua versão original, o RPG demanda a presença física dos jogadores e, por mais que haja interpretação de uma persona por cada jogador, a identidade pessoal de cada um deles é conhecida uma vez que o contato face-a-face é necessário. Em contrapartida, no emergente ciberespaço, os primeiros RPG's online, os *Multi-user dungeon* (MUDs), proporcionava aos jogadores um anonimato de suas vidas pessoais e, dessa forma, eles podiam de fato interpretar e expressar uma outra identidade naquele ambiente virtual. Tal como Robinson e Schulz apontam, naquele momento o ciberespaço

¹⁷ Uma possível tradução para *Role-Playing Game* pode ser Jogo de Interpretação de Papeis.

¹⁸ Série de aventuras que seguem uma história maior jogada pelos jogadores de uma mesa de RPG. Na realidade analógica, podemos compreender as campanhas como os encontros para jogar um RPG.

não era visto como uma extensão da vida “real” e sim uma alternativa a ela e, devido a isso, muitos etnógrafos se dedicaram a observar essas interações complexas que emergiam nesse ambiente (ROBINSON e SCHULZ, 2009, p. 687). Emergia, naquele momento, uma cultura “cibernética”, ou melhor dizendo, uma cibercultura.

Nesse sentido, essa primeira fase de estudos da internet, focou na observação de espaços virtuais que proporcionavam o surgimento de identidades e vivências desvinculadas da vida off-line. Nessa perspectiva, essa primeira corrente de estudos entendia o ciberespaço como um local que transcende o mundo analógico, criando, assim, uma ruptura entre vida “real” e “virtual”.

Conforme observado por Pierre Lévy (2001), durante a década de 1990, ocorreu um movimento crescente de virtualização que ultrapassou a esfera da comunicação. Isso significa que não se limitou apenas ao universo da informação e da comunicação, mas também afetou os corpos, a estrutura econômica e mesmo a própria inteligência. Todos esses aspectos passaram por um processo de virtualização devido ao ciberespaço. (LÉVY, 2001, p. 11).

Quando pensamos no termo “virtual”, é comum que o conceito seja frequentemente descrito como uma mera ausência de existência, em oposição à realidade, que é associada à materialidade e presença tangível. Essa percepção, portanto, atribui o “real” a ordem do “tenho”, no sentido de uma existência palpável, enquanto ao “virtual” é atribuída a ordem do “terás”, ou seja, no sentido de uma ilusão (LÉVY, 2001, p. 15). Segundo Lévy (2001), por mais que essas premissas possam ser interessantes para pensar a temática, ela se mostra enviesada para se fundar enquanto teoria geral.

Para uma compreensão mais clara dessa questão, é necessário analisar duas ideias distintas: a existência “possível” e a existência em “potencial/virtual”. De acordo com Lévy (2001), o possível é algo que já está estabelecido, mas ainda não se concretizou completamente, faltando apenas sua existência real (ibid., p. 15). O possível é estático e pré-definido, portanto, sua transição da possibilidade para a realidade é lógica, ou seja, não apresenta nada de inovador em sua concretização, uma vez que sua forma já é conhecida.

Por outro lado, o virtual é aquilo que existe em potência, não em ato (LÉVY, 2001, p. 15). O virtual não se trata de uma existência material e tangível; é uma outra forma de existência. Conforme Lévy afirma, o virtual é como um conjunto problemático, um emaranhado de tendências ou forças que acompanham uma situação, um evento, um objeto ou qualquer entidade (ibid., p.16). Esse conjunto problemático evoca um processo

de atualização para sua resolução. Diferentemente da possibilidade, a atualização cria uma solução que não é pré-definida, ou seja, é inovadora, pois sua efetivação pode produzir novas qualidades, dependendo de como ela se manifesta (ibid., p.17). Lévy (2001) ilustra essa ideia refletindo sobre uma semente:

O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. A semente “é” esse problema, mesmo que não seja somente isso. Isso significa que ela “conhece” exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela. A partir das coerções que lhes são próprias, deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar. Por um lado, a entidade carrega e produz suas virtualidades: um acontecimento, por exemplo, reorganiza uma problemática anterior e é suscetível de receber interpretações variadas (LÉVY, 2001, p. 16).

A ideia de atualização está intrinsecamente ligada à transformação da existência potencial em existência atual, viabilizando a construção de diversos cenários possíveis para uma mesma problemática. No contexto de um complexo problemático, o virtual passa a se opor ao atual, uma vez que o atual é mutável e, sua resolução, desemboca em um terreno incerto e inovador, ampliando as possibilidades de manifestação e produzindo novas qualidades em decorrência desse processo de efetivação (LÉVY, 2001, p. 17).

Nesse sentido, é importante, então, ressaltar que o conceito de virtual não se contrapõe ao real, já que este último se assemelha à esfera do possível. Dessa maneira, uma vez que o real e o virtual existem, respectivamente, em sua materialidade e potencialidade, opô-los nos construiria “um problema de partida, na medida em que opor virtual ao real gera o risco de que o virtual, a internet e todas as relações que a permeiam e que ela proporciona, passem a ser vistos como menos reais e marcados como o local de relações menos importantes” (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020, p. 3). Ao compreender essa questão, podemos identificar os limites enfrentados pelas pesquisas pioneiras ao separar a vida “online/virtual” da vida “offline/analógica”.

Com o avanço dos estudos da internet, a partir dos anos 2000, o ciberespaço enquanto nomenclatura, passou a ser revisto e debatido. E, considerando as problemáticas em torno do termo, referir-nos-emos a esse ambiente utilizando o conceito de digital do qual o consideramos mais preciso e abrangente. E, por digital entendemos como um

Conjunto heterogêneo e bastante amplo de objetos, ações e relações sociotécnicas que se tornaram parte de nossa experiência cotidiana, modulada por marcadores sociais de classe, gênero, idade, raça, sexualidade, dentre outros. Já se tornou lugar comum entre estudiosos/as da Antropologia e das Ciências Sociais a afirmação de que não existe apenas uma internet para todos e todas, não existe apenas um Facebook ou um YouTube, pois, como pesquisadores/as, precisamos investigar como diferentes sujeitos ou grupos

sociais se apropriam, vivenciam e conferem sentido a esses dispositivos tecnológicos, que são, como toda tecnologia, intrinsecamente sociais (LINS, PARREIRAS e FREITAS, 2020, p. 2)

De toda forma, por mais que o digital seja um conceito mais abrangente e “moderno” a respeito desse universo tecnológico, entender os estudos da fase do ciberespaço serviu-nos para entender o processo inicial da transposição e construção de identidades, influenciadores, espaços de lazer e entretenimento no digital. Nesse sentido, quando utilizarmos de conceitos como ciberespaço e cibercultura, estamos nos referindo aos estudos pioneiros do digital e os utilizaremos em seu limite, isto é, usados *sob rasura*. Compreendemos o conceito de ‘sob rasura’ a partir da definição de Stuart Hall:

Diferentemente daquelas formas de crítica que objetivam superar conceitos inadequados, substituindo-os por conceitos “mais verdadeiros” ou que aspiram à produção de um conhecimento positivo, a perspectiva desconstrutiva coloca certos conceitos-chave “sob rasura”. O sinal de “rasura” (X) indica que eles não servem mais - não são mais “bons para pensar” [...]. Mas uma vez que eles não foram dialeticamente superados e que não existem outros conceitos, inteiramente diferentes, que possam substituí-los, não existe nada a fazer senão continuar a se pensar com eles. (HALL, p. 103 – 104, 2008)

Nesse contexto, apontamos a necessidade de utilizar um terceiro conceito de forma rasurada, o analógico. Embora essa distinção possa ser delicada, pois as fronteiras entre essas duas esferas estão atualmente difusas. Apesar disso, utilizaremos o termo analógico “sob rasura” para nos referirmos ao ambiente “fora” do digital. O digital ocupa uma posição central na vida contemporânea e constitui um fenômeno relevante. No entanto, para orientar o leitor na compreensão das interações no ambiente digital e fora dele, é essencial diferenciar o digital — considerado uma realidade virtual — do analógico — visto como uma realidade tangível. Essa distinção é crucial para a articulação do discurso e para a profundidade da análise.

Bem-vindos ao digital: o cotidiano virtualizado.

Na década de 2000, Manuel Castells, em seu livro *A galáxia da internet* (2003), afirmou no capítulo introdutório que a internet era fundamental em nossas vidas, comparando sua importância à eletricidade durante a Era Industrial (CASTELLS, 2003, p. 6). Atualmente, as fronteiras entre o digital e o analógico estão cada vez mais difusas, uma vez que essas duas esferas se retroalimentam. Dispositivos sociotécnicos conectados à internet estão emergindo e se integrando cada vez mais ao nosso cotidiano. Em um passado recente, nossa interação com o digital era predominantemente realizada por meio

de computadores pessoais. No entanto, atualmente, essa conexão se estende a uma variedade de dispositivos eletrônicos, resultando em um ambiente diversificado.

Um exemplo notável desse fenômeno é o crescente ecossistema da Internet das Coisas (IoT). A IoT pode ser compreendida como um espaço construído pela conexão de objetos analógicos, equipados com sensores, à internet. Essa interconexão de objetos forma um ecossistema de computação ubíqua, acessível em qualquer lugar (MAGRANI, 2018, p. 20-21). Esse ecossistema tem como objetivo principal facilitar o cotidiano humano, uma vez que os objetos baseados na IoT são projetados para proporcionar comodidade em nossas vidas diárias. Um exemplo concreto disso são as lâmpadas inteligentes, que podem ser ativadas por comando de voz ou através de um smartphone. Além disso, essas lâmpadas oferecem uma série de recursos personalizáveis, como a programação de horários para ligar ou desligar, a definição da intensidade de luz desejada e até mesmo a alteração da cor da iluminação, tudo isso graças à sua conectividade.

Para além das comodidades do dia a dia, a conectividade digital trouxe transformações significativas para a forma como nos relacionamos e interagimos socialmente, construindo, dessa forma, uma cultura baseada na internet. Durante os anos de 1990, Pierre Lévy, popularizou o termo cibercultura para se referir a essas relações. Segundo o autor, a cibercultura é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

A cibercultura está intrinsecamente ligada à crescente virtualização, uma dinâmica em constante evolução. Ao contrário do conceito de virtual como uma forma de existência, a virtualização é um processo em si, uma transformação que pode ser compreendida como oposta à atualização, situando-se na passagem do atual ao virtual (LÉVY, 2001, p. 17). Ela não implica na desrealização da realidade em um conjunto de possibilidades, mas sim em uma mutação de identidade, na medida em que não se define pela sua atualidade, mas sim pelo seu caráter problemático e em constante transformação (ibid., p. 18). Pierre Lévy, discorre sobre o processo de virtualização ao pensar em uma empresa cuja,

A organização clássica reúne seus empregados no mesmo prédio ou num conjunto de departamentos. Cada empregado ocupa um posto de trabalho precisamente situado e seu livro de ponto especifica os horários de trabalho. Uma empresa virtual, em troca, serve-se principalmente do teletrabalho; tende a substituir a presença física de seus empregados nos mesmos locais pela participação numa rede de comunicação eletrônica e pelo uso de recursos e programas que favoreçam a cooperação. Assim, a virtualização da empresa consiste sobretudo em fazer das coordenadas espaços-temporais do trabalho

um problema sempre repensado e não uma solução estável. O centro de gravidade da organização não é mais um conjunto de departamentos, de postos de trabalho e de livros de ponto, mas um processo de coordenação que redistribui sempre diferentemente as coordenadas espaços-temporais da coletividade de trabalho e de cada um de seus membros em função de diversas exigências. (LÉVY, 2001, p. 18.).

Nesse contexto, enquanto a atualização lida com a passagem de um problema para uma solução, a virtualização traz consigo uma dinâmica em que a solução fornecida desencadeia um novo conjunto de desafios a serem superados. (ibid., p. 18). Assim como no exemplo da empresa, os elementos que compõe os participantes do digital são transitórios, isto é, nômades. Nesse ambiente virtual, o espaço físico e a corporalidade são desmaterializados, encontrando-se ausentes no sentido tradicional. A virtualização desterritorializa os diversos atores envolvidos no cenário digital, sejam eles de natureza humana ou não-humana.

Contudo, é importante ressaltar que a falta de presença física na esfera virtual não implica em inexistência. Como ilustra Pierre Lévy (2001), a formação de comunidades virtuais, por exemplo, baseia-se na intermediação proporcionada pela internet. Os membros dessas comunidades reúnem-se em torno de interesses comuns e enfrentam desafios compartilhados, como a superação da distância geográfica. Embora os membros possam não estar localizados fisicamente e a comunidade não ocupe um espaço físico estável, esse contexto é repleto de paixões, projetos, conflitos, amizades, e outros aspectos sociais e emocionais, o que reafirma sua existência. Desse modo, é possível afirmar que uma cultura nômade, no sentido de transitar entre diferentes espaços, é reinventada e reconfigurada através do processo de virtualização (ibid., 20). Esse processo se torna viável à medida que novas técnicas e tecnologias se desenvolvem e incide em transformações significativas no processo comunicacional.

Diante destas considerações, entendemos que o conceito de cibercultura desempenhou um papel de relevância ao desvelar a cultura que emergiu nos primeiros anos da era digital. Esse conceito abarca um conjunto de práticas e valores que surgiram na década de 1990. No entanto, em virtude da dissolução das barreiras entre o mundo analógico e o virtual, julgamos que os conceitos de cultura participativa e convergência midiática, entrelaçados com a noção de plataforma e plataformização, demonstram-se mais adequados para compreendermos as relações e conexões que hoje se estabelecem no digital. Portanto, compreendemos a necessidade de abordar de forma concisa essas mudanças na comunicação e a emergência dessa nova forma de cultura.

Entre Imagens e Sentido: convergência, cultura participativa e plataformas

É seguro afirmarmos que a técnica e a tecnologia desempenham um papel fundamental nas relações humanas. Ao longo da nossa história, à medida que surgiam novas técnicas e tecnologias, as relações sociais, de trabalho, a comunicação e mesmo a nossa cognição foram afetadas e transformadas por esses avanços. Cada inovação disruptiva, exerce a força de remodelar o sentido e a forma como interagimos com o mundo. Dessa forma, os avanços da técnica, ao longo da história, foram responsáveis por modificar aspectos como nossa percepção de tempo, distância e espaço. Para os propósitos desta pesquisa, estamos interessados especialmente nas transformações que impactam os processos comunicacionais.

Atualmente, a internet tem influência na atual compressão das distâncias espaciais e pelo crescente fluxo de informações compartilhadas entre os indivíduos ao redor do globo (CASTELLS, 2003, p. 7). No entanto, mesmo antes de sua existência, outras inovações já reconfiguraram nossas noções de tempo e espaço ao longo da história. Sempre que um novo sistema de comunicação ou transporte emergiu e demonstrou um caráter disruptivo em relação ao modelo anterior, ocorreram modificações significativas em nossos sistemas de proximidades práticas (LÉVY, 2001, p. 22).

Desde a invenção da roda até o advento do avião, da carta ao telefone e do rádio à internet, à medida que novas tecnologias surgem, as relações humanas com o mundo constantemente se adaptam, aproximando-nos, enquanto indivíduos, cada vez mais. Por um lado, as tecnologias de transporte, ao longo da história, comprimiram as distâncias no sentido de proximidade física; por outro, as tecnologias da comunicação reduziram a distância informacional e interacional, isto é, das relações entre os sujeitos. Tal fenômeno alterou substancialmente nosso modo de se relacionar.

Em um nível fundamental e para além da mera transmissão de informações, a comunicação configura-se como o ato que delineia contextos, conferindo significado às interações, ou seja, ela origina e transforma o contexto. Nesse sentido, a circulação de informações pode servir para a avaliação mútua do estado de uma relação, agindo como um indicador das interações entre indivíduos (LÉVY, 2006, p. 21). Dependendo do tipo de relação e as diversas variáveis que orbitam a comunicação – contexto, interpretação, resposta, etc – os resultados podem ser os mais diferentes possíveis. Assim como em

uma partida de xadrez, cada novo lance ilumina com uma luz nova o passado da partida e reorganiza seus futuros possíveis; da mesma forma, em uma situação de comunicação, cada nova mensagem recoloca em jogo o contexto e seu sentido. A situação sobre o tabuleiro de xadrez em determinado momento certamente permite compreender um lance, mas a abordagem complementar segundo a qual a sucessão dos lances constrói pouco a pouco a partida talvez traduza ainda melhor o espírito do jogo (LÉVY, 2006, p. 21-22).

Semelhante à ideia de virtual e virtualização, ao considerarmos as nuances da comunicação, também podemos observar o surgimento de um campo problemático e constantemente disputado. Dentro desse cenário comunicacional, o sentido emerge e se transforma com base no contexto, que se modifica a cada movimento feito entre os interlocutores. Esses elementos se tornam particularmente significativos quando levamos em consideração a evolução dos meios de comunicação ao longo da história humana. Quando consideramos as interações face a face, as transformações decorrentes do contexto tornam-se evidentes. Entretanto, essa dinâmica passa por duas metamorfoses ao analisarmos os meios de comunicação de massa.

Primeiramente, nos deparamos com uma situação em que o contexto é, de certa forma, atenuado, como é o caso dos meios tradicionais de comunicação, tais como jornais, rádio e televisão. Essa atenuação deriva da dificuldade que um dos interlocutores enfrenta ao emitir uma resposta em relação à informação recebida. Por exemplo, quando ouvimos um programa de rádio, o direito de resposta do ouvinte é comprometido, visto que as possibilidades de réplica são de difícil execução¹⁹ ou mesmo inexistentes. Esse fator acaba por transformar um dos interlocutores em agente passivo e outro em agente ativo. No entanto, em uma segunda situação, testemunhamos uma dinâmica que amplia o direito de resposta e acelera a transformação do contexto. Esse fenômeno é impulsionado pela internet e pela proliferação de novos dispositivos conectados a ela.

Esses novos dispositivos acompanham a transformação dos meios de comunicação de massa e estão intimamente ligados ao desenvolvimento do ambiente digital e da internet. Nesse caso, os meios tradicionais de comunicação – a televisão, o rádio e a mídia impressa – hoje competem com as novas possibilidades geradas pelos dispositivos tecnológicos conectados à internet, como computadores, tablets, *e-readers* e *smartphones*. A internet possibilitou a emergência de um novo modelo de mídia, um modelo que se baseia no que Henry Jenkins (2013) chamou de cultura da convergência.

¹⁹ Um caso ilustrativo de réplica de difícil realização é o telefonema. Considere também a situação de um programa de rádio em que essa forma de interação é possível; nesse cenário, o ouvinte se depara com desafios como linhas congestionadas e um espaço de tempo limitado para expressar sua opinião.

Tal como Jenkins pontua, é na cultura da convergência em que as “velhas e novas mídias colidem, onde o poder do produtor e do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2013, p. 377). Na convergência, os limites impostos pelas mídias tradicionais que separavam o produtor de conteúdo (emissor) e o consumidor (receptor) se dissolvem e, em seu lugar, constrói-se um espaço de constante interação entre produtor e consumidor de conteúdo, ou seja, uma rede de processos comunicacionais (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 107).

Por convergência, entendemos uma forma de compreender o funcionamento das mídias e da comunicação e, compreendendo esse universo, o usuário aprende a como lidar e a se comunicar com outros indivíduos por meio dessas ferramentas. Sendo assim, a convergência representa locais de interação onde uma variedade de pessoas e organizações se influenciam mutuamente, alterando as conversas já existentes e as que estão por vir. Segundo Jenkins,

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2013, p. 25).

A interdependência entre o digital e a convergência originou um modelo midiático que é produto de uma cultura participativa. A cultura participativa é um conceito que expressa o atual crescimento de interferência do público nos processos de comunicação (ibid, p. 108). Na cultura participativa, a internet detém um papel central sobre essas relações pois, assim como apontam Camargo, Estevanim & Silveira,

com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, a lógica proposta pelos modelos iniciais do processo comunicacional é mais uma vez posta em debate, pois a rede não parte de um modelo um-todos, mas sim de um modelo todos-todos (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 107).

Isto é, esse espaço (re)constrói diálogos, interações e relações entre as pessoas que, no digital, tornam-se adeptos de uma cultura baseada na participação coletiva. O indivíduo, agora, não apenas consome conteúdo, mas, também, o produz. Esse sujeito que, agora, consome e produz conteúdo²⁰, fora chamado de *prossumer*, termo cunhado

²⁰ Consideramos produção de conteúdo tudo aquilo que é produzido por um usuário no digital. Sendo assim, tanto um simples comentário em uma publicação ou vídeo altamente produzido para uma plataforma, como por exemplo o YouTube, consideramos como conteúdo produzido.

por Alvin Toffler (1980) e, posteriormente, utilizado por Axel Bruns (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 109), para pensar o desenvolvimento de espaços digitais como os fóruns de discussão, blogs, plataformas de vídeos e redes sociais. Nesse cenário, se antes

apenas um seleto grupo de jornalistas e artistas era um formador de opinião, ditava tendências e modas, na atualidade pessoas aparentemente comuns ajudam a influenciar milhares através da internet. Conquistaram uma grande quantidade de seguidores e essa popularidade é vista como uma estratégia de marketing capaz de alavancar o sucesso de uma marca na web (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017, p. 104)

Podemos dizer que todo usuário do digital é um *prossumer*, mas nem todo *prossumer* tem destaque no digital. Os usuários que conseguem adquirir relevância o suficiente dentro dessa esfera são atualmente chamados de influenciadores digitais e sua produção no digital converteu-se em poder persuasão sobre as formas de consumo, de opinião e de comportamento de outros usuários.

Esse poder de indução evoluiu com o desenvolvimento da internet e suas origens remetem aos clássicos fóruns de discussão em que adeptos de um mesmo segmento se reúnem para debater interesses em comum. Se em um primeiro momento usuários se agrupavam no digital para conversar sobre um assunto comum, com o passar do tempo, alguns frequentadores desses grupos passaram a acumular prestígio e capital social entre seus pares através da emissão de suas opiniões, críticas e resenhas, adquirindo, assim, influência sobre quem os acompanham.

Nesse cenário, no decorrer do tempo, podemos dizer que ocorreu um processo de profissionalização do indivíduo que detém poder de influência no digital. Em relação ao termo, a pesquisadora Issaaf Karhawi (2017), observou a evolução do conceito de influenciador digital em que, na história do digital, já foram chamados de blogueiros, vlogueiros ou formadores de opinião e, ainda, conforme a autora

Tornar-se um influenciador digital é percorrer uma escalada: produção de conteúdo; consistência nessa produção (tanto temática quanto temporal); manutenção de relações, destaque em uma comunidade e, por fim, influência. Um influenciador pode ser tanto aquele que estimula debates ou agenda temas de discussão em nichos, quanto aquele que influencia na compra de um lançamento de determinada marca (KARHAWI, 2017b).

Em uma sociedade em rede (CASTELLS, 2002), isto é, altamente conectada como a nossa, os influenciadores digitais adquiriram um papel de destaque e seus posicionamentos passaram a ditar comportamentos sociais, econômicos e políticos daqueles que os acompanham. Contudo, em relação à produção de conteúdo, atualmente

os fóruns, os blogs e os sites pessoais se tornaram antiquados e deram lugar a mídias e plataformas sociais administradas por grandes grupos e empresas da tecnologia como o *YouTube* da *Google*, o *Facebook* e o *Instagram* do grupo META, *TwitchTv* da *Amazon*, o *WeChat* da *Tencent* e o *X* (antigo *Twitter*) em que Elon Musk é o atual proprietário.

As plataformas não se limitam ao entendimento popular de simples ferramentas tecnológicas para atividades online, como comunicação, pesquisa, compras ou audição de músicas. Por de trás dessas atividades online, reside um sistema cuja lógica e logística vão além das comodidades cotidianas. Hoje, esse sistema, por meio de sua estrutura, exerce influência na maneira como nós, enquanto sociedade, vivemos e nos estruturamos (VAN DIJCK, POELL e WALL, 2018, p. 9).

Embora haja constante debate em torno desse conceito, podemos definir “plataformas” como infraestruturas digitais (re)programáveis com a finalidade de facilitar, coordenar e moldar interações personalizadas entre usuários finais e complementadores²¹, organizadas por meio de “coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados” (POELL, NIEBORG e VAN DIJCK, 2020, p. 9). De acordo com Van Dijck, Poell e Waal (2018), uma plataforma se alimenta de dados e sua arquitetura, automatizada e organizada por algoritmos²² e interfaces, é formalizada através de relações de propriedade que são impulsionadas por modelos de negócios, sendo regida por meio de termos de uso. Automaticamente, essas plataformas coletam vastas quantidades de dados de usuários e conteúdo, que são armazenados e processados com base em algoritmos diversos (ibid. p. 9). Esses dados processados têm objetivos variados, como intensificar a interconexão entre plataformas e exibir conteúdo e anúncios personalizados.

Devido à volumosa quantidade de dados que é submetida a processamento nas plataformas, em paralelo à sua abrangente adesão e incorporação na sociedade contemporânea, as plataformas sociais detém, atualmente, uma influência significativa nas esferas políticas, sociais e econômicas. Para compreendermos essa questão,

²¹ A noção de complementadores está intrinsecamente ligada à definição de plataformas que pensa esse setor através do modelo de mercado de dois lados. Esse modelo estabelece que as plataformas reúnam dois grupos distintos de interessados em diferentes etapas da cadeia de produtos. No contexto das plataformas de videogames, por exemplo, um dos lados é composto pelos usuários finais, ou seja, os compradores (geralmente jogadores). Do outro lado estão os vendedores, editores de jogos eletrônicos, *publishers* e outros atores envolvidos (POELL, NIEBORG, VAN DIJCK, 2020, p. 3). Assim, compreendemos os complementadores enquanto o polo oposto ao dos usuários finais.

²² De acordo com Van Dijck, Poell e Waal, os algoritmos é um ingrediente tecnológico significativo que define a arquitetura conectiva das plataformas; são conjuntos de instruções automatizadas para transformar dados de entrada em uma saída desejada (VAN DIJCK, POELL, WAAL, 2018 p. 9).

pensemos, por exemplo, em uma plataforma como o YouTube e os influenciadores digitais. Ao produzir conteúdo para essa plataforma, o YouTube insere anúncios na interface de seu site, assim como em vídeos produzidos e compartilhado nesta plataforma (POELL, NIEBORG e VAN DIJCK, 2020, p. 7). Caso o conteúdo gerado pelo usuário obtenha monetização, o YouTube redistribui parte da receita provenientes de seus anúncios aos criadores de conteúdo. O usuário, ao consumir esse conteúdo e se deparar com um anúncio, assume o papel de um possível comprador do produto ou serviço anunciado, gerando, assim, movimentações no cenário econômico.

Diversos fatores orbitam em torno da monetização nas plataformas sociais; no entanto, neste momento, nossa intenção não é aprofundar essa discussão. Conforme mencionado, os influenciadores podem ser considerados profissionais digitais na atualidade. Desse modo, proliferam nessas plataformas influenciadores cujo conteúdo está vinculado a uma variedade de nichos temáticos, como jornalismo, ciência, política, fofocas, moda, maquiagem, esporte, jogos eletrônicos, entre outros.

No âmbito político, ao possibilitar que os usuários emitam e compartilhem informações e opiniões de forma constante, as plataformas também passam a exercer uma influência política. No que se refere aos produtores de conteúdo, embora existam influenciadores de diversos nichos e posicionamentos políticos, a estrutura da plataforma, baseada em seus algoritmos, pode favorecer a entrega de certos tipos de conteúdo em detrimento de outros²³.

Além disso, um outro exemplo de interferência política mediada por plataformas é a disseminação de desinformação. Devido à velocidade na emissão e no consumo de informações, a tarefa de verificar a veracidade de certas publicações muitas vezes se revela desafiadora. Um caso notório é o das desinformações relacionadas às queimadas e desmatamentos ocorridos na Amazônia em 2019, onde o pesquisador Aldemir Aparecido de Oliveira Junior (2021) observou que os conteúdos enganosos sobre os eventos na Amazônia naquele momento alcançaram um público maior do que os vídeos

²³ Um exemplo ilustrativo desse processo é o algoritmo EdgeRank do Facebook. Esse algoritmo, ao analisar meticulosamente os dados coletados, leva em consideração uma gama ampla de mais de 100.000 fatores distintos. Esse minucioso processo é conduzido para determinar quais artigos e conteúdos serão selecionados para exibição no feed de notícias dos usuários (MCGEE, 2013). Através da implementação desse algoritmo, a plataforma é capaz de aprofundar a exploração das conexões interpessoais, muitas vezes direcionando indivíduos para grupos específicos e, assim, potencialmente agrupando-os com pessoas que, por vezes, compartilham opiniões, atitudes, preferências e interesses semelhantes (PEIXOTO, 2014, p. 227).

informativos. Tais conteúdos, dessa maneira, passava a impactar os rumos da política nacional naquela conjuntura (DE OLIVEIRA JUNIOR, 2021).

No que se refere aos aspectos sociais e culturais, podemos ilustrar essa transformação considerando a mudança na maneira como a população consome mídia. Nesse cenário, tomando o Brasil como exemplo, observamos um enfraquecimento das mídias tradicionais em relação às novas, cujo crescimento se acentuou (BRASIL, 2022). Como relatado, um diferencial desse novo modelo midiático é a de que o usuário possui uma “maior liberdade” – atenção às aspas – sobre o seu consumo. Isto é, se antes o consumidor se encontrava preso à programação estipulada por emissoras de televisão e rádio, contemporaneamente, no digital, através de um aparelho conectado à internet, o usuário dispõe de uma alta gama de conteúdo a ser acessado a qualquer momento e em qualquer local.

Sendo assim, o indivíduo pode consumir conteúdos de seu interesse constantemente com o objetivo de se entreter ou não. Importante ressaltarmos que não enxergamos esse novo modelo como uma experiência de fato democrática. Compreendemos que existam limitações de acesso e, também, interesses específicos por trás das empresas detentoras desses veículos.

Novas mídias e mídias digitais: explorando os conceitos de mídias, plataformas e redes sociais.

Anteriormente discurrimos que com o avanço das tecnologias digitais, o universo da comunicação e da informação foi significativamente transformado. Todavia, é comum que surjam confusões em relação aos conceitos utilizados para descrever os diferentes elementos que compõem esse novo cenário. Diante disso, esta seção tem como objetivo esclarecer alguns desses conceitos, que, por serem gramaticalmente semelhantes e interdependentes, podem gerar dúvidas e dificuldades para o leitor.

As novas mídias e as mídias digitais, são um conjunto de tecnologias digitais que surgiram ou se adaptaram a era da informação. Embora semelhantes e relacionados, para fins de organização, distinguimos em um ponto as novas mídias das mídias digitais. Por novas mídias, entendemos como as mídias emergidas através do desenvolvimento das novas tecnologias da computação, podendo ser digital ou não, ou seja, CD-ROMs, DVD, a internet, as redes sociais, os blogs, os jogos eletrônicos, aplicativos móveis, entre outros (MANOVICH, 2005, p. 27). E, por mídias digitais, interpretamos como todas as mídias

que podem ser acessadas digitalmente, ou seja, para além das novas mídias, as mídias tradicionais que vêm sendo cooptadas ao digital, como a televisão, o rádio, a música, a fotografia, entre outros (MANOVICH, 2001, p. 50).

Colocada essa diferenciação, essas mídias digitalizadas se caracterizam pela alta imersão, conectividade e interatividade do usuário com o meio comunicacional. Esse novo espaço é construído através da participação e colaboração dos usuários na produção, distribuição e consumo de conteúdo. Esse aspecto, encontra-se interligado a convergência midiática. Através da integração de diferentes tipos de mídia, um usuário em sua casa pode, através de seu computador, trabalhar e, simultaneamente, realizar outras atividades como navegar na internet, ouvir músicas, conversar com amigos ou responder e-mails (JENKINS, 2013, p. 42).

Dado esse panorama, as mídias digitais referem-se a qualquer conteúdo que possa ser criado, armazenado e distribuído eletronicamente por meio de tecnologias digitais. Isso pode incluir, por exemplo, texto, imagens, áudio e vídeo (MANOVICH, 2001, p. 50). As mídias digitais podem ser distribuídas por meio de diferentes plataformas, incluindo a internet (ibid., 19), dispositivos móveis, jogos, entre outros (ibid., 8). Através dessas novas mídias, quando adentramos ao universo digital somos bombardeados por diversos outros conceitos que, embora sejam diferentes, são semelhantes e são intercambiáveis, tais como as mídias sociais, as plataformas sociais e as redes sociais. Esses conceitos são fundamentais para entendermos a forma como a interação social ocorre na internet.

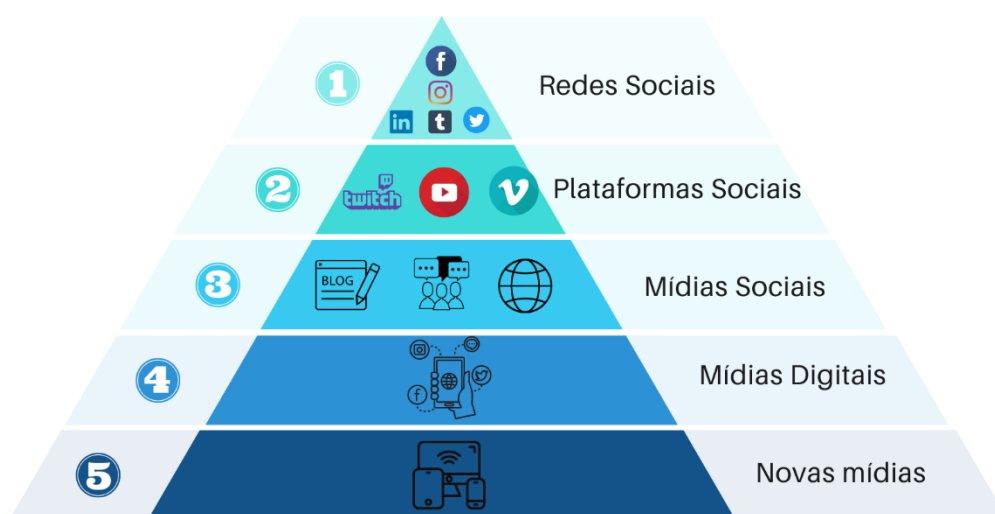
As mídias sociais referem-se a um conjunto de tecnologias, ferramentas e aplicativos que permitem que as pessoas se comuniquem, compartilhem conteúdo e interajam com outros usuários na internet. Essas aplicações, atualmente tem poder de influência na forma como os humanos se comunicam a nível individual e a nível de comunidade e, nesse sentido, essas mídias dissolvem as fronteiras entre online e offline (VAN DIJCK, 2013, p. 13). Essas mídias englobam uma ampla variedade de plataformas, incluindo redes sociais, blogs, fóruns, wikis²⁴, *podcasts* e outras formas de conteúdo gerado pelo usuário. As mídias sociais têm o poder de conectar pessoas do mundo todo, independentemente de sua localização geográfica, e são usadas para compartilhar informações, opiniões, sentimentos e ideias.

²⁴ Enciclopédias digitais.

Plataformas sociais, por outro lado, são um subconjunto das mídias sociais que se concentram em plataformas online específicas que permitem que os usuários se conectem e interajam uns com os outros. Essas plataformas são, geralmente, voltadas a conteúdos de mídia específicos, seja texto, imagens ou vídeos. Dessa maneira, podemos explorar assuntos que nos interessam com base no formato midiático predominante naquela plataforma. Exemplificando, temos as plataformas de vídeos, tais como o *YouTube*, a *Twitch* e o *Vimeo*; e, também, as plataformas de texto, a exemplo do *Reddit* e *Medium*.

Redes sociais são uma forma específica de plataforma social que permite que os usuários se conectem com outros usuários em uma rede online estruturada. Raquel Recuero (2009) indica que as redes sociais geralmente exigem que os usuários criem perfis de usuário e, através desse perfil, é possibilitado ao indivíduo se conectar com outras pessoas com base em interesses, localização geográfica, conexões pessoais ou outros critérios e, a interação, geralmente ocorre através de comentários (RECUERO, 2009, p. 102). Dessa forma, as redes sociais são frequentemente usadas para construir relacionamentos pessoais ou profissionais, compartilhar informações e conteúdo, e se manter atualizado com as novidades e atividades de outras pessoas. Algumas das redes sociais mais populares incluem o *Facebook*, o *Instagram*, o *X* e o *LinkedIn*.

De forma resumida, mídias sociais constituem uma categoria abrangente que engloba todas as modalidades de comunicação e compartilhamento de conteúdo online. Dentro desse espectro, as plataformas sociais formam uma subcategoria direcionada a plataformas de conteúdo específico, as quais viabilizam a conexão e interação social entre indivíduos. As redes sociais, por sua vez, representam uma manifestação particular de plataforma social projetada com a finalidade de entrelaçar os usuários em uma estrutura de rede organizada. Ilustrada na figura subsequente, essa estrutura oferece uma disposição ordinal que, em certa medida, estabelece uma hierarquia para os conceitos abordados até o momento.

Figura 1 – Pirâmide de conceitos do digital.

Fonte: Elaboração própria.

Nesse cenário, com o crescente uso dessas tecnologias, as mídias sociais se tornaram importantes ferramentas de comunicação, compartilhamento de informações e construção de relacionamentos na era digital. Compreendendo essas nomenclaturas, tal como suas aproximações e distanciamentos, a seguir nos debruçamos sobre uma literatura de apoio que também nos ajudou a compreender esse universo do entretenimento digital.

Ser Autêntico para Influenciar, Tornar-se Marca para Vender

Nas subseções anteriores, exploramos os estudos pioneiros sobre o digital, destacando a integração crescente entre o analógico e o digital e a subsequente dissolução das barreiras tradicionalmente estabelecidas entre eles. Essa análise nos conduz à questão da virtualização e sua relação com a convergência midiática. A convergência dissolve as fronteiras das mídias tradicionais e transforma os consumidores em participantes ativos, tornando-se parte integral da emergência de uma cultura participativa baseada em trocas constantes.

Nesse contexto dinâmico, surge a figura do influenciador digital, que, por meio de seu engajamento nas redes, ganha audiência e exerce influência sobre seus seguidores. Este cenário propicia o surgimento de novas formas de interação, onde os diálogos são reformulados e a produção de conteúdo é alterada. O influenciador digital, enquanto produtor de conteúdo, vê sua criação de conteúdo moldada pela audiência que ele mesmo construiu.

Em meio a esse panorama, passamos a discutir sobre as plataformas digitais, e discorremos sobre a importância de elas transcenderem a função de simples ferramentas para atividades passivas online. Por trás delas, existe um sistema complexo que, através de algoritmos e do processamento de dados armazenados, influencia significativamente o consumo e a produção de conteúdo. Além disso, essas plataformas são desenvolvidas com focos específicos, como vídeos, textos ou imagens, cada uma projetada para atender a demandas particulares (VAN DIJCK, POELL e WALL, 2018, p. 9), demandas que, a depender do foco, como mencionado, influenciam e são influenciadas de formas diferentes no digital, alterando o comportamento de criadores e consumidores de conteúdo.

Nesse sentido, esta seção se constrói a partir dessas considerações. E, tendo-as em vista, refletimos sobre a forma como se constituem os influenciadores no digital. Isto é, observamos aspectos de como a interação entre público e produtor ocorre.

No digital, a emergência dos influenciadores digitais reconfigura as dinâmicas de interação social e entretenimento, evidenciando uma transformação profunda do “eu” – influenciador – em uma mercadoria negociável. Esta mercantilização é viabilizada por diversos fatores: a necessidade de criar uma persona autêntica que engaje o público; as ferramentas interativas fornecidas pelas plataformas digitais; e a própria transformação do indivíduo em produto, o que por sua vez dilui os limites entre a vida privada e sua exposição como mercadoria.

Neste contexto de entretenimento digitalizado, o entretenimento evolui para além do consumo passivo de conteúdo, engajando-se numa cultura participativa que possibilita uma interação constante entre produtores e usuários. O consumidor, anteriormente passivo, agora se torna um agente ativo, influenciando e até cocriando o conteúdo produzido pelo influenciador. Esta dinâmica não apenas confunde as linhas entre consumo e lazer, mas também reforça a influência mútua e contínua entre influenciadores e seus seguidores, redefinindo as bases do entretenimento digital.

Nesse cenário, os diálogos construídos entre público e produtor evocam uma dinâmica que vai além do mero consumo, destacando a importância dada a elementos da vida privada do influenciador. Nesse sentido, esses aspectos refletem uma noção de autenticidade por parte daquele que produz o conteúdo, reverberando em sua relação com os espectadores. Segundo Issaaf Karhawi (2017), a visibilidade proeminente nas plataformas digitais está intrinsecamente ligada ao tipo de relacionamento cultivado com o público, exercendo impacto direto em sua presença online (KARHAWI, 2017, p. 102).

No contexto dos influenciadores digitais, a percepção de autenticidade e proximidade emergem como fatores cruciais na construção e manutenção de suas trajetórias e vínculos profissionais enquanto produtores de conteúdo. Conforme destacado por Crystal Abidin (2015), em contraste com antigas celebridades e figuras públicas, os influenciadores digitais optam por se referir àqueles que os acompanham nas diversas mídias como “seguidores” em vez de “fãs”. Essa escolha lexical representa uma rejeição deliberada do status elevado e da distância associados à palavra “fãs” (ABIDIN, 2015, p. 3). Dessa forma, estabelece-se uma proximidade não-física, mas mediada pelas possibilidades da internet, e, adicionalmente, uma aparente relação horizontalizada entre produtor e consumidor. Junto a isso, tal como apontado por Karhawi, podemos compreender que a distinção entre um influenciador digital e uma celebridade reside precisamente no sujeito, isto é, no Eu. Uma vez que, o influenciador digital, é um sujeito que busca preservar o seu eu, no sentido de sua autenticidade (KARHAWI, 2017a, p. 46).

Essa estratégia semântica não apenas reflete, mas também contribui para a ênfase na acessibilidade e na interatividade, elementos fundamentais na dinâmica das relações digitais. Para uma compreensão mais aprofundada desse cenário, Abidin adapta a teoria de Horton e Wohl (1956), originalmente desenvolvida para personalidades da rádio e televisão, ao contexto dos influenciadores digitais, identificando ressonâncias significativas em suas análises (ABIDIN, 2015, p. 9).

A teoria sugere que figuras da televisão e do rádio criam relações interpessoais unilaterais e uma impressão – ilusória – de proximidade com seu público através de diálogos descontraídos, informais e receptivos (ibid., p. 9). Baseada na tentativa de parecer se misturar com o público, essa estratégia objetiva construir um relacionamento “por meio de performances ou dispositivos teatrais (*theatrics*) que forjam uma relação de intimidade entre a celebridade e seu público” (KARHAWI, 2017, p. 102). Nesse contexto, os autores destacam que as relações parassociais possibilitam ao público adquirir um amplo conhecimento sobre uma determinada personalidade sem a necessidade de qualquer interação recíproca real (ABIDIN, 2015, p. 9). Por relações parassociais, compreendemos como conexões unilaterais, onde uma pessoa desenvolve sentimentos de proximidade e intimidade com uma figura midiática, sem que haja uma reciprocidade real ou física dessa conexão (ABIDIN e KARHAWI, 2021, p. 293).

Aqui, enfatizamos novamente uma distinção marcante entre as mídias tradicionais e as mais antigas. Ao contrário da ilusão de proximidade criada por

personalidades do rádio ou televisão com seu público, a proximidade estabelecida entre influenciadores e seus consumidores parece, em um primeiro momento, ser mais concreta em comparação com a mídia tradicional. Esse aspecto fundamenta-se na elevada capacidade de interação das mídias digitais, permitindo, assim, diálogos constantes entre o produtor e o consumidor. Nesse contexto, o influenciador não se comunica apenas com um ouvinte passivo, como nas mídias tradicionais, mas sim com um espectador ativo que participa ativamente dos diálogos e contribui para moldar a própria produção do conteúdo. Essa participação ativa revela um aparente estreitamento de laços entre o produtor e seu público, embora Abidin afirme que “muito do que os influenciadores digitais fazem hoje é uma versão atualizada do que se compreende como relações parassociais” (ABIDIN e KARHAWI, 2021, p. 293).

Literatura de Apoio: o entretenimento digital e outras etnografias e estudos de caso

Uma vez integradas à nossas vidas cotidianas, as tecnologias de informação e comunicação também se integram a dinâmicas corriqueiras da sociedade contemporânea. Mesmo atividades tradicionalmente analógicas hoje utilizam essas tecnologias em algum nível. E, a cerca dessa integração, interessa-nos observá-la sobre a perspectiva do lazer e do entretenimento relacionando-a ao digital. Para fins dessa pesquisa, compreendemos o lazer enquanto

um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1973, p.34)

Por entretenimento, compreendemo-lo como uma forma de lazer que distraí e prende a atenção do público. Exemplos incluem a música, a dança, o teatro, a contação de histórias e os jogos. Ao considerarmos essas definições, fica evidente que o meio digital, sendo altamente interativo, tem um poder visível de ocupar nosso tempo livre. Com isso, o digital cria oportunidades significativas para vivenciarmos momentos de lazer e entretenimento.

Sob esse panorama, atualmente existe uma alta procura por entretenimento digital em mídias sociais. De acordo com dados disponibilizados pelas agências de

marketing digital *Kepios*, *We Are Social* e *Hootsuite* (2021), durante o ano de 2021²⁵, o lazer e o entretenimento ficaram em segundo e quarto lugar, respectivamente, dos principais motivos pelos quais as pessoas utilizam as mídias sociais. Um total de 34,6% desses usuários busca, nas mídias sociais, “preencher o tempo livre”²⁶ e 31,1% busca por “conteúdos humorísticos ou de entretenimento”²⁷. O primeiro lugar desse ranking, com 48% dos usuários, procura as mídias sociais para “manter contato com amigos e familiares”²⁸ e, o terceiro lugar, com 35% de usuários²⁹, utiliza para “acessar notícias”³⁰. Sobre essa ótica, notamos que a busca por um lazer e entretenimento digitalizado se torna cada vez mais presente em nosso cotidiano, como é o caso dos jogos eletrônicos.

O mercado dos jogos eletrônicos atualmente é o segmento mais lucrativo da indústria do entretenimento (STATISTA, 2020) e, esse rápido crescimento, vem atraindo grandes investimentos ao setor. Exemplificando em números, no mês de janeiro de 2022, a empresa de tecnologia *Microsoft* anunciou a compra da empresa de jogos eletrônicos *Activision Blizzard* pelo valor de U\$68,7 bilhões de dólares, sendo esse o maior negócio do setor de tecnologia da história até o presente momento (ROMANI e WOLF, 2022).

Culturalmente essa indústria também se destaca, seja pelo engajamento da comunidade quanto pelo seu reconhecimento por empresas e instituições. A título de exemplo dessa expressividade da comunidade dos *gamers*³¹, vale mencionar que no dia 15 de dezembro de 2021, o jogo *Minecraft*³² atingiu a expressiva marca de 1 trilhão de visualizações nos conteúdos³³ (vídeos) produzidos sobre o jogo para a plataforma de vídeos da *Google*³⁴, o *YouTube*³⁵, marco que rendeu homenagem da própria plataforma ao jogo e aos seus jogadores³⁶ (YOUTUBE, 2021). Nota-se, com base nesse exemplo,

²⁵ Relativo à atualização do relatório referente ao mês de outubro de 2021.

²⁶ Tradução nossa para “*Filling up spare time*”.

²⁷ Tradução nossa para “*Finding funny or entertainment content*”.

²⁸ Tradução nossa para “*Staying in touch with friends and family*”.

²⁹ Os números são relativos ao percentual de usuários globais de internet de 16 a 64 anos. Os usuários respondem na pesquisa qual é a sua principal razão para o uso das mídias digitais.

³⁰ Tradução nossa para “*Reading News Stories*”.

³¹ O termo *Gamer* é originário da palavra *game* (jogo em inglês). O termo se refere aos jogadores de jogos eletrônicos.

³² Jogo *sandbox* (jogabilidade não-linear) da *Microsoft*. É o jogo mais vendido da história dos jogos eletrônicos.

³³ Como medida de comparação, em 2015 o jogo contava com 135 bilhões de visualização na plataforma. Sendo assim, em seis anos houve uma multiplicação de visualizações em cerca de 7,3 vezes (YOUTUBE, 2021).

³⁴ A *Google* é uma empresa multinacional de tecnologia.

³⁵ Um outro fator interessante é o de que, atualmente, *Minecraft* ocupa o posto de jogo mais vendido na história dos jogos eletrônicos.

³⁶ Ver vídeo “*One Trillion Minecraft Views on YouTube and Counting*” no canal oficial do YouTube. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=YXY74kWderc&ab_channel=YouTube >

uma forte relação construída entre o universo dos jogos eletrônicos e das mídias sociais, aqui representado pelo jogo *Minecraft* e pelas mídias digitais, nesse caso, o *YouTube*.

A marca de 1 trilhão de visualizações em conteúdo de um jogo específico, é o reflexo da alta procura da comunidade *gamer* por conteúdos digitais sobre os jogos de seus interesses, isto é, para além do próprio ato de jogar. O *Minecraft* é apenas um exemplo dessa interação, pois o universo dos jogos eletrônicos é plural, gerando a produção de conteúdos e espaços sobre as mais diversas categorias de jogos eletrônicos.

Desde os anos de 1990, houve uma crescente preocupação de estudiosos a respeito das dinâmicas online. Estudos de caso e etnografias sobre diferentes práticas no digital passaram a ser construídos, como os de jogos online de multijogadores (PEREIRA, 2009; KRISCHKE e GOMES, 2011; PASSOS, 2016; MEDRADO e MENDES, 2020; NERES, XAVIER e BUENO, 2022), de fóruns de discussão (HINE, 2002; SALVADOR, 2016), de mídias sociais (COSTA, 2019; OLIVEIRA, 2021) e de influenciadores digitais (CAMARGO, ESTEVANIM e SILVEIRA, 2017; KARHAWI, 2017b), esses são alguns dos exemplos de estudos realizados nesse sentido. Essas diferentes pesquisas, observaram diferentes questões que circundam o digital,

Neste cenário, estudos sobre lazer e entretenimento digital (CARDOZO, 2017; SILVEIRA, 2018; PEREIRA, 2009), foram essenciais para nos nortearmos sobre as discussões correlatas acerca do consumo e da produção de conteúdo digital. Tal como pesquisado por Geovanna Passos (2016) e Missila Cardozo (2017), compartilho o objetivo de entender como se dá a interação dos produtores de conteúdos e seus seguidores. Geovanna Passos (2016), em seu trabalho *Aperte o Play e Assista! YouTube a sala de aula dos gamers?* analisou o canal brasileiro – Zangado – de conteúdo *gamer* no *YouTube*, questionando se os conteúdos de jogos eletrônicos no *YouTube* possuíam elementos pedagógicos e, nesse cenário, a autora constatou que as dinâmicas presentes nos vídeos do canal se aproximam da construção de videoaulas, estas voltadas ao aprendizado de jogos eletrônicos (PASSOS, 2016, p. 129-130).

No caso de Cardozo (2017), a autora realizou uma pesquisa exploratória sobre produção de conteúdo de dois jogos online para o *YouTube*, o *Pokémon Go* e o *YuGiOh! Duel Links* (2016). A autora buscou saber quantos canais com ao menos 30 mil seguidores produzia conteúdo em português para esses jogos e, dessa forma, analisou a forma como as interações entre produtor e consumidor ocorriam e como essa relação contribuía ao jogo e aos jogadores que consumiam esse tipo de conteúdo. Cardozo teve uma constatação semelhante à de Passos (2017), compreendendo que os canais de *YouTube*

servem de suporte a outros jogadores que também jogam o jogo do qual o conteúdo é produzido.

Esse aspecto professoral do produtor para com seus espectadores também aparece em nossa pesquisa, todavia, uma vez que o conteúdo do qual analisamos não se trate apenas de produções assíncronas, outros tipos de interação emergem dessa relação entre consumidor e produtor, transcendendo, dessa maneira, as fronteiras do jogo. Assuntos como o da vida pessoal, tanto do influenciador quanto do espectador, opiniões, visões políticas, dentre outros, muitas vezes são evocadas nas interações em *live*. E, é nesse ponto que nosso objetivo se afasta um pouco dos trabalhos de Passos e Cardozo, isto é, buscamos entender a interação para além do jogo e enquanto entretenimento. E visando entender a interação do público jovem com esses conteúdos, o trabalho de Guilherme Silveira (2018), buscou realizar uma discussão a respeito de lazer, adolescência e práticas digitais e, esse trabalho, preparou-nos o terreno para entender a forma como parte dos espectadores consomem esse tipo de conteúdo.

De toda forma, outros trabalhos de conteúdo *gamer* nos serviu de base para entendermos esse cenário, uma vez que entendemos esse trabalho como uma forma de fazer etnografia no digital, a leitura de um trabalho que utilizou essa metodologia em um ambiente semelhante ajudou-nos a lidar com questões que apareceriam em campo. Sendo assim, Rogério Pereira (2009), em sua etnografia sobre o jogo *Second Life*, um simulador de relações sociais, mostrou um caminho para o entendimento de como ocorre a construção das relações sociais através do jogo dentro do digital.

A respeito da indústria de jogos eletrônicos, os trabalhos de James Woodcock (2019) e de Marina Fontolan (2020) nos auxiliaram na compreensão de aspectos socioeconômicos da indústria dos jogos eletrônicos, mostrando-nos a importância do papel da localização para essa indústria e, assim, tornaram mais visíveis aspectos da relação entre desenvolvedores (empresas) e consumidores (jogadores) de jogos eletrônicos. A questão da localização para esse trabalho, mostra-se importante ao pensarmos a relação entre a *Riot Games*, com os consumidores e influenciadores que utilizam seus produtos, nesse caso, o *League of Legends*, como forma de lazer e entretenimento e, no caso dos influenciadores, como ferramenta de trabalho. E, dessa maneira, podemos pensar como é essa interação com a comunidade brasileira.

As contribuições de Henry Jenkins (2013) e Isadora Camargo, Mayanna Estevanim e Sthefanie Silveira (2017) sobre *cultura da convergência* e *cultura participativa*, possibilitou-nos entender as mudanças midiáticas e relacionais oriundas do

digital. Como falamos anteriormente, os influenciadores digitais encontram-se dentro da convergência. Os limites das mídias tradicionais que construíam uma relação entre produtor de conteúdo (emissor-ativo) e consumidor (receptor-passivo) se dissolvem dentro da convergência, gerando um espaço de interação entre os atores. Com o debate contextualizado, nosso próximo passo é explorar o cenário específico de nossa pesquisa, com foco particular nas plataformas sociais empregadas — *YouTube* e *Facebook* — e no universo do jogo que nosso influenciador participa e contribui para sua comunidade, o *League of Legends*.

PARTE II – As Redes, os Jogos e os Influenciadores

Essa seção busca descrever de maneira detalhada os principais elementos que circundam nossa pesquisa, sendo eles: As mídias sociais, em especial, o *YouTube* e o *Facebook*; o olhar do produtor de conteúdo e do consumidor nessas plataformas; o influenciador digital analisado, no caso o Gabriel “Kami” Bohn; e, também, o jogo em que o influenciador produz conteúdo, o *League of Legends*.

Nesse cenário, organizamos essa seção em forma de subseções e subtópicos, visando a construção de uma leitura fluída e coesa sobre todos os elementos retratados. Durante a primeira subseção, realizamos uma análise descritiva do *Facebook*, explicando seu funcionamento, sua estrutura, sua estética e, em seguida, esmiuçamos sobre o olhar do produtor e do consumidor sobre a plataforma, isto é, quais são as ferramentas e as formas que o influenciador pode produzir conteúdo para aquela plataforma e, também, quais são as ferramentas e formas que o espectador tem de consumir esse conteúdo. Para retratar o olhar do influenciador sob a plataforma, busquei me colocar no lugar do produtor no que tange a produção do conteúdo, sendo assim, criei uma página anônima na plataforma para testar e entender as funcionalidades disponíveis ao influenciador na plataforma. E, a respeito do olhar do consumidor, para o descrever, baseei-me em anotações realizadas durante as transmissões ao vivo, reassisti essas mesmas transmissões e, ainda, levei em consideração minha trajetória, anterior a esta pesquisa, enquanto um já consumidor desse tipo de conteúdo.

Em relação à próxima subseção, que trata da descrição do *YouTube*, a produção do influenciador à plataforma e o espectador, utilizei-me das mesmas métricas utilizadas no *Facebook*, sendo assim, descrevi a plataforma, criei um canal anônimo para observar as ferramentas e, também, me coloquei no papel de espectador daquele conteúdo. A maior diferença se encontra na questão do consumo, uma vez que o conteúdo do *YouTube* é síncrono. Por fim, na última subseção realizo uma descrição do influenciador Gabriel “Kami” Bohn e o conteúdo por ele produzido, o *League of Legends*.

O Facebook

Com o Facebook, você pode se conectar com amigos, familiares e comunidades de pessoas que compartilham seus interesses. Com recursos como Grupos, Watch e Marketplace, é fácil se conectar com amigos e familiares, além de descobrir pessoas novas (META, 2023)

A epígrafe supracitada consiste na definição oficial do Grupo *META*, desenvolvedora do *Facebook*, a respeito de seu produto. Desenvolvido sob a ideia de

preservar e construir laços com outros, em especial amigos e familiares, é seguro dizer que, até o presente momento, o *Facebook* é uma das mais influentes mídias sociais do século. De acordo com o relatório de outubro de 2022 das agências de marketing digital, *Kepios*, *Hootsuite* e *We are social*, o *Digital 2022 October Global Statshot Report*, o *Facebook* possui, atualmente, um total de 2.93 bilhões de usuários mensais ativos, o que corresponde a cerca de 36,7% da população mundial (WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS, 2022).

O *Facebook* tem suas origens associadas ao *Facemash*, um extinto *website* criado em 2003 por Mark Zuckerberg, Andrew McCollum, Chris Hughes e Dustin Moskovitz. O *website* havia sido desenvolvido para o uso de estudantes da Harvard e, nele, os estudantes poderiam, através de duas fotos colocadas lado a lado, votar na pessoa das quais julgavam mais atraente, todavia, poucos dias após o lançamento o *website* foi desativado pelo Conselho de Administração da Universidade por violação de regras de segurança (ALVES e MOREIRA, 2014, p. 169). Acreditando no potencial da rede social, no ano seguinte Zuckerberg passou a desenvolver um novo *website*, o *The Facebook*, que, dessa vez, buscou cumprir todas as regras de segurança e privacidade da Harvard (TABAK, 2004 apud ALVES & MOREIRA, 2014, p. 170), sendo oficialmente lançado em fevereiro de 2004.

Dado essa breve contextualização de sua origem³⁷, o *Facebook* com o passar dos anos rapidamente se popularizou e, atualmente, é o terceiro *website* mais visitado no mundo, atrás apenas do *YouTube* e do *Google* (WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS, 2022). Com o passar dos anos, a plataforma teve sua interface alterada diversas vezes por diferentes motivos como para fins de otimização, de renovação de *design*, adição de novas funcionalidades, entre outros. Não temos o intuito de explorar as antigas identidades e estruturas do Facebook, mas, sim, seus recursos e sua forma atual.

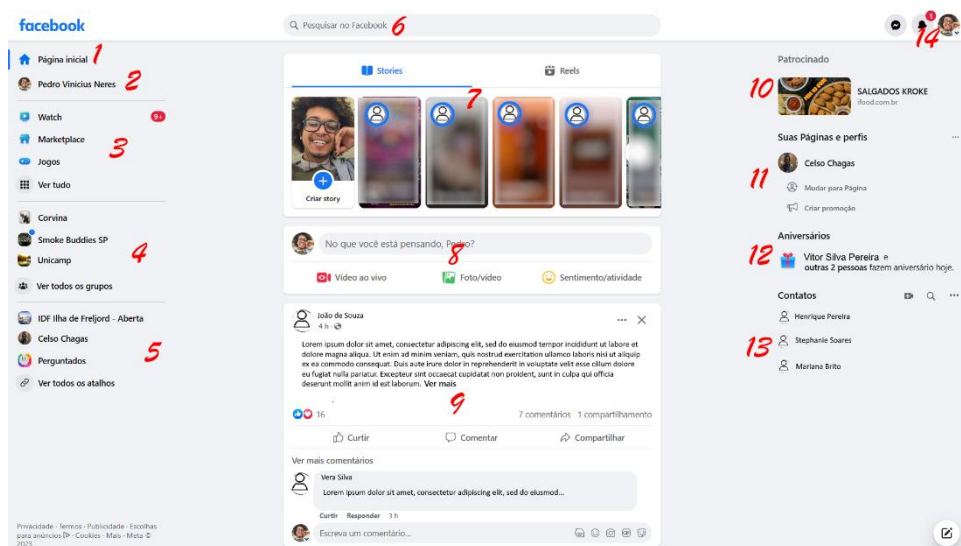
Dito isso, ao entrar pela primeira vez no *Facebook* ou ao acessá-lo através de um novo dispositivo, o usuário irá se deparar com uma tela inicial cuja a função é a realização de *login* em sua conta pessoal (doravante: perfil). Um perfil no *Facebook*, é o ambiente em que você pode compartilhar informações sobre si mesmo, indicando seus interesses, cidade natal e atual, publicar fotos, vídeos e mensagens (FACEBOOK, 2023).

Caso o internauta não possua uma conta de usuário na plataforma ou tenha esquecido o sua senha de acesso, nessa mesma pagina existe a opção de criar uma nova

³⁷ Para uma história aprofundada do *Facebook*, ver: Novas formas de comunicação: história do Facebook - Uma história necessariamente breve (ALVES e MOREIRA, 2014)

conta ou recuperar a sua senha. Após o preenchimento de seu e-mail de utilizador e sua senha, o acesso a plataforma é realizado e, o usuário, encontrar-se-á em uma pagina repleta de botões cuja função é garantir o acesso as diferentes ferramentas de interação presentes na plataforma, como mostra a Figura 2 e Figura 3³⁸.

Figura 2 – Feed de Notícias (Desktop)

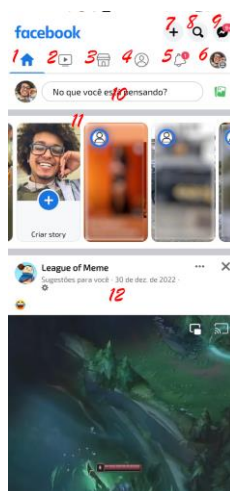


Fonte: Elaboração própria.

Legenda: 1 – acesso ao feed de noticias; 2 – acesso ao perfil pessoal; 3 – acesso a diferentes aplicações do Facebook, como vídeos, livestreams e marketplace; 4 – acesso a grupos de comunidades; 5 – atalhos personalizaveis pelo usuário; 6 – aba de pesquisa; 7 – espaço para visualizar stories e reels; 8 – espaço para publicação no feed de noticias; 9 – publicação no feed de noticias; 10 – propagandas; 11 – páginas e perfis administrados pelo usuário; 12 – aniversários de seus amigos; 13 – messenger; 14 – notificações, messenger e configurações.

³⁸ Como os *smartphones* e os computadores pessoais são os dispositivos mais utilizados para acessar a rede, optamos por trazer imagens da plataforma em ambos aparelhos.

Figura 3 – Feed de Noticias (Celular)



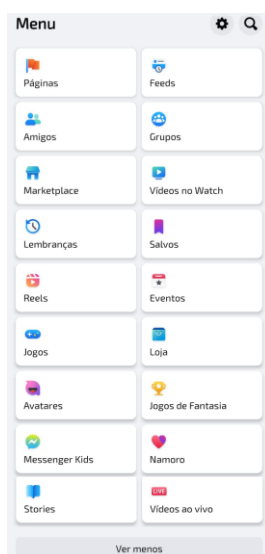
Fonte: Elaboração própria.

Legenda: 1 – acesso ao feed de noticias; 2 – acesso a videos e livestreams; 3 – acesso ao marketplace; 4 – acesso aos contatos; acesso ao perfil pessoal; 5 – acesso as notificações; 6 – acesso a outras funções e ferramentas; 7 – publicar no feed, nos stories, no reels ou realizar *stream*; 8 – aba de pesquisa; 9 – acesso ao messenger; 10 – publicar no feed de noticias; 12 – publicação de uma página no feed de noticias.

As figuras acima representam a pagina inicial do *Facebook* ao realizar *login*. Essa pagina é comumente chamada de *Feed de Noticias*, uma vez que ela permite o acesso a função de mesmo nome (ver: nº 9 da Figura 2 & nº 12 da Figura 3) e, nesse cenário, podemos considera-lo como a função base da plataforma. É através do *feed de noticias* que os usuários podem produzir conteúdos para seus amigos e seguidores e, também, consumir os conteúdos de amigos, de paginas e de grupos que o usuário segue ou integra. Sempre que algum amigo, pagina seguida ou integrante de um grupo da qual o indivíduo faz parte faz uma publicação, esse conteúdo é mostrado no *feed* de noticias do usuário.

Para além do *feed de noticias*, na interface inicial do *Facebook*, podemos acessar outras funções presentes na plataforma. Assim como mostrado na Figura 4, existe uma alta gama de funcionalidades, que vão desde interações via *feed*, grupos e páginas até aplicações de relacionamento amoroso (namoro), de jogos *web* (jogos & jogos de fantasia), comércio (loja & *marketplace*), vídeos (vídeos no *watch* & vídeos ao vivo) e, mesmo, funções associadas a outras plataformas sociais, como o *Reels* e os *Stories*, que estão vinculadas ao *Instagram*.

Figura 4 – Menu de funções do *Facebook*

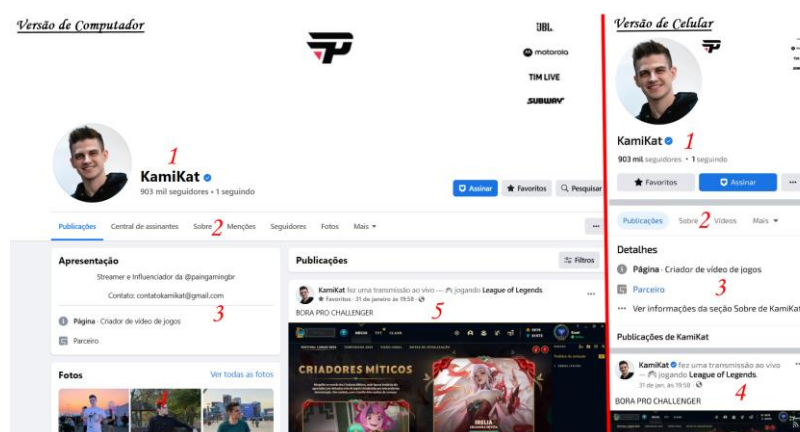


Fonte: Elaboração própria.

Dessas aplicações, interessa-nos, em especial, as páginas, os grupos e, também, as formas de se publicar na plataforma social. Uma página (ver: Figura 5) no *Facebook*, consiste em um ambiente em que empresas, figuras públicas, marcas, artistas, organizações com ou sem fins lucrativos utilizam para se conectar com fãs e clientes (FACEBOOK, 2023). As páginas funcionam de maneira semelhante a um perfil pessoal, com o diferencial de não possuir limitação de seguidores e curtidas, de possuírem ferramentas de *insight* mais elaboradas e, também, da possibilidade de realizar publicações patrocinadas (BUENO, 2020), isto é, o dono da página paga para impulsionar o alcance de uma postagem

Já um grupo consiste em um espaço temático cuja função é a interação de pessoas com interesse em comum. Os grupos podem ter diferentes fins, como voltados ao trabalho, ao esporte, à familiares, ao desenho, música, jogos entre outros e, ainda, podem ser tanto abertos quanto fechados. Os grupos abertos são espaços que todo usuário do *Facebook* pode entrar e sair arbitrariamente, enquanto os grupos fechados o usuário precisa da aprovação dos administradores do grupo para sua integração. Todo usuário pode criar e administrar um grupo ou uma página, todavia, sua popularidade vai depender da adesão de outros usuários ao conteúdo produzido e discutido nesses espaços.

Figura 5 – Página de Gabriel “Kami” Bohn (Desktop & Celular)



Fonte: Elaboração própria. **Legenda:** 1 – nome da página, número de seguidores e imagem de perfil; 2 – menu de navegação; 3 – apresentação da página; 4 – histórico de imagens publicadas pelo perfil; 5 – feed de notícias da página.

Para além das publicações de perfis pessoais, em grupos e em páginas, existem outros tipos de conteúdo passíveis de publicação e consumo no *Facebook*. Os *stories* e o *reels* são ferramentas que interagem com outra plataforma social do grupo *META*, o *Instagram*. Os *stories* (ver: nº 7 da Figura 2 & nº 11 da Figura 3), é uma ferramenta que permite os usuários compartilharem fotos e vídeos curtos com seus amigos durante o período de 24 horas e, essa publicação, pode ser compartilhada do e para o *Instagram*, isto é, um *stories* produzido no *Instagram* pode ser compartilhado simultaneamente aos *stories* do *Facebook* e vice e versa. O *Reels* é uma aplicação que permite o compartilhamento de vídeos curtos e de formato vertical. Também é possível anunciar e vender produtos na plataforma através do *marketplace*, ambiente destinado a esse tipo de comércio.

Em geral, as formas de interação entre produtor e consumidor nesses diferentes tipos de conteúdos são semelhantes. Usualmente, um usuário pode comentar, reagir e compartilhar a publicação de terceiros (ver: nº 9 Figura 2). Um compartilhamento, é um tipo de interação que consiste em compartilhar a publicação de outras pessoas ou páginas em seu próprio perfil. O movimento de compartilhar uma publicação, permite que os amigos de um usuário recebam em seu *feed de notícias* o conteúdo de terceiros através do perfil de quem compartilhou. Dessa forma, se um usuário considerar um conteúdo relevante, ele pode compartilhá-lo com suas conexões. Os comentários, como o próprio nome sugere, permite ao usuário comentar a publicação de amigos, grupos e páginas (ver: nº 9 Figura 2). Por fim, as reações, são formas de reagir a uma publicação através de *emoticons*, com o intuito de demonstrar emoções através dessas figuras

(BUENO, 2020, p. 24), as reações existentes no *Facebook* são o “curtir”, “amei”, “força”, “haha”, “uau”, “triste” e “grr”³⁹ (ver: Figura 6).

Figura 6 – Reações do Facebook



Fonte: Elaboração própria

Não existe um único *Facebook* para todos os usuários (HINE, 2020, p. 11). Em meio a tantas ferramentas e funções como as que foram expostas acima, é coerente dizer que a experiência de cada indivíduo na plataforma é única e, dessa forma, a plataforma serve a diferentes fins. Todavia, em meio a esse processo, é interessante destacarmos que a experiência do usuário não é, de fato, autônoma, ou seja, o indivíduo não apenas consome o conteúdo publicado e recompartilhado de suas conexões – amigos, grupos e páginas –, mas, também, de publicações recomendadas pela própria plataforma com base em seu algoritmo e, ainda, de conteúdos patrocinados por terceiros – pessoas físicas ou jurídicas – para aumentar o alcance e engajamento de uma publicação. Por algoritmo, compreendemo-os como o conjunto de instruções – baseada em cálculos matemáticos – para a realização de uma tarefa visando, assim, atingir um determinado resultado.

Esse fator se mostra importante, uma vez que ao pensarmos em *influenciadores digitais* e marcas no digital, sabemos que sua audiência é mediada pelos algoritmos por trás das plataformas (RAMOS, 2020). Os algoritmos coletam dados através das ações dos usuários e, ao cruzar os dados, ele consegue calcular, prever e direcionar a – possível – informação mais relevante⁴⁰. Nesse sentido, o algoritmo do *Facebook*, entrega publicações com base nas interações, buscas e ações do usuário na plataforma e, dessa maneira, busca oferecer o conteúdo considerado mais relevante a esse indivíduo. O conteúdo entregue pode ser de diferentes tipos, como publicações em formato de imagem, vídeo, texto e, também, em formato de *livestream*.

³⁹ Por vezes a rede social disponibiliza reações especiais, como o “*gratidão*” e o “*orgulho*” (BUENO, 2020)

⁴⁰ Para melhor compreensão da agência dos algoritmos ver: RAMOS, Daniela. *A influência do Algoritmo* (2020).

Nesse panorama, é seguro dizer que a plataforma através de seu algoritmo visa prender nossa atenção e, assim, lucrar com base nela. Isto é, a plataforma, ao entregar conteúdos ao *feed de notícias* dos usuários, intercala as publicações de conexões do usuário – amigos, de grupos e páginas – com sugestões de conteúdo e publicações patrocinadas. Sendo assim, através das sugestões a plataforma consegue prender mais a atenção do usuário e, através do patrocínio, consegue lucrar com sua audiência.

Visando perceber essa dinâmica, em um rápido experimento realizado em março de 2023, busquei observar as primeiras 60 publicações que apareceriam ao abrir meu *feed de notícias* e, assim, procurei contabilizar quantas publicações de amigos, de grupos, de páginas seguidas, de conteúdo sugerido e patrocinados me seriam entregues. Desse total, o resultado obtido foi a entrega de 19 publicações de amigos (31,6%), 17 publicações de grupos (28,3%), 15 publicações patrocinadas (25%) e 9 publicações sugeridas (15%). Com base nesse rápido experimento, notamos que cerca de 40% das publicações por mim visualizadas não origina de minhas conexões mas, sim, através da base algorítmica da plataforma sendo, ainda, um quarto desse conteúdo é patrocinado. Claro, compreendemos que esse experimento cumpre a função de suprir a curiosidade e que, se quisermos de fato utiliza-lo de dados estatísticos, seria necessário repetir esse experimento diversas vezes para obtermos uma análise mais profunda da entrega de conteúdo e do comportamento do algoritmo. Sendo assim, não deve ser interpretado como algo representativo mas, sim, ilustrativo.

De toda forma, ao me deparar com os resultados, me surpreendi ao não receber publicações de páginas das quais eu sigo⁴¹. Em contrapartida, as publicações que me eram sugeridas, todas pertenciam a outras páginas das quais eu não conhecia e, nesse cenário, percebi que o conteúdo sugerido a mim, em sua maioria, iam de encontro ao meu perfil de consumo, dessa forma, era-me entregue publicações voltadas ao entretenimento, em especial, aos de jogos eletrônicos e de animes. Todavia, em meio a entrega de conteúdos de meu interesse, por vezes a plataforma me apresentava como recomendação conteúdos dos quais não costumo consumir, como o caso de cortes de *reality shows*.

Esse fator mostrou-se interessante pois esses conteúdos que, em tese, não constituem meu perfil, podem, de alguma forma, chamar minha atenção e me transformar

⁴¹ Acredito que o meu não recebimento de conteúdo de páginas das quais eu sigo esteja atrelado as minhas ações na plataforma. Algumas páginas das quais eu sigo realizam poucas publicações semanalmente, outras, por serem antigas, podem ter sido descontinuadas por seus donos e, assim, não tendo conteúdos novos publicados. e

em um novo consumidor daquele conteúdo. Unindo esse fator à maneira o algoritmo organiza e entrega as publicações aos usuários, enquanto consumidores da plataforma, podemos ser levado a consumir produtos que são externas a ela através das publicações patrocinadas. Nesse cenário, o algoritmo nos entende como consumidores em potencial de diferentes tipos de produtos e nichos temáticos. O algoritmo joga com o usuário quando, constantemente, supre e constrói novos interesses através do conteúdo entregue. Em relação ao conteúdo patrocinado, as propagandas foram plurais sendo elas: 4 publicações relacionadas ao comércio geral – loja de departamento, farmácia e supermercados –; 2 publicações sobre produtos – ambas bebidas alcólicas –; 2 publicações sobre shows e apresentações; 2 publicações relacionadas a educação – faculdade e curso de inglês –; e, por fim, uma publicação de movimento social, cujo o fim não era comercial mas, sim, conscientização sobre reciclagem.

Chamamos a atenção a esse caso para evidenciar ao leitor a agência da plataforma sobre o consumo de seus usuários. A estrutura da plataforma se constrói visando manter a atenção do usuário nela. Sendo assim, dois pontos são visíveis a esse respeito, sendo eles: 1 – A atenção do usuário é vista como mercadoria pela plataforma; 2 – a plataforma se estrutura – visualmente e funcionalmente – de forma que o usuário passe longos períodos nela consumindo conteúdos.

Dado esse panorama, se pensarmos em um produtor como Kami, cujo nicho temático de conteúdo é os jogos eletrônicos, em especial, o jogo *League of Legends*, é interessante observar que sua audiência tem a capacidade de transcender para fora de seu nicho. Da mesma forma que, enquanto consumidor, me foi entregue conteúdos de *reallity show* como sugestão, uma pessoa que consome *reallity* também pode receber conteúdos de jogos eletrônicos, como o de Kami, se o algoritmo considerar relevante. Esses aspectos se mostraram interessantes, uma vez que, como veremos mais a frente, a influência do produtor de conteúdo atinge e reverbera em diferentes esferas. E, a depender das circunstâncias, o produtor poderá expandir sua audiência caso o conteúdo se mostre relevante ou, ainda, perde-la, caso o conteúdo entregue se mostre algo negativo. Dessa maneira, buscamos na subseção seguinte, apresentar ao leitor o olhar do produtor de conteúdo frente a interface e as ferramentas proporcionadas pela plataforma.

O Olhar do Produtor I

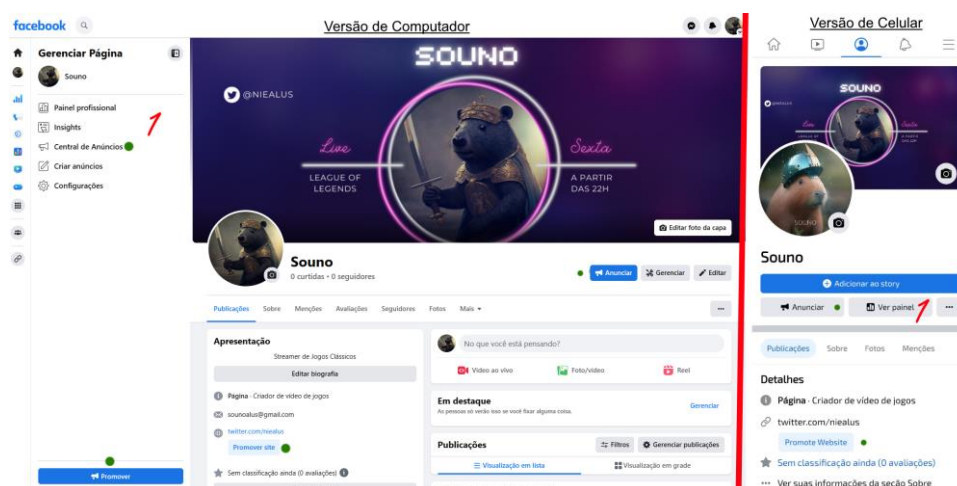
A criação de uma página no *Facebook*, ocorre através do menu de funções da plataforma. Ao clicar no botão página (ver: Figura 4), o usuário será redirecionado a uma tela em que ele pode visualizar suas páginas ou criar uma nova. Para criar uma página o usuário deverá, obrigatoriamente, inserir um nome e uma categoria da página, isto é, se é uma página de marca, de figura pública, de entretenimento etc. Alguns outros dados, em sua maioria, opcionais também podem ser preenchidos nessa fase de criação da página, tais como: site, e-mail, telefone, endereço/localização, horário de funcionamento, imagem de perfil e de capa. Quanto mais dados incluídos, maior a pontuação de integridade da página.

Dito isso, para compreender o olhar do produtor sobre a plataforma e, também, analisar os recursos disponíveis a ele, criamos uma página fictícia na rede social. Para se assemelhar ao perfil de Kami, categorizamos nossa página fictícia como “*criador de vídeo de jogos*” e, ainda, a nomeei com o nome de utilizador que geralmente utilizo em jogos on-line, *Souno*. Para melhorar a integridade da página, criei tanto um e-mail quanto um perfil no *X* (antigo *Twitter*) fictícios para acrescentar aos dados da página⁴². Também acrescentei à página uma foto de perfil e uma imagem de capa. Para não usar uma foto pessoal no perfil ou na capa, utilizamos a ferramenta *Midjourney*⁴³ para ilustrar um avatar, nesse caso, inspirados em mundos fantásticos presentes em diversos jogos eletrônicos, idealizamos um animal combatente como nosso avatar. Ao preencher essas informações, nossa página atingiu um índice de integridade “bom”. Assim, a Figura 7 demonstra a forma que o produtor de conteúdo vê a sua própria página no *Facebook*.

⁴² Ressaltamos que a criação dessa página não foi utilizada para interagir com outros usuários da plataforma, visto que a pesquisa não abarcou esse aspecto. A página foi criada exclusivamente para que pudéssemos entender como a interface da rede social funciona para produtores de conteúdo e analisar os recursos disponíveis a eles.

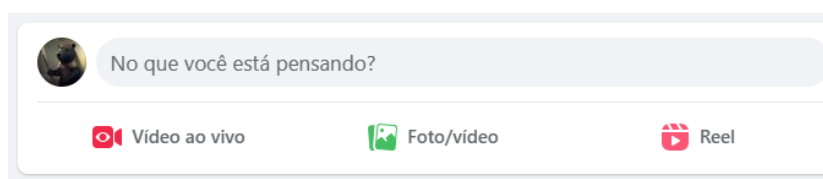
⁴³ Inteligência artificial que cria imagens e ilustrações através de uma descrição textual.

Figura 7 – Visão do administrador da página



Fonte: Elaboração Própria. **Legenda:** 1 – Painel Profissional; • – Impulsionamentos.

Em um primeiro momento, caso o leitor olhasse rapidamente a Figura 7 e a comparasse com a Figura 5, ele notaria poucas diferenças entre a visão do administrador página e a do consumidor. De fato, ambas as visões se assemelham em sua página inicial, todavia, em um olhar mais atento e, para além das possibilidades de publicação e de personalização da página, vemos dispor dois importantes elementos ao administrador da página, o painel profissional e a possibilidade de fazer anúncios. Em relação ao painel profissional, nele o produtor pode administrar os *insights* de sua página, obtendo, assim, dados de alcance e engajamento de publicações, novos inscritos na página, ter uma visão mais ampla das suas publicações podendo, dessa forma, gerenciar as interações de usuários com a página. No caso dos anúncios, se olharmos os pontos verdes na Figura 7, conseguimos observar vários botões para criar e administrar anúncios em sua página. Opções de anúncio também aparecem dentro do painel profissional cujo foco é aumentar o alcance e engajamento da página.

Figura 8 – Aba de publicação

Fonte: Elaboração Própria

Em um panorama geral, com exceção de algumas ferramentas, a interface utilizada pelo produtor de conteúdo do *Facebook* é semelhante àquela utilizada por usuários padrão. Nesse sentido, se observarmos a Figura 8, veremos que em poucos é possível de se realizar a publicação de diferentes tipos de conteúdo, como: texto, fotos, vídeos, *streams* e *reels*.

Todavia, é interessante pontuarmos que, por mais que a plataforma possua ferramentas nativas para tirar fotos, criar vídeos, produzir *reels* e, também, realizar *streams*, é comum o criador não as utilizar ou, ainda, utilizam-nas parcialmente. Isso significa que existe todo um trabalho de produção de conteúdo que, muitas vezes, é externo a plataforma. Exemplificando esse processo, poderíamos, através de nosso celular, abrir a aplicação do *Facebook* e clicar em foto/vídeo na aba de publicação e, assim, bater uma foto ou gravar um vídeo pela câmera do aplicativo do *Facebook*, contudo, ao fazermos uma publicação nesses moldes, provavelmente não obteríamos uma qualidade de imagem elevada. Isso ocorre, pois, a aplicação do *Facebook*, por mais que possua determinados recursos eles, não necessariamente, são otimizados para a realização dessa tarefa, como o caso da fotografia. Observemos a Figura 9:

Figura 9 – Comparação câmera Facebook

Fonte: Elaboração própria.

Procuramos, na Figura 9, exemplificar a questão da otimização mostrando fotografias de uma pelúcia. As fotografias presentes na figura foram tiradas de um mesmo celular. A imagem a esquerda foi fotografada através do aplicativo do *Facebook* enquanto a do centro foi fotografada pela aplicação de câmera nativa do celular e, em relação a imagem a direita, trata-se da mesma fotografia do centro, porém com um filtro de correção de cores. Caso decidíssemos publicar a foto dessa pelúcia em nossa página, notaríamos que utilizar a câmera nativa do *Facebook* pode não ser uma boa escolha. Se atentarmos as imagens, verificamos que a imagem do aplicativo é opaca, pouco nítida e pouco angular em comparação com a imagem da aplicação de câmera nativa do celular, nesse sentido, seria mais lógico utilizar a segunda fotografia. Todavia, é possível ainda ajustar ainda mais a fotografia em um aplicativo de edição fotográfica para, dessa maneira, criar uma publicação de melhor qualidade.

Esse ponto é importante por dois motivos, sendo eles: 1º a identidade visual é de grande importância para o influenciador, perfis e publicações com qualidade de produção elevada pode chamar mais a atenção das pessoas; 2º o processo de produção necessita, muitas vezes, de *softwares* externos à plataforma para expandir as possibilidades do produtor de conteúdo.

Nesse sentido, em relação a nosso objeto de pesquisa, quando observamos o caso de Kami, podemos notar que o seu olhar, enquanto produtor, transcende ao *Facebook*. Isto é, o olhar dele ao *Facebook* é integrado ao uso de outras plataformas, como editores de vídeo, de imagem, de texto e, ainda, programas que servem de intermediadores para a realização de *live streams*. É importante dedicarmos algumas linhas sobre esse *software* de *stream*, uma vez que é através dele que Kami produz a maior parte de seu conteúdo para o *Facebook*.

Durante a *stream* realizada no dia 20 de setembro de 2022, uma espectadora fez o seguinte comentário⁴⁴ durante a *live*: “Alguém sabe qual o programa o kami usa pra transmissão dele?” e, em seguida, Kami a responde dizendo “todo mundo usa o OBS Joice... acho que nem existe outra opção”. O *Open Broadcaster Studio* (OBS), é um *software open source* utilizado para realizar *streaming* e, através dele, o usuário tem acesso a diferentes ferramentas para utilizar em sua *stream* como, por exemplo, a possibilidade de compartilhar a tela do computador (ideal para jogos eletrônicos),

⁴⁴ Comentário realizado por um usuário aos 04h22m16s da transmissão.

controlar e mixar o áudio, utilizar filtros de vídeos, *chromakey* e, também, acrescentar imagens, vídeos e textos à transmissão.

Figura 10 – Interface OBS

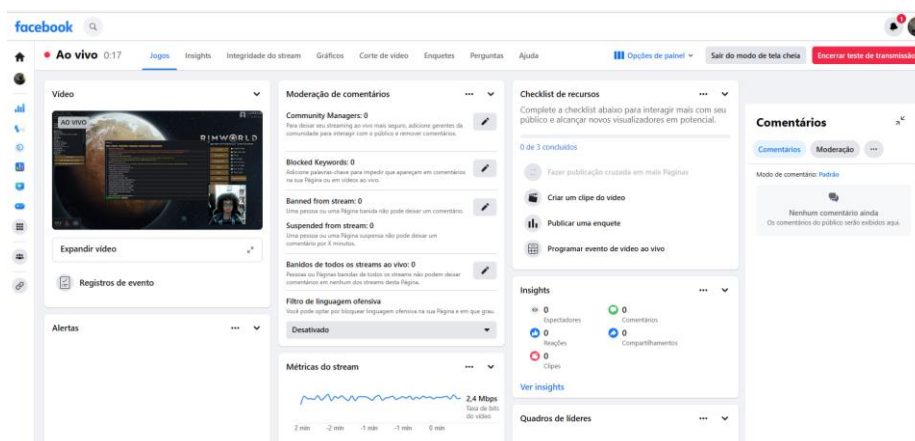


Fonte: Elaboração própria.

A Figura 10 é uma *screenshot* da interface do OBS. É nesse painel em que o *streamer* pode realizar diferentes configurações de sua *stream*. Nessa imagem, buscando exemplificar o uso da ferramenta, simulei a transmissão de um jogo, o *RimWorld*, e acrescentei minha imagem em tempo real a transmissão para que os espectadores pudessem me ver jogando. Outras ferramentas podem ser acessadas nos ícones de “+”. De toda forma, se observarem o canto inferior direito, poderão ver que o contador de *live* e de *rec* estão zerados. Isto significa que, naquele momento, nenhuma transmissão (*live*) ou gravação de tela (*rec*) está sendo realizada, sendo assim, estamos apenas em uma etapa de configuração dessas funções.

Para realizarmos uma transmissão em uma mídia social como *Facebook* é necessário realizar a comunicação entre o OBS e a plataforma social. Geralmente, plataformas como o *Facebook*, perguntam ao usuário se eles gostariam de realizar uma transmissão a partir da aplicação do *Facebook* ou por um *software* de *streaming*. No caso da primeira opção, o *Facebook* realiza uma transmissão utilizando apenas a câmera do computador e do celular, uma vez que possui ferramentas escassas para transmissão. Caso opte pela realização via *software*, a plataforma cria uma chave de conexão para que, dessa maneira, a *live* seja intermediada por um aplicativo externo ao *Facebook*, como o OBS. Ao obter a chave de conexão, é necessário apenas inseri-la no *software* e a transmissão já está apta a ser iniciada.

Figura 11 – Painel Ao Vivo Facebook



Fonte: Elaboração própria.

Ao iniciar uma transmissão no *Facebook*, o produtor será levado à um painel em que pode administrar métricas, banir palavras, banir usuários – daquela *stream* em específico ou de todas – convidar moderadores, criar um corte (clipe) do vídeo, ver os *insights* e comentários da transmissão, colocar alertas, definir metas de assinaturas etc. Sendo assim, o criador do conteúdo tem ao seu dispor diversas ferramentas para administrar a *live* e, também, mediar a interação com os seus espectadores. O *Facebook*, ainda, envia uma notificação aos seguidores de uma página quando ela inicia uma transmissão.

Após o término de uma transmissão ao vivo, a gravação da *live* fica salva no perfil ou na página do usuário e, dessa forma, possibilita com que outras pessoas vejam a *stream* posteriormente. Ainda, caso o usuário opte por ver a transmissão posteriormente, isto é, assincronamente, existe a opção de acompanhar o envio de comentários – realizados ao vivo – em ordem de envio. Sendo assim, é possível assistir a *live* e ler os comentários dos usuários no mesmo momento em que foi enviado durante a transmissão. Cabe-nos, dessa maneira, também observar como é o olhar do espectador sobre esse tipo de conteúdo.

O Olhar do Espectador I

Para assistir uma transmissão ao vivo no Facebook, existem diversas maneiras. Uma delas é acessar o feed de notícias e verificar se alguma página ou amigo iniciou ou compartilhou uma *live*. Outra opção é navegar pelas páginas de *streamer* e

verificar se algum deles está realizando uma transmissão. Além disso, é possível encontrar transmissões em destaque na aba “watch” do Facebook. Dessa forma, ao entrar em uma transmissão, o espectador será redirecionado a página da *live*, tal como mostra a Figura 12:

Figura 12 – Interface stream



Fonte: Elaboração própria. **Legenda:** 1 – dados estatísticos da Live; 2 – menu de interações; 3 – bate papo ao vivo; 4 – propaganda.

Durante a transmissão, tal como mostra a *legenda 1* da figura acima, é possível ver alguns dados relativos as formas de interação, como reações, comentários e compartilhamentos e, também, informações sobre o jogo que está sendo jogado. É possível, através do canto superior esquerdo da transmissão, saber quantas pessoas estão assistindo aquele conteúdo.

A experiência do usuário pode ser afetada de acordo com a qualidade da conexão do *streamer* e, também, de sua própria conexão. Uma conexão ruim, pode gerar atrasos na entrega do vídeo e, ainda, causar oscilações na transmissão. A qualidade da transmissão também pode ser afetada se existir uma grande massa de pessoas a assistindo. De toda forma, caso a conexão do *streamer* e dos usuários estejam boas, a *live* passa a se mostrar como um espaço que pode proporcionar experiências ricas de entretenimento, diversão e interação.

Ao analisar a *legenda 2* da Figura 12, é possível observar uma aba que apresenta diversas formas de interação e consumo da transmissão. Nesse menu, há quatro botões disponíveis: o primeiro botão, intitulado “visão geral”, nos fornece uma visão geral da transmissão, permitindo que tenhamos acesso ao título e à descrição da live, além de identificar os “superemissores de estrelas da semana”. Caso o influenciador ofereça a

opção, também é possível assinar o conteúdo e obter benefícios. Já o segundo botão, chamado “bate papo ao vivo”, permite a interação com o influenciador e outros espectadores através do chat em tempo real. O terceiro botão, “suas respostas”, exibe as respostas do influenciador às perguntas e comentários dos espectadores. Por fim, o quarto botão, “mais como esse”, sugere outras transmissões similares para o usuário.

Os superemissores de estrelas são os usuários que se destacaram por “enviar estrelas” – um tipo de doação – aos seus *streamers* favoritos no *Facebook Live*. As doações ou envios de estrelas são formas de suporte financeiro ao *streamer*, que pode usar o dinheiro para melhorar sua transmissão, comprar equipamentos, investir em publicidade, entre outras coisas. As estrelas são vendidas em pacote aos usuários e o seu valor varia de acordo com cada país. No caso do Brasil, 25 estrelas⁴⁵ equivale a cerca de R\$ 1,57. Do total de estrelas enviadas por um usuário a um influenciador em *live*, o criador de conteúdo recebe apenas uma porcentagem do valor pago pelas estrelas, uma vez que o *Facebook* retém parte do valor enviado. A porcentagem recebida pelo influenciador é variável de acordo com o país.

De toda forma, os superemissores de estrelas da semana são aqueles que, em uma determinada semana, fizeram as maiores doações ou envios de estrelas para um determinado *streamer*. Muitas plataformas de *streaming* de vídeo ao vivo têm sistemas de recompensas para incentivar os espectadores a apoiarem seus criadores de conteúdo favoritos, como a exibição de um emblema especial no perfil do usuário, ou até mesmo o acesso a conteúdo exclusivos ou sessões de bate-papo privadas com o *streamer*. No caso do *Facebook*, ao enviar estrelas, o usuário recebe um “selo” com a imagem de uma estrela e, esse selo aparece ao lado de seu nome sempre que realizar um comentário à transmissão (ver: Figura 13).

Figura 13 - Selos



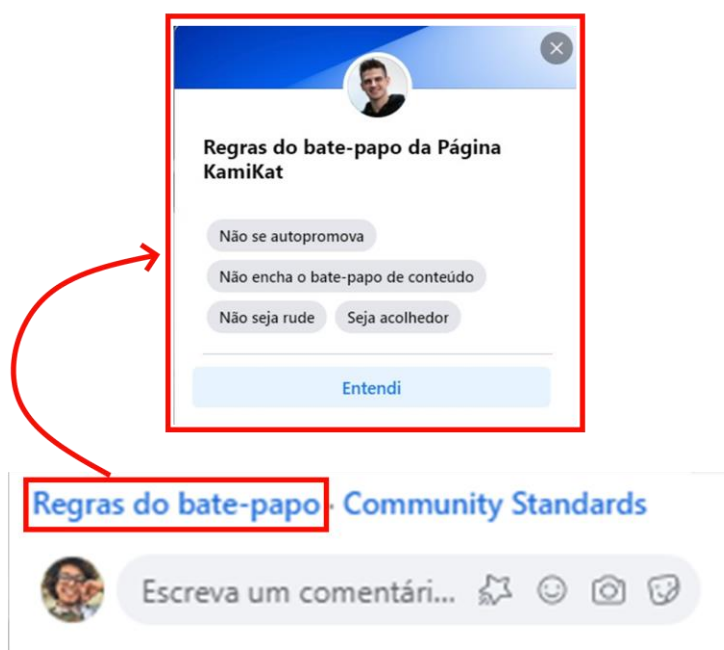
Fonte: Elaboração própria.

⁴⁵ Valor relativo a janeiro de 2023.

A figura acima mostra um usuário exibindo o selo de doador em um comentário. Ainda, conforme mostra a figura, outros selos são exibidos ao lado do nome e, cada um deles, pode ser obtido ao cumprir diferentes requisitos. No caso do usuário da imagem, ele possuiu o selo de doador de estrelas e, também, de superfã, um selo dado às pessoas que são muito ativas em determinada página. Existe uma vasta gama de selos que são passíveis de serem obtidos, tais como: de compartilhador, selo dado a quem compartilha a *stream* com seus amigos; de criador de clipes, dado a usuários que criam cortes e os compartilham em seu perfil; e, também, de assinante, selo dado aqueles que são assinantes do conteúdo do influenciador em questão. Sendo assim, os selos são uma forma de identificar usuários que têm um nível elevado de engajamento na plataforma e, dessa maneira, esse usuário acaba tendo certo destaque ao interagir na transmissão.

Diferentemente da doação, o usuário pode contribuir financeiramente com o influenciador de uma outra maneira, através da assinatura. Através de um valor pago mensalmente, o influenciador oferece benefícios a seus assinantes pela contribuição monetária regular. Tomando Kami como exemplo, a partir de uma assinatura no valor de R\$ 9,90/mês, o *streamer* promete benefícios aos assinantes como: grupo de assinantes: um grupo para que os assinantes da página possam discutir tópicos e, também, ver publicações exclusivas; conteúdo exclusivo: publicações, fotos, vídeos e enquetes apenas para assinantes; selo de assinantes: selo especial exibido nos comentários; comentários em destaque: possibilidade de enviar 5 comentários que apareceram destacados nas transmissões ao vivo por mês, entre outros. Por fim, uma outra forma do influenciador ter seu conteúdo monetizado pela plataforma é através de patrocínios que aparecem no vídeo, tal como mostra a *legenda 4* da Figura 12.

Dito isso, observando a *legenda 3* da Figura 12, vemos o principal painel de uma transmissão no *Facebook*, o “bate-papo ao vivo”, ambiente em que os usuários podem interagir entre si e com o produtor de conteúdo, através de comentários, reações e doações. Na região inferior desse painel, o usuário pode realizar essas interações com os outros espectadores, escrevendo seus comentários e fazendo suas ações e, ainda, caso a página possua essa opção, é possível ler as regras do bate papo daquela página, assim como mostra a Figura 14.

Figura 14 – Regras do bate-papo

Fonte: Elaboração própria.

As regras do bate papo é uma forma de estabelecer uma boa convivência entre espectadores e produtor. O descumprimento dessas regras pode acarretar banimento à usuários nas *streams*, podendo esse banimento ser temporário ou permanente e, sua aplicação, pode ser exercida tanto pelo dono da página quanto pelos moderadores estabelecidos pelo produtor. Podemos observar um exemplo de aplicação de banimento através do comentário realizado pelo usuário João Seixas⁴⁶ aos 50m36s da *live 1*. O usuário realiza o seguinte comentário: “Kami trol não ganha uma e só reclama”. Uma vez que o ato de *trollar* significa zoar, não levar a sério e, mesmo, estragar uma partida no mundo *gamer*, o influenciador não gostou muito da atitude do espectador e o banuiu realizando a seguinte resposta em live:

⁴⁶ Nome fictício.

eu bato meu olho na direita e tem um bobão falando 'Kami troll... não ganha uma e só reclama'... eu vou te banir... não gostei da mensagem que você tá passando para as outras pessoas que tão lendo no chat... e nem gostei da mensagem que você tá passando pra mim... eu tô aqui super relax... super (til)... não tô reclamando... tô só falando que no nível 3 a gente ganhava com certeza por que a gente ia ter uma skill a mais... agora estas banido... cêis tem que parar... vocês eu tô generalizando que não é todo mundo... mas de achar que qualquer coisa que você... que a pessoa... o streamer fala é uma reclamação... eu só tô explicando... é o meu raciocínio... meu raciocínio era que eu preferia esperar até o nível 3... isso não é uma reclamação... eu não tô 'ai meu Deus do céu... que inferno'... tô de boa... nem meu tom foi em reclamação... tom de reclamação... (APÊNDICE I - O conteúdo: o League of Legends

Durante a transcrição (ver: **APÊNDICE II**), os leitores observarão a presença de expressões e dinâmicas específicas do universo de *League of Legends*, uma vez que o jogo é o eixo central das produções de conteúdo de Kami. Entendemos que nem todos os leitores possuem familiaridade com as dinâmicas dos jogos eletrônicos e de *League of Legends* e, dessa maneira, entendemos que esse universo (in)diretamente perpassa por essa pesquisa, uma vez que é o conteúdo de Kami. Dessa forma, com o intuito de situar os leitores não familiarizados com o funcionamento do jogo, escrevemos essa subseção. Claro, construímos apenas um esboço das mecânicas de *League of Legends*, uma vez que o jogo possui grande complexidade e, assim, explicá-lo de forma detalhada demandaria demasiado tempo.

League of Legends é um jogo do gênero MOBA (Multiplayer on-line Battle Arena, “Arena de batalha on-line para múltiplos jogadores”). Os jogos do gênero MOBA, com o passar do tempo, adquiriram certa expressividade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos (e-Sports). Em 2014, mais de 205 milhões de pessoas jogaram ou assistiram e-Sports e, desses, os jogos do gênero MOBA assumem liderança absoluta de jogadores e espectadores (MORA-CANTALOPS & SICILIA, 2018). Como aponta Yang, Harrison & Roberts (2014, p. 1) o gênero MOBA pode ser definido como:

um subgênero de jogos de estratégia em tempo real nos quais duas equipes, tipicamente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há construção de unidades ou edifícios em um jogo MOBA, então “muito da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em equipe no combate”.

O *League of Legends* é um MOBA e segue o mesmo padrão do gênero do qual a citação acima retrata, sendo assim, é um jogo de estratégia, cooperativo, jogado em dois times de cinco pessoas um contra o outro. Os jogadores selecionam campeões com *design*, personalidade e habilidades únicas para jogar. Cada jogador é responsável por escolher um campeão e, uma vez na arena, os jogadores em conjunto devem vencer o time inimigo, destruindo sua base no outro lado da arena.

Cada jogador escolhe um campeão para jogar na fase anterior ao início da partida. Os campeões são personagens únicos que os jogadores utilizam em sua partida. Esses personagens são responsáveis por tornar a partida mais estratégica, pois cada campeão conta com suas próprias habilidades e mecânicas de jogo, criando uma vasta gama de possibilidades no decorrer da partida.

O jogo possui uma variedade de campeões que podem ser escolhidos pelos jogadores, cada um com características únicas (p. ex. velocidade, força, resistência, capacidade de voar) que alteram drasticamente a maneira de jogar. As partidas demoram aproximadamente 30 minutos, mas a dinâmica do jogo vai se alterando durante a partida, demandando ações e decisões estratégicas e táticas diferentes em cada estágio (BARCELLOS, 2017).

Em *League of Legends* atualmente existem mais de 150 campeões disponíveis para jogar. Levando em consideração que cada equipe escolhe cinco personagens, vemos que é possível realizar incontáveis estratégias e combinações, mesclando-se ao fato do andamento da partida influenciar o andamento do jogo, as opções de estratégias se tornam ainda mais vastas.

Essa quantidade de possibilidade demanda sinergia e estratégia entre as equipes para se obter uma vitória. Interessante pontuarmos que jogos de e-Sports, como *League of Legends*, são periodicamente atualizados, recebendo regularmente novidades, modificações e balanceamentos de mecânicas prejudiciais ao ecossistema do jogo, sendo assim, esses jogos encontram-se em um constante estado de transformação. Um exemplo de atualização que influencia nas dinâmicas do jogo é a inclusão de novos campeões que, por consequência, aumenta as possibilidades de jogadas. Esse processo de atualizações cria um cenário de adaptação constante, por parte dos jogadores, às melhores estratégias e combinações a serem utilizadas. O conceito de metagame nos ajuda a entender melhor essas modificações falaremos sobre ele mais a frente.

Todavia, entendendo as escolhas prévias de um jogador antes de entrar em uma partida, torna-se importante explicarmos o funcionamento do jogo em si. A Figura 30 é uma representação do mapa principal de *League of Legends* (LoL). Observando-o

poderemos discorrer sobre alguns conceitos básicos do jogo, tornando nossa explicação mais visual. Sendo assim, observemos a Figura 30 abaixo.

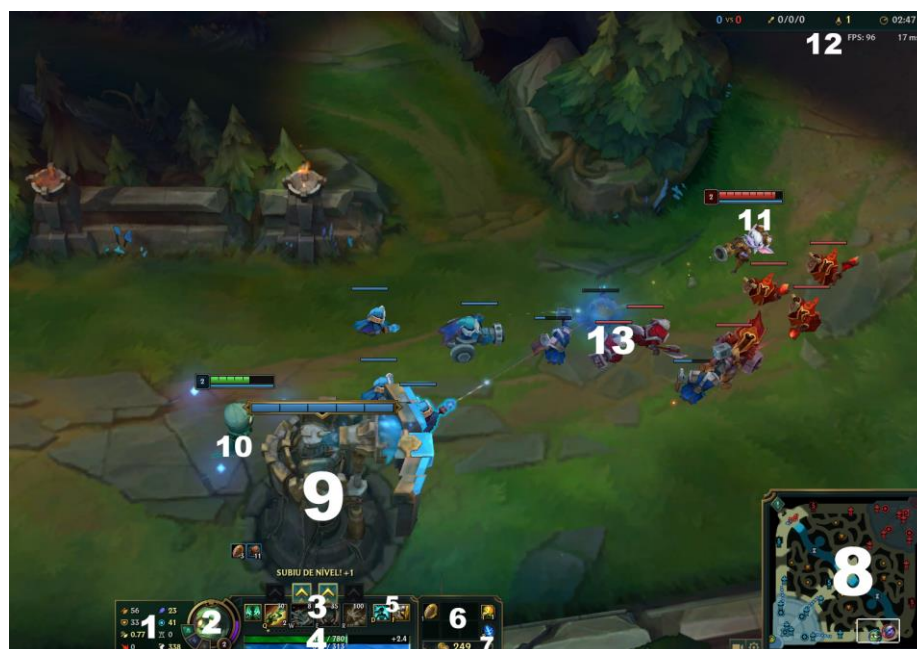
Figura 30 - Mapa de *League of Legends*



Legenda: 1: Nexus da equipe azul; 2: Nexus da equipe vermelha; 3a: Baron de Nashor; 3b: Dragão; T¹: as Torres da Equipe Azul; T² : Torres da Equipe Vermelha; Linha Branca: Rota superior; Linha Laranja: Rota central; Linha rosa: rota inferior; Linha verde: selva; Linha pontilhada: Linha imaginária. I¹: os inibidores da equipe azul; I²: os inibidores da equipe vermelha; L¹: loja da equipe azul; L²: loja da equipe vermelha; M: monstros da selva.

Fonte: Elaboração Própria

O mapa representado na se chama *Summoners Rift*, e é a arena de batalha de *League of Legends*. Nele, as duas equipes, a azul e a vermelha, enfrentam-se em uma arena quadrangular composta por três rotas: superior, central e inferior, as quais são divididas diagonalmente por um rio, em dois lados exatamente iguais. Os jogadores de cada equipe se dividem entre essas rotas. Geralmente cada equipe aloca um jogador na rota superior, um na selva, um na central e dois na inferior. O objetivo é invadir à base do time adversário com o intuito de destruir seu Nexus. A equipe que primeiro destruir o Nexus adversário vence o jogo

Figura 31 - Interface de partida de LoL

Legenda: 1: Informações da força atual do jogador (status); 2: Informação do campeão escolhido pelo jogador e o nível atual dentro da partida; 3: Habilidades do campeão; 4: vida e mana do jogador; 5: feitiços de invocador; 6: espaços de itens; 7: gold; 8: minimapa; 9: torre (equipe azul); 10: jogador da equipe azul; 11: jogador da equipe vermelha; 12: informações gerais da partida.

Fonte: Elaboração Própria

As equipes começam a partida em suas respectivas bases, situadas nas extremidades de cada lado do mapa. Ambas as bases são protegidas por uma muralha, que possui aberturas para as três rotas citadas anteriormente. A chegada ao Nexus, contudo, não é simples. Ao longo de todas as rotas há estruturas, como as torres, que protegem o caminho contra os jogadores do time adversário. Além delas, cada time também possui tropas (conhecidas como minions), que são personagens mais fracos e não jogáveis, isto é, não controláveis pelos jogadores, que atuam como fontes móveis. Elas surgem periodicamente (a cada 30 segundos), dos Nexus de cada equipe e seguem em direção às rotas. No início do jogo, surgem após 1 minuto e 30 segundos. No decorrer da partida, as tropas ganham força a cada 3 minutos. No que concerne ao seu dano, elas causam 50% a mais de dano em torres, porém, 15% a menos em campeões adversários.

As estruturas são todas as fontes fixas de defesa de cada equipe. Existem três tipos de estruturas distintas no jogo: as Torres, os Inibidores e o Nexus, em que cada uma cumpre sua respectiva função. As torres são as primeiras defesas dos jogadores dentro da partida, cada equipe possui um total de onze torres, distribuídas em um intervalo regular ao longo do mapa de *Summoner's Rift*. Dessas torres, seis delas protegem o caminho até as bases de cada equipe, outras três protegem a entrada da base e um inibidor cada e, por

fim, outras duas atuam como as últimas defesas de cada equipe, cuja função é proteger o Nexus.

Este tipo de estrutura possui grande poder, atacando inimigos que se aproximem delas com rajadas de raios. Seus ataques possuem um raio de atuação pré-definido e, as torres, priorizam atacar as tropas adversárias ao invés do jogador adversário. As torres irão atacar o jogador adversário em duas situações. A primeira caso não exista nenhuma tropa inimiga próxima a ela e, a segunda, caso o jogador de uma equipe ataque um jogador inimigo dentro do raio da torre.

Exemplificando, imaginemos o seguinte cenário, o jogador da equipe azul (J1) está perseguindo o jogador da equipe vermelha (J2). O J2 está tomando muito dano do J1 e decide recuar para perto de uma torre aliada. A torre do J2, nesse momento, estava atacando as tropas da equipe do J1, em sua perseguição ao J2, o J1 ataca o J2 dentro do raio de ataque da torre de J2, nesse momento a torre de J2 irá parar de atacar as tropas de J1 e passará a atacá-lo por considerá-lo hostil aos seus aliados, nesse caso, o J2. Dessa maneira, o processo de destruição de torres inimigas demanda estratégia, sendo importante estar próximo das tropas aliadas e, também, evitar o conflito com jogadores inimigos embaixo de suas torres.

Para a destruição do Nexus não é necessário destruir todas as estruturas da equipe adversária, todavia, existe uma quantidade mínima de estruturas a serem destruídas para atacar o Nexus inimigo e obter a vitória. É necessário destruir ao menos todas as estruturas – torres e inibidor – de uma determinada rota e, também, as torres que protegem o Nexus para, enfim, atacá-lo. Tais torres e inibidor necessitam, obrigatoriamente, serem dizimadas para garantir a destruição do coração da base inimiga e vencer o jogo.

Os inibidores são estruturas que, ao serem destruídos, fornecem um bônus de ataque às tropas da equipe que os destruiu. Cada equipe possui três inibidores, que se localizam na entrada de cada uma das três saídas de cada base. De acordo com o site oficial do League of Legends:

Estruturas importantes conhecidas como inibidores estão localizadas onde as rotas se ligam à base nos dois lados do mapa. Destruir um inibidor cria uma poderosa super-tropa toda vez que novas tropas surgem na rota. Super-tropas são extremamente resistentes, ideais para liderar a investida contra o Nexus inimigo. Os inibidores ressurgem depois de cinco minutos — aproveite sua vantagem nesse intervalo. [...] Destruir os três inibidores de um inimigo fará com que surjam duas super-tropas em cada rota toda vez que tropas são criadas.

Sendo assim, o bônus de ataque é destinado apenas as tropas da rota que o inibidor destruído defendia, isto é, se a equipe azul destrói o inibidor da rota topo da equipe vermelha, as tropas da equipe azul que caminham à rota do topo adquirem bônus de ataque por determinado período. As tropas, de acordo com o site oficial de *League of Legends* são

soldados controlados pela IA que surgem regularmente do Nexus e marcham pelas rotas até a base inimiga, atacando os inimigos que encontram pelo caminho. Aplicar o golpe final numa tropa concede uma recompensa em ouro para o seu campeão. Tropas preferem lutar umas contra as outras, mas atacam seu campeão se ele estiver sozinho na rota. Elas também atacam qualquer campeão que ataque um campeão aliado delas.

Durante toda a partida, as tropas auxiliam os jogadores de sua respectiva equipe. Elas surgem a partir do nexus. O Nexus, como dito anteriormente, é a principal estrutura do jogo, podendo ser considerado o coração da equipe. Ele se encontra no centro da base de cada equipe, sendo protegido por todas as outras estruturas. Quando uma equipe destrói o Nexus inimigo é declarado o fim da partida e a equipe responsável pelo feito é reconhecida como a vitoriosa da partida.

Assim como em outros jogos do gênero, em *League of Legends* o ouro (ou *gold*) é um elemento central do jogo. Com ele o jogador pode adquirir itens que o auxiliará no decorrer da partida. Dentro do ambiente de *Summoner's Rift* contamos com duas lojas onde esses *itens* são comercializados, cada uma delas se localizam dentro das respectivas fontes de cada uma das equipes. Nesse cenário, o jogo possui um sistema de economia interna da partida e, a administração desses recursos, é de suma importância para potencializar as chances de vitórias.

A comercialização de *itens*, por sua vez, é feita através de ouro que pode ser obtido de diversas formas durante a partida. A primeira delas é o ganho contínuo de ouro durante o decorrer da partida, ou seja, a cada segundo que se passa todos os dez jogadores ganham aproximadamente 2 de gold cada, sendo assim temos uma média de distribuição de cerca de 120 moedas de ouro – para cada jogador – por minuto.

Neste primeiro caso, a distribuição de ouro é constantemente igualitária, sendo motivada apenas pelo fator de tempo, sendo assim, essa forma de adquirir *gold* não fornece vantagem a nenhuma das equipes. No entanto, existem outras formas de adquirir o ouro dentro da partida em que, muitas delas, acontecem de forma individual (ou em equipe), isto é, um jogador (ou uma equipe) ao realizar jogadas específicas *inGame* ganhará ouro por dado ato, podendo obter uma vantagem econômica sobre os outros jogadores do time inimigo.

O abate de tropas inimigas e de monstros da selva é um dos casos que garante uma obtenção individual de ouro. Assim, quando um *player* executa uma tropa, ele ganha certa quantidade de ouro que varia de acordo com a tropa ou monstro que foi derrotado. Cada jogador também possui um valor por sua cabeça, nesse sentido, eliminar um jogador inimigo proporciona ouro para o algoz. O valor de um jogador varia de acordo com suas mortes e abates no decorrer da partida. Observemos a Tabela 2:

Tabela 2 - Recompensas por abate

Tier	Abates consecutivos	Mortes consecutivas	Recompensa
8	8	-	1000 (+100 Gold a partir do 7º abate).
7	7	-	1000
6	6	-	900
5	5	-	800
4	4	-	700
3	3	-	600
2	2	-	450
1	1	-	300
0	0	-	274
-1	-	1	274
-2	-	2	220
-3	-	3	176
-4	-	4	140
-5	-	5	112
-6	-	6	100

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da *League of Legends* Wiki

Na Tabela 2 é possível entender esse acúmulo de ouro. Caso um jogador abata um jogador adversário, ele ganha uma quantia de ouro que varia de acordo com a sequência de mortes e abates do adversário eliminado. Isto é, eliminar um inimigo que está em uma sequência de matança proporciona maior quantia de ouro e, em contrapartida, eliminar um inimigo que está em uma sequência de mortes proporciona menos ouro.

Exemplificando esses ganhos, suponhamos que um jogador da equipe vermelha (J1) tenha executado três personagens da equipe azul e, este, ainda não morreu depois de fazer tal feito. Nesse cenário, J1 está em uma sequência de matança de *tier* 3, dessa maneira sua recompensa equivale a 600 de ouro. Sendo assim, imaginemos que um jogador da equipe azul (J2) decida enfrentar J1 e consiga eliminá-lo, atingindo tal feito J2 recebe 600 de ouro. Em um cenário inverso, imaginemos que J2 esteja em uma sequência de mortes de *tier* 6, caso o J2 o elimine, apenas 100 de ouro seria obtido.

Destruir estruturas também garante ouro. Quando uma equipe destrói uma estrutura inimiga, uma quantia de ouro é distribuída a todos os jogadores da equipe que destruiu. Dessa maneira, além da equipe avançar no objetivo central do jogo, isto é, a destruição da base inimiga, ela também recebe uma recompensa por atingir parte de seu objetivo.

Entendendo essa questão do acúmulo de ouro, cabe-nos explicar a função do ouro, a de compra de *itens*. Como pontuado, cada equipe possui uma loja em suas bases e, essas lojas, vendem exatamente os mesmos itens para todos os jogadores. Cada item possui valor (em ouro) próprio e, os *itens* vendidos, variam desde poções que

proporcionam efeitos temporários ao campeão a equipamentos de batalha que possuem graus de força e benefícios distintos, isto é, cada item proporciona uma melhora de poder específica a um campeão. Uma vez que cada equipamento proporciona um efeito específico, as estratégias de jogo são expandidas. Sabendo disso, as compras de itens devem ser bem pensadas, observando os acontecimentos da partida, os campeões do time inimigo e, mesmo, os itens que eles estão utilizando, uma vez que determinados itens funcionam de melhor do que outros em determinadas situações. Uma boa análise do cenário atual da partida é crucial para aumentar as chances de vitória

Cada jogador do jogo possui seis slots para carregar itens, logo a escolha tem de ser sinérgica. É possível vender um item já obtido, mas ele será vendido por um valor significativamente inferior ao valor de compra. Mesmo assim pode ser uma boa estratégia para fazer uma troca de item que pode te ajudar a se recompor dentro da partida.

Por fim, entendendo todos esses elementos, cabe-nos situar o leitor a respeito de um elemento central de jogos online de competição, o metagame. Tal elemento atua nas dinâmicas de diversos tipos de jogos, entre eles os do gênero MOBA, o metagame. De acordo com Salen & Zimmerman (2003):

Assim, metagame significa "o jogo além do jogo" e refere-se aos aspectos da jogabilidade que derivam não das regras do jogo, mas da interação com contextos circundantes. Metagaming refere-se à relação entre o jogo e elementos externos, incluindo tudo, desde atitudes e estilos de jogo dos jogadores até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado.

Porém, assim como afirma Montes & Perani (2016), dentro da comunidade de jogadores o conceito de metagame ganha novas definições como a de:

se referir ao “estado” em que um determinado jogo se encontra, ou seja, quais táticas, personagens/cartas, itens etc. estão melhores no momento e/ou como obter melhores resultados com essas informações, a partir de uma análise intuitiva das mecânicas que conformam o jogo. Em discussões sobre metagame em fóruns, membros da comunidade reforçam essa visão sobre o conceito; por exemplo, no fórum norte-americano de League of Legends (Riot Games, 2009), um jogador identificado como Pyro escreve que metagame seria “(...) ‘o jogo fora do jogo’, e se refere a uma série de regras não-escritas que as regras escritas apontam. Na maioria das vezes, isto significa prever a estratégia do seu oponente baseando-se no seu conhecimento sobre eles [sic] ou tendências populares, e ajustar sua estratégia antecipando movimentos previstos”.

Como vemos no trecho supracitado, o *metagame* para a comunidade de jogadores analisa o estado atual dos jogos em prol de entender as melhores táticas e dinâmicas para ser utilizado em dado momento do jogo. Quando Montes & Perani (2016) utiliza a frase “referir ao ‘estado’ em que um determinado jogo se encontra”, os autores se referem ao ponto que citamos anteriormente, as atualizações. Um jogo como *League*

of Legends, sofre constantes atualizações e manutenções que acrescentam conteúdo, equilibram os poderes de personagens, itens, NPC's e corrigem imperfeições dentro do jogo, assim como aponta Donaldson (2017):

Assim como em vários outros jogos multijogador, a expertise em *League of Legends* é composta de elementos binários. O primeiro é a expertise mecânica, que se relaciona com elementos dentro do jogo, como navegação de interface e controle de avatar, alguns dos quais podem ser transferidos de experiências anteriores de jogo. A segunda forma de expertise é a expertise metagame, que é a consciência e a habilidade de negociar o jogo ao redor do jogo: poderia ser a formulação de novas estratégias após uma atualização, o uso de técnicas matemáticas para determinar a eficácia de um item particular ou combinação de habilidades, ou a análise de conjuntos de dados para fins de melhorar a eficácia no jogo. Poderia talvez ser teorizado que sem essa segunda camada de expertise, o jogador se encontrará em desvantagem ao jogar contra aqueles que estão mais familiarizados com o estado do metagame, mesmo se tiverem expertise mecânica comparativa.

A mescla entre conhecimento prévio do jogador sobre mecânicas e estado atual do jogo, junto da seleção de estratégias possíveis para se tomar dentro da partida - escolha de personagens, itens etc. -, formam o *metagame* de *League of Legends* (MONTES & PERANI, 2016). Desta maneira, as mecânicas do jogo frequentemente se transformam. Sendo assim, muitas vezes uma boa estratégia pode se mostrar obsoleta na semana seguinte dependendo das transformações.

Mas um questionamento trazido e explicado por Montes & Perani (2016) é extremamente pertinente para este tópico: porque os *metagames* existem? O autor diz que o *metagame* existe de uma forma intrínseca a determinado jogo. Observamos o seguinte trecho que o autor exemplifica a existência do *metagame*:

Como exemplo, podemos pensar em diferentes abordagens de um jogo não-competitivo, como o clássico *Super Mario World* (Nintendo, 1990): um jogador A fez o chamado “caminho da estrela”, seguindo diretamente para o fim do jogo, e um jogador B venceu todos os níveis antes de terminar o jogo, como previsto originalmente pelas regras do game. Se postularmos que o melhor jogador é o que termina mais rápido, fica claro que o jogador A é melhor, já que, dado o critério postulado, a tática A será mais eficiente que a B. Desta forma, podemos dizer que não é preciso mais do que duas abordagens distintas e um critério de avaliação e/ou de superioridade para que haja um metagame, e estes elementos também são necessários para o estabelecimento de uma competição. Sendo assim, podemos dizer que o metagame é intrínseco às competições. Não existe competição sem um metagame associado a ela.

Desta forma, entendemos que o *metagame* é um elemento central para a competição, sendo ele a melhor ou melhores táticas para se atingir um objetivo. Com base nessa exposição, esperamos que o leitor que se encontrava distante desse universo possa, agora, se sentir mais familiarizado com as dinâmicas presentes em *League of Legends* que, como pode ser visto na transcrição (APÊNDICE II), são constantemente evocadas.

APÊNDICE II – Transcrições das *stream* Live 1 – Patrocinada pela Intel)

A fala supracitada de Kami, esboça a ação de banimento por parte do *streamer* ao usuário. Sobre essa ótica, o *streamer* pode considerar que o usuário infringiu a regra de não ser rude no bate papo. Todavia, se analisarmos o trecho em que Kami diz “não gostei da mensagem que você está passando para mim”, podemos perceber que o banimento pode ser realizado de maneira arbitrária caso o influenciador não considere a mensagem pertinente. Isto é, podemos considerar que o usuário em questão não tinha o intuito de ofender o influenciador e, sim, realizar uma brincadeira com ele.

Esse ponto é interessante pois a forma como o influenciador vai receber um comentário pode variar de acordo com o momento da transmissão. Por se tratar de um conteúdo de um jogo competitivo, em alguns momentos da *live*, o influenciador pode estar estressado com aquele momento da partida e, nesse sentido, a recepção aos comentários pode se mostrar mais ríspida, sendo assim, talvez se essa mesma mensagem fosse enviada em outro momento da transmissão a mesma não seria vista como passível de banimento.

Através do banimento, podemos ver diversas dinâmicas que envolvem a forma como os espectadores consomem uma *live* no *Facebook*. É possível identificar uma relação entre o envio de comentários, a interação do influenciador com esses comentários e os impactos dessas interações na produção do conteúdo. É interessante destacar a forma interativa de consumo oferecida por esses espaços, pois o comentário do usuário teve uma influência imediata na atitude do influenciador. Embora o banimento tenha sido uma consequência dessa interação, tanto o influenciador quanto o conteúdo foram afetados pelo usuário: a produção teve que tomar providências em relação aos comentários no bate-papo e o influenciador pode ter se estressado com o comentário, afetando a dinâmica da transmissão.

Nesse contexto, apresentamos de forma breve o funcionamento do *Facebook* e o processo de produção e consumo de conteúdo, em particular as *lives*, nessa plataforma. A seguir, abordaremos o mesmo processo, mas agora em relação ao funcionamento do *YouTube* e à forma como o conteúdo é produzido e consumido nessa plataforma.

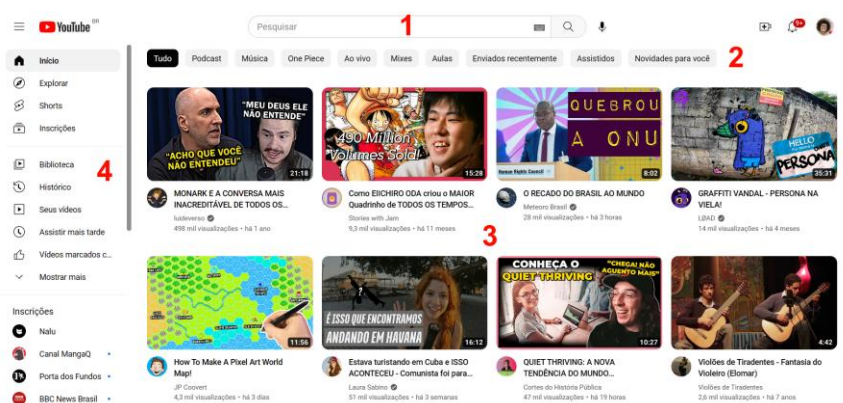
O YouTube

O *YouTube* é uma plataforma de compartilhamento de vídeos fundada em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. Inicialmente, o site buscava enfrentar as barreiras técnicas que dificultavam o compartilhamento de vídeos na internet e, através de uma interface simples, os usuários podiam compartilhar seus vídeos pessoais (BURGESS e GREEN, 2009, p. 17). De toda forma, rapidamente a plataforma se tornou um fenômeno global para a distribuição de conteúdo de vídeo em larga escala e, em 2006, a empresa *Google* adquiriu o *YouTube* por US\$ 1,65 bilhão (ibid. p. 18). Desde então, a plataforma cresceu exponencialmente e hoje é a maior plataforma de vídeo do mundo, a segunda plataforma social mais utilizada do mundo, atrás apenas do *Facebook* e com cerca de 2,5 bilhões de usuários mensais (WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS, 2023).

O *YouTube* se tornou uma ferramenta essencial para a criação e compartilhamento de conteúdo de vídeo de todas as formas, desde vlogs pessoais a tutoriais, gameplays, videoclipes, séries, documentários, jornalismo entre outros. A plataforma também tem sido usada por empresas e organizações para promover suas marcas e alcançar novos públicos. Além disso, o *YouTube* também oferece oportunidades

para que criadores de conteúdo possam monetizar seus vídeos por meio de publicidade, parcerias e programas de patrocínio, o que tem levado a um grande crescimento de influenciadores digitais e criadores de conteúdo profissionais.

Figura 15 – Interface YouTube



Fonte: Elaboração própria. **Legenda:** 1 – aba de pesquisa; 2 – nichos recomendados ao usuário; 3 – vídeos recomendados ao usuário; 4 – menu de navegação.

A imagem acima é uma captura de tela da página inicial do *Youtube*, que apresenta uma interface simples e intuitiva. O usuário pode facilmente navegar pela plataforma, buscar por vídeos (conforme indicado na Figura 15, *legenda 1*), visualizar vídeos recomendados (ibidem, *legenda 2 e 3*), e acessar um menu interativo, onde é possível explorar novos conteúdos, acessar canais inscritos, ver o histórico de vídeos assistidos, vídeos salvos e até mesmo seus próprios vídeos enviados para a plataforma (ibidem, *legenda 4*). Caso o usuário esteja logado em seu perfil no *YouTube*, o algoritmo da plataforma apresentará como recomendação vídeos de canais em que o usuário é inscrito e, também, conteúdos considerados interessantes com base no perfil de uso da plataforma.

Considerando o panorama geral, a interface inicial do *YouTube* pode ser considerada simples, não necessitando de muitos detalhes sobre sua página inicial. Entretanto, para uma melhor compreensão, é importante explorar os aspectos que envolvem tanto o produtor de conteúdo quanto o consumidor ao utilizar a plataforma. Nesse sentido, assim como fizemos ao descrever o *Facebook*, apresentamos a seguir como é a experiência do produtor e do espectador ao utilizar o *YouTube*.

O Olhar do Produtor II

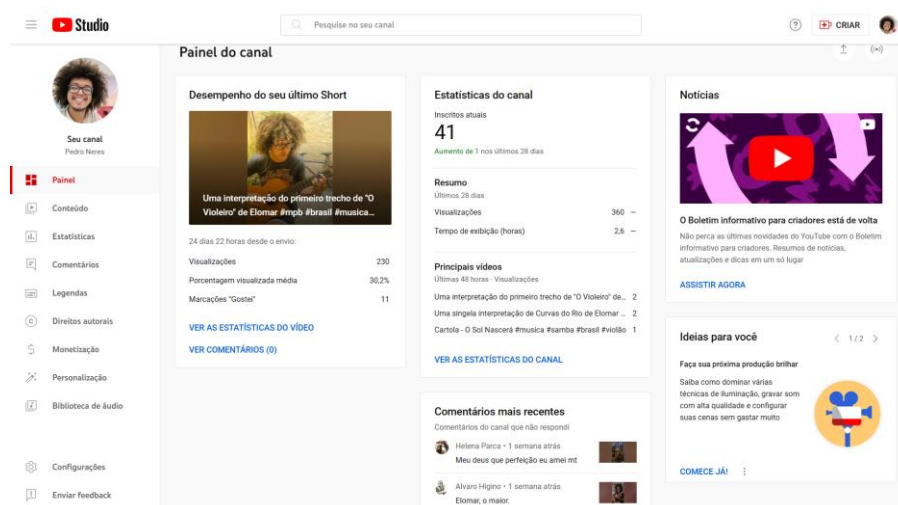
Ao contrário do *Facebook*, que permite aos usuários postarem diferentes tipos de conteúdo, o *YouTube* é focado exclusivamente no compartilhamento de vídeos. No entanto, existem três tipos de vídeos que podem ser publicados na plataforma. O primeiro deles são os vídeos curtos, conhecidos como *shorts*, que são semelhantes aos

vídeos do *TikTok* e dos recursos *Reels* do *Facebook* e *Instagram*. Os *shorts* são vídeos curtos e verticais, com duração máxima de 60 segundos, projetados para serem visualizados em dispositivos móveis. Eles são exibidos na seção *shorts* do *YouTube*, onde os usuários podem encontrar vídeos virais, tendências e criadores populares. Além dos *shorts*, o *YouTube* também permite transmissões ao vivo, que são semelhantes às *lives* do *Facebook Live* e da plataforma de *streaming TwitchTv*. Por fim, os vídeos pré-produzidos são o formato principal de vídeo no *YouTube*, permitindo que os criadores de conteúdo carreguem conteúdo pré-gravado e editem os vídeos antes de publicá-los na plataforma. Nosso maior foco será em relação a esse último tipo de conteúdo.

Em relação às transmissões ao vivo no *YouTube*, não abordaremos a fundo sobre elas, uma vez que o processo de realização é semelhante ao do *Facebook*. Apesar de a plataforma permitir a transmissão ao vivo diretamente, é comum que os produtores de conteúdo utilizem softwares ou plataformas de *streaming* externas, como o *OBS* e o *StreamYard*, para aprimorar a qualidade da transmissão e agregar recursos adicionais, como a exibição de comentários e gráficos em tempo real. Essas ferramentas permitem que o produtor de conteúdo personalize a transmissão e melhore a experiência do espectador.

Quando um usuário cria uma conta na plataforma, automaticamente é criado um canal, que basicamente é um perfil de usuário. Em outras palavras, através de um canal o usuário pode tanto publicar seus vídeos nele quanto interagir com vídeos de outros usuários, isto é, comentar e curtir publicações de terceiros. É importante ressaltar que, apesar de perfil e canal serem sinônimos nesse contexto, para fins de organização de ideias, usaremos o termo perfil para nos referirmos aos usuários quando interagem nas publicações de outras pessoas, e o termo canal para perfis que produzem e enviam vídeos regularmente a plataforma. Destacamos também que é possível criar mais de um canal, com temáticas diferentes, a partir de uma única conta no *YouTube*, sendo assim, é possível segmentar o uso de cada canal de uma conta.

Figura 16 – YouTube Studio



Fonte: Elaboração própria.

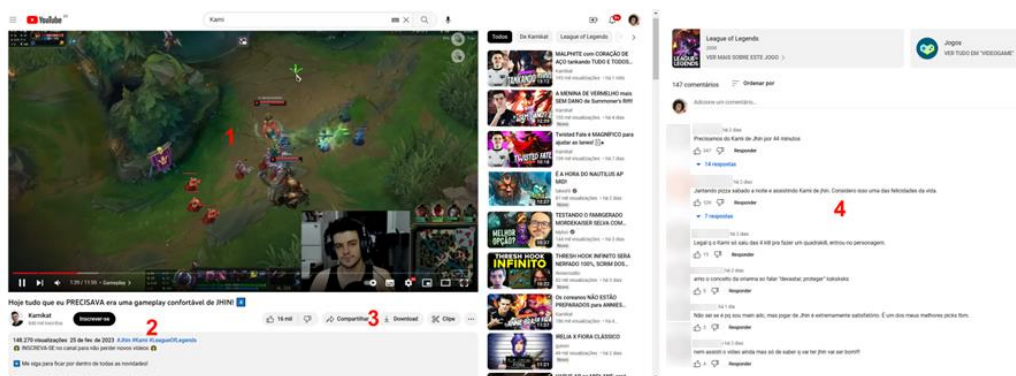
Para auxiliar o criador de conteúdo, o *YouTube* possui uma plataforma de gerenciamento de conteúdo chamada de *Studio*. Nesse ambiente, criadores de conteúdo conseguem acessar e controlar as informações relativas aos seus vídeos e canais. Conforme mostra a imagem acima, o *YouTube Studio* é dividido em diferentes seções em que, cada uma, possui ferramentas e recursos próprios, como o painel, conteúdo, comentários, estatísticas, monetização, entre outros. O painel fornece uma visão geral do desempenho do canal, enquanto a aba de conteúdo permite que os usuários gerenciem e editem seus vídeos. Os usuários podem gerenciar comentários em seus vídeos na seção comentários, enquanto a seção estatística fornece informações detalhadas sobre o desempenho do canal, incluindo visualizações de audiência, engajamento e retenção.

Em geral, antes da publicação de seus vídeos na plataforma, os produtores de conteúdo os editam em *softwares* profissionais de edição de vídeos para melhorar a qualidade da produção. *Softwares* como *Adobe Premiere*, *Sony Vegas*, *CapCut*, são exemplos de aplicações desse gênero. Após publicar um vídeo, os usuários do *YouTube* podem assistir esse conteúdo a qualquer momento, nesse sentido, a seguir apresentaremos a forma como o espectador visualiza esse tipo de conteúdo.

O Olhar do Espectador II

Ao abrir um vídeo no YouTube, o usuário é direcionado a uma página de visualização de vídeos simples. Conforme mostra a Figura 17, a interface de visualização de vídeos do *YouTube* oferece diversas ferramentas de interação e consumo de conteúdo.

Figura 17 – Vídeo no YouTube.



Fonte: Elaboração própria. **Legenda:** 1 – player de vídeo; 2 – canal, título, descrição e métricas do vídeo e botão inscrever-se; 3 – ações (clipe, download e compartilhamento) e reações ao vídeo (gostei/não gostei); 4 – comentários.

Ao centro da página, está localizado o *player* de vídeo que permite a visualização do conteúdo. Ao lado do player, há uma lista de vídeos semelhantes sugeridos para o usuário assistir em seguida. Logo abaixo do *player*, estão disponíveis informações adicionais sobre o vídeo e o canal que o publicou, como o título do vídeo, o número de visualizações, a data de postagem e a descrição. Além disso, o usuário tem a opção de curtir, descurtir e compartilhar o vídeo, bem como de se inscrever no canal que publicou o conteúdo.

Abaixo das informações do vídeo, o usuário encontra ferramentas de interação que permitem que ele comente no vídeo. O sistema de comentários permite que o usuário escreva um texto sobre o vídeo e interaja com outros usuários que fizeram o mesmo. Quando o dono do vídeo curte ou comenta em forma de réplica algum comentário, o comentário do usuário aparece em destaque e no topo da seção de comentários. Por fim, o algoritmo do YouTube recomenda vídeos similares ao que o usuário está assistindo com base em seu histórico de visualizações e outras informações coletadas pelo site. Essas recomendações aparecem em uma seção separada na página de visualização de vídeos, logo abaixo da lista de vídeos sugeridos.

Nesse cenário, é possível observar as diferenças estruturais entre a produção e o consumo de um vídeo pré-gravado em comparação com uma transmissão ao vivo. Em

relação à produção, no primeiro caso, os usuários pré-produzem um vídeo antes de sua postagem, ou seja, o vídeo é gravado através de uma câmera ou gravadores de tela em celulares e computadores, e, então, editado em softwares de edição de vídeo, como o *Adobe Premiere*. Apenas após a edição prévia, o vídeo é direcionado à plataforma. No segundo caso, as transmissões ao vivo geralmente utilizam aplicativos que modificam a *live* em tempo real, como o OBS, por exemplo, e, quando possível, o vídeo fica disponível na plataforma da forma como foi transmitido em tempo real.

Essas dinâmicas também afetam a forma como o usuário consome esse conteúdo e como ele interage com o produtor. No caso dos conteúdos pré-gravados, a interação ocorre de maneira assíncrona, e, dessa maneira, o produtor apenas interage posteriormente com os espectadores. Salientamos que, a depender da quantidade de audiência de um vídeo pré-gravado, um influenciador muitas vezes não consegue ver e interagir com os inscritos, pois, geralmente, quanto maior a audiência, maior a quantidade de comentários.

Por outro lado, quando observamos a interação em uma transmissão ao vivo, vemos um diálogo em tempo real entre o *streamer* e o espectador. Uma vez que as mensagens aparecem em tempo real ao influenciador, ele consegue reagir sincronamente a elas. Isso cria uma sensação de proximidade entre o influenciador e o espectador, o que pode aumentar o engajamento e a fidelidade dos fãs.

No entanto, é importante ressaltar que existem algumas particularidades nesse processo. Assim como as produções assíncronas sofrem com a questão dos comentários, as produções síncronas também sofrem, mas de uma maneira distinta. Quando observamos grandes *streamers*, que possuem uma audiência expressiva, como o Casimiro Miguel, que já registrou mais de quinhentos mil espectadores em uma transmissão (GLOBO ESPORTE, 2022), o envio de mensagem por parte dos espectadores é constante e, dessa maneira, muitos comentários chegam à tela do produtor por segundo. Nesse caso, o influenciador torna-se incapaz de interagir com a maior parte do público. Em transmissões menores, como aquelas que atingem entre mil e três mil espectadores, utilizar restrição de tempo para o envio de comentários pode ajudar o influenciador a lidar com a rápida emissão de comentários. Todavia, em casos como o de Casimiro, soluções como essa se mostram ineficazes, uma vez que a audiência é tão grande que o efeito seria pífio. Nesse caso, o influenciador, muitas vezes, acaba interagindo mais com aqueles comentários realizados através de doações, que podem ser impulsionados para aparecerem em destaque na tela do produtor.

Diante desse contexto, na seção subsequente, concluiremos a segunda parte deste ensaio, cujo objetivo é descrever e elucidar os objetos de investigação, apresentando o influenciador selecionado como objeto de estudo, Gabriel “Kami” Bohn, bem como descrever a natureza e funcionamento do conteúdo por ele produzido, o jogo eletrônico League of Legends.

PARTE III – A Produção e o Consumo Interativo

Nesta seção, debruçamo-nos sobre nosso objeto de estudo à luz das teorias anteriormente discutidas. É neste momento que verificamos como o entretenimento vai além do jogar, proporcionado pela reconfiguração do digital sobre as práticas de lazer.

Para guiar o leitor em nossa análise, dividimos a seção da seguinte forma: analisamos as *lives* uma a uma, em ordem, da primeira à quarta, a fim de que se possa observar, como debatido anteriormente, a influência público-influenciador no conteúdo produzido. Iniciamos nossa discussão com uma apresentação e retomada geral dos dados do objeto analisado para, em seguida, abordarmos a importância da *autenticidade* no digital e como Kami, um *YouTuber* de *League of Legends* dentre vários, destaca-se.

Partimos, então, para o tópico *interação com o público* e, dentro dele, abordamos os diversos temas que perpassarem cada *live* para além do jogo apresentado, de modo a debatermos como cada uma se conduziu, construindo a interação público-influencer. A seguir, destacamos o tópico *repercussão interna*, isto é, como as discussões em *live* conduzem à manutenção da audiência: curtidas, doações, comentários, nossos subtópicos.

Finalmente, chegamos ao tópico *repercussão externa*, em que abordamos como fatores externos às *lives*, como o *exposed* sofrido por Kami, influenciou sua produção de conteúdo e, também, todos os tópicos anteriormente mencionados. Reiteramos que todos os debates são feitos com a retomada das literaturas apresentadas, a fim de enriquecer e solidificar ainda mais nossas discussões. Sigamos.

Conforme apresentado anteriormente, realizamos uma análise das interações ocorridas em transmissões nos dias 21 de junho, 20 de setembro, 9 de novembro de 2022 e 23 de março de 2023, bem como nos vídeos do *YouTube* correspondentes ao período de 23 a 25 de junho de 2022. Nosso objetivo é compreender como os influenciadores digitais contribuem para a formação do entretenimento digital. Embora tenhamos utilizado as transmissões de Kami como base para nossas análises, em alguns momentos também faremos referência a outros conteúdos para enriquecer nossa análise.

Começamos, então nossa análise. É notável que, em todas as transmissões, o entretenimento se baseou em pilares distintos, tais como a economia, a política, o cotidiano, a polêmica e a vida privada. As mídias sociais têm a capacidade de estruturar-se de modo que diferentes aspectos da vida do indivíduo possam se transformar em uma fonte de entretenimento, tornando-se, assim, um tipo de conteúdo. Dessa forma, a vida pessoal do influenciador, juntamente com sua ascensão e queda, também se torna um

produto para a plataforma. Nesse sentido é interessante retomarmos alguns aspectos sobre a construção da trajetória de Kami enquanto influenciador.

Gabriel “Kami” Bohn, nascido em 10 de outubro de 1995 na cidade de Porto Alegre, teve seu início no jogo eletrônico *League of Legends* (LoL) no ano de 2010. Com habilidade e destreza, Kami rapidamente destacou-se no cenário competitivo do jogo, tornando-se um jogador profissional aos quinze anos de idade. Em 2013, ele ingressou na equipe da *paiN Gaming*, na qual se consolidou como um dos grandes jogadores do Brasil, obtendo conquistas em diversos torneios nacionais (ABREU, 2020). Ademais, Kami é uma personalidade carismática e admirada no cenário gamer brasileiro, sendo uma inspiração para muitos jogadores, iniciantes ou não. Por seus feitos, a comunidade de *League of Legends* o reverenciou em um vídeo intitulado “Obrigado Kami!”⁴⁷, publicado no canal oficial do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL), pertencente à Riot Games, produtora do jogo, quando o jogador anunciou sua aposentadoria.

Levando sua vida em consideração, é importante destacar que o ambiente dos jogos eletrônicos competitivos é marcado por comportamentos tóxicos, como machismo, misoginia, racismo e homofobia. Em 2014, Kami assumiu publicamente sua homossexualidade em suas redes sociais, gerando repercussão no meio gamer (ARAÚJO, 2019). Esse fator reverberou em certa medida na comunidade de *League of Legends* na época, ao mesmo tempo que serviu de inspiração e adesão a jogadores que se identificavam com a questão da sexualidade de Kami, abrindo o caminho para outras possibilidades no cenário gamer.

Nota-se, então, a autenticidade de Kami neste meio, visto que ele atrairia o público que não se identifica com os influenciadores que fazem piadas machistas, misóginas e homofóbicas. O público o teria como um refúgio acreditando que, por estar no meio LGBTQIA+, ele não faria esse tipo de piada e, também, não reproduziria este tipo de comportamento, uma vez que sofreria também por eles.

Em relação a esse último aspecto, a pesquisadora Issaaf Karhawi (2017) observou uma tendência na comunicação de transformar o indivíduo em mercadoria. Segundo a autora, hoje em dia, os influenciadores digitais têm relações extrapoladas para além do ambiente digital. Essa indissociabilidade entre vida online e offline permite que os influenciadores digitais se constituam enquanto marcas (KARHAWI, 2017, p. 41).

⁴⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tQ5x5l45jvc&ab_channel=CBLLoL

Nesse cenário, o influenciador não apenas anuncia produtos de terceiros ou vende o conteúdo que produz, mas se transforma em um produto ele próprio.

Nesse contexto, a exposição proporcionada pelas plataformas sociais transforma indivíduos detentores desse tipo de influência em produtos a serem monetizados. Como resultado, a vida privada dos influenciadores se confunde com sua vida pública, e parte de seu público não está apenas interessado em seu conteúdo, mas também em quem eles são ou representam. Fatores como identidade pessoal podem levar ao consumo de um determinado influenciador, além de seu conteúdo. Por exemplo, um usuário pode seguir um influenciador de maquiagem não porque tem quaisquer interesses no produto ou conteúdo apresentado, mas porque gosta da pessoa por trás do conteúdo por motivos diversos como ideologia, beleza, carisma, orientação sexual, entre outros.

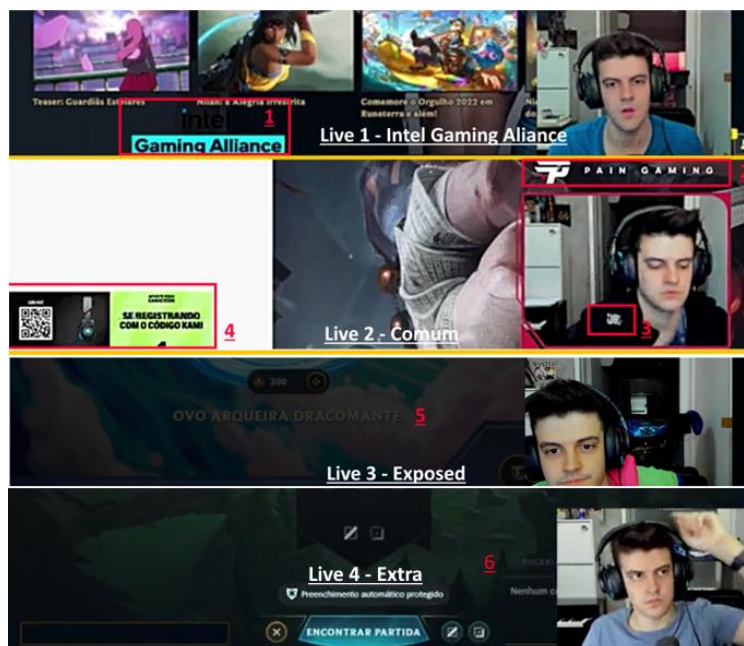
A interdependência entre imagem e conteúdo tem impactos significativos na vida do produtor. Uma vez que seu conteúdo não é o único elemento relevante de sua produção, mas também sua vida social, suas atitudes e estilo de vida podem aumentar ou diminuir sua receita e até mesmo influenciar a obtenção de patrocínios, como veremos adiante quando debatermos a *live* do *exposed*.

A complexa dinâmica entre a persona digital e a esfera privada de Kami não apenas lança luz sobre os elementos intrincados que moldam sua presença, mas também oferece *insights* valiosos sobre a intersecção entre identidade pessoal, influência digital e as nuances que permeiam o universo das mídias sociais. Nesse contexto, torna-se evidente como os eventos na vida pessoal de um influenciador reverberam para além do ambiente digital, moldando não apenas sua reputação, mas também influenciando diretamente sua atuação nas mídias e nos trabalhos além do digital.

Partamos, então, para as *lives*.

Cada uma das transmissões apresentou objetivos distintos, o que influenciou a estética da *live*, como evidenciado na Figura 18.

Figura 18 – Diferenças visuais das transmissões



Fonte: Elaboração própria. **Legenda:** 1 – patrocínio *intel gaming alliance*; 2 – logo *pAIN Gaming*; 3 – camiseta da equipe com patrocínio; 4 – patrocínios da equipe; 5 – live de *exposed*; 6 – Live extra.

Ao analisarmos a figura acima, percebe-se que a composição visual das transmissões se altera de acordo com o objetivo e o contexto em que se encontram. Na primeira imagem, onde Kami é patrocinado pela *Intel Gaming Alliance*, apenas o logotipo do patrocinador é exibido, juntamente com o rosto do influenciador no canto direito. Já na segunda imagem, em uma transmissão comum, o espaço anteriormente ocupado pela *Intel* é substituído pelos patrocinadores da equipe de Kami, a *pAIN Gaming*, como o *Subway*, a *BMW* e a *JBL* (conforme indicado na legenda 4). Além disso, Kami usa a camisa oficial da equipe que exibe patrocínios da *JBL* (conforme legenda 3) e o nome da equipe aparece logo acima de sua imagem, indicando sua afiliação com a equipe. Na terceira imagem, por sua vez, em decorrência da exposição de comentários xenófobos e abusivos por parte do influenciador, este aparece sem roupas da equipe e, por isso, sem indicações de patrocínio, uma vez que não mais representa a *pAIN Gaming* e o objetivo da transmissão é um pedido de desculpas e retratação.

Com base nas relações socioeconômicas entre influenciadores, empresas e consumidores, esta seção explorará como as plataformas sociais podem transformar diferentes aspectos da vida humana em entretenimento digital. Ao longo deste debate, fica evidente que, para além do conteúdo produzido por Kami, aspectos pessoais como sua ideologia política, vida pessoal e até mesmo relacionamento amoroso se tornam entretenimento. Isso demonstra a influência das mídias sociais em nossas dinâmicas

sociais. Essa análise é crucial para compreender como as plataformas e mídias sociais moldam nossas percepções e comportamentos, afetando significativamente nossa sociedade e cultura.

Considerando as transmissões realizadas pelo influenciador Kami, é possível observar elementos interessantes que afetam a dinâmica de interação entre o influenciador e seus consumidores. A primeira transmissão, ocorrida em 21 de junho de 2022, foi uma live patrocinada pela *Intel Gaming Alliance*, um programa da empresa de tecnologia Intel que une suas tecnologias a grandes *streamers* com o objetivo de criar eventos e conteúdo de jogos. Nesse contexto, a transmissão em questão teve o intuito de promover a marca de tecnologia por meio do influenciador.

“Oi, oi, olha como tá bonito ali atrás, conseguem ver? Está laranja o céu”, disse Kami ao iniciar sua transmissão ao vivo no *Facebook* no dia 21 de junho de 2022, nossa *live* 1. A imagem mostrada aos espectadores era a de um jogo ocupando a maior parte da tela, com uma miniatura da câmera do computador de Kami no canto inferior direito. O *streamer* estava sentado em uma cadeira em um quarto que parecia ser o dele. No canto inferior esquerdo da transmissão, havia um logo com o texto “*Intel Gaming Alliance*”. De maneira descontraída, Kami apontou para a janela atrás dele para que seus espectadores pudessem ver a visão alaranjada do céu que ele estava contemplando. Em seguida, ele leu em voz alta um comentário de uma espectadora chamada Claudia⁴⁸ que dizia “me arruma um emprego”. Kami respondeu: “vira *streamer*, CLAUDIA, vira *streamer*”, em tom de brincadeira. E, em seguida, agradeceu alguns seguidores pelo envio de estrelas.

Depois de agradecer aos seguidores pelas doações, Kami disse que só iniciaria a transmissão quando a “festa”⁴⁹ começasse e brincou dizendo: “vou ligar para *Intel* e vou falar que eu vou desligar a *live*, vou ligar para *Intel*. Cadê as estrelas?”. Ao não encontrar a opção de festa e ler os comentários, o *streamer* percebeu que não havia festa e, em tom de decepção, brincou novamente dizendo: “não tem mais dinheiro das estrelas extras, eu acho. Sem querer ser mercenário, mas era toda a graça [...] eu não ganho mais dinheiro bônus, não precisa cumprir a festa não, vamos jogar”, terminando a frase com risadas. Verificamos, aqui, como a falta de uma “festa” para mais financiamento por parte dos

⁴⁸ Nome fictício.

⁴⁹ O sistema de festa de estrelas é definido pelo Facebook como “um momento de celebração que acontece quando o envio de estrelas dos seus fãs em vídeos ao vivo ou reels atinge um pico. Quando o pico é atingido, uma sobreposição com uma contagem regressiva será exibida na tela com um progresso rumo à meta, incentivando os fãs a enviarem estrelas e atingirem a meta definida” (FACEBOOK, 2023).

espectadores altera o curso da live de modo que Kami decide iniciar a partida do jogo em vez de aguardar por mais doações.

Logo em seguida, enquanto agradecia a outros espectadores pelas doações, Kami ficou surpreso ao notar que uma seguidora chamada Marcela⁵⁰ havia trocado sua foto de perfil, e perguntou com curiosidade: “A, você mudou sua foto Marcela?”. Em seguida, o influenciador brincou de forma jocosa com a situação, questionando se ele tinha estado ausente e preocupado por não ter notado a mudança antes. Notamos como as atividades do público influenciam as falas do influenciador, que segue com uma piada referente a sua falta de atenção. Ele completa a frase fazendo uma alusão de uma antiquada piada de pais ausentes que abandonam suas famílias ao dizer que vão “comprar cigarro” e não retornam.

Em apenas cinco minutos de transmissão, uma complexa relação começou a se desenvolver entre produtor e consumidor, envolvendo vínculos econômicos, cotidianos e afetivos. A partir desse ponto e baseado nessas transmissões, vamos analisar o poder das plataformas sociais em transformar quase todo tipo de conteúdo em entretenimento. Essa capacidade de transformação das plataformas surge da convergência das mídias, da cultura participativa e da crescente mercantilização do eu no mundo contemporâneo.

Nessa primeira live, observamos como Kami interage com o público buscando divulgar a Intel, explorando a conexão entre sua imagem e a capacidade de monetização de seu entretenimento a favor da marca. O influenciador brinca, na *live*, que se consegue fazer seu personagem ficar forte e ganhar uma partida é devido ao patrocínio da empresa: “a gente só passou de 1000 de AP nesse jogo sabe por que? porque a Intel está patrocinando essa live... Intel Gaming Aliance”.

Em uma repercussão externa, podemos refletir sobre o público de Kami se interessando pelos serviços da empresa Intel e aumentando sua receita.

Ainda durante esta transmissão, realizada no dia 21 de junho de 2022, ao observar o chat de Kami, diferentes usuários realizavam uma pergunta semelhante ao influenciador: “Como está Qyiana?”; “Kami, como está a Qyiana?”; “Kami, cadê a Qiana? Tá melhor?”; “Oi Kami, gostoso. Qiqi tá melhor?”; entre outras que guardavam semelhança com essas. O termo “Qiyana”, em um contexto geral, refere-se a uma campeã do jogo *League of Legends*. No entanto, no contexto das transmissões ao vivo de Kami, quase sempre os usuários se referem à gata de estimação do influenciador, que possui

⁵⁰ Nome fictício.

nome homônimo. Essa mesma pergunta, também reaparece no contexto do YouTube, no corte publicado no dia 23 de junho de 2022⁵¹.

A presença de Qiyana nas transmissões ao vivo de Kami é habitual, uma vez que ela frequentemente aparece na câmera. Kami sempre interage com ela, dedicando momentos da live para conversar e atender às necessidades da gata. Um exemplo disso é a primeira frase dita pelo influenciador enquanto olhava para a gata durante a live quatro: “Teste... ROI... quer papar filha?”. As dinâmicas com a gata fizeram com que Qiyana se tornasse uma figura querida pelos espectadores do influenciador, que, neste momento, expressam preocupação com a gata após descobrirem em transmissões anteriores que ela não estava se sentindo bem. A manifestação desse cuidado pelo público também evidencia a fidelidade dos espectadores ao conteúdo de Kami, já que acompanham de perto a evolução do quadro clínico da gata desde o momento do diagnóstico.

Ao analisar suas personalidades, percebemos um contínuo diálogo entre o público e o influenciador acerca de suas vidas e preferências pessoais, estabelecendo assim uma relação parassocial significativa. Esse fenômeno se manifesta de maneira evidente em diversos momentos durante as transmissões, como quando a audiência questiona Kami sobre seus interesses em séries populares. Exemplificando isso, temos perguntas como: “Kami aprecia séries? Se sim, recomendamos Euphoria, é excelente” e “Kami, já assistiu Stranger Things? Qual a sua opinião?”.

Diante dessas perguntas, Kami inicia um diálogo em meio ao jogo, dedicando cerca de 15 minutos para responder e discutir simultaneamente com os espectadores sobre séries que assistiu, expressando suas preferências. Ao responder a um espectador sobre a série “Euphoria”, por exemplo, Kami indaga se a série não seria sobre adolescentes rebeldes, devido sua perspectiva sobre as temáticas abordadas, como uso de drogas. Quanto a “Stranger Things”, ele admite não ter assistido, mas comenta sobre a boa reputação da série, destacando sua curiosidade. Em seguida, retorna à discussão sobre “Euphoria”, reiterando sua perspectiva sobre ser uma série de adolescente rebelde.

O influenciador continua aprofundando tal discussão, abordando até mesmo problemas que percebe em séries do gênero. Ele menciona ter assistido alguns episódios soltos e destaca que essas séries enfrentam desafios, como atores que aparentam estar na faixa dos 30 anos interpretando personagens de 17 anos, o que, segundo ele, cria uma experiência estranha e dificulta a imersão. Mesmo assim, reconhece a possibilidade de

⁵¹ https://www.youtube.com/watch?v=LWQ3gxfvSQo&ab_channel=Kamikat

serem boas, destacando a qualidade que possam ter, embora aponte suas observações críticas em relação a essas produções.

Kami prossegue, comentando seu interesse em assistir séries do gênero, dependendo do ator ou atriz que participa do elenco, como no caso de “Elite”. Ele afirma que assistiria por causa de Zendaya e, em tom jocoso, brinca que nunca sabe como se pronuncia o nome da atriz, se é “Ze” ou “Za”, terminando a brincadeira chamando-a de namorada do Homem-Aranha, em alusão ao relacionamento de Zendaya com Tom Holland, o ator de Homem-Aranha. Esse fato leva parte do público a também comentar sobre a atriz, alguns elogiando sua atuação com frases como “Zendaya carrega demais a série”, enquanto outros tentam explicar a pronúncia de seu nome por texto, como “zendeya”, “zendêiá”, e até fazem brincadeiras com a dificuldade de pronúncia chamando-a de “sandália”. Essas dinâmicas constroem um clima de interação e descontração entre o público e o produtor.

Essa atmosfera não se limita apenas à primeira live, mas permeia nas subsequentes, evidenciando-se em diferentes momentos, como na segunda transmissão ao vivo, cujos comentários antecipamos para análise concatenada. Nessa ocasião, o influenciador aborda a questão de compartilhar spoilers de séries antigas, expressando sua opinião de que certas informações não deveriam ser consideradas spoiler após um determinado período. Ele utiliza o exemplo de Ace, um personagem de “One Piece”, mencionando que após cerca de 15 anos, as pessoas não podem mais evitar discutir eventos cruciais, comparando isso à situação de revelar a morte de Dumbledore em “Harry Potter”. O tom descontraído e a abordagem humorística de Kami contribuem para uma interação dinâmica com a audiência, criando um ambiente propício para a discussão de diversos tópicos, mesmo aqueles relacionados a conteúdos há muito disponíveis.

Por outro lado, é relevante destacar que o influenciador seleciona cuidadosamente os comentários que responderá, privilegiando alguns em detrimento de outros. Isso fica evidente quando um espectador questiona na primeira *live*: “Kami, você já usou drogas?”; ou durante a quarta *live*, quando outra espectadora pergunta sobre sua idade, dizendo: “Kami, cê tem quantos aninhos?”, em ambas as perguntas houve ausência de respostas. Diversos outros exemplos de perguntas não respondidas surgem durante as lives, e isso pode ser motivado por diferentes razões. Seja pela desatenção do influenciador devido ao elevado fluxo de interações, pela concentração na partida, pela percepção de falta de relevância ou por considerar as perguntas ofensivas.

Além disso, em alguns casos, Kami pode deixar de responder a alguma pergunta, como na *live* 4, por estar focado em discutir outro assunto no momento. Isso ocorreu durante o comentário supracitado a respeito de sua idade, no qual, em vez de responder à espectadora ou outros usuários que tentavam interagir com o influenciador, ele continuou a narrar uma história de sua vida. Naquele momento, Kami compartilhava uma experiência marcante de sua infância relacionada a um jogo chamado Swat 3. Ele recordava com entusiasmo como costumava jogar esse jogo na casa de uma amiga cujo pai era *gamer*. O jogo era tático, e Kami destacava sua complexidade e realismo. Ele descreveu as missões variadas, a dificuldade do jogo e a necessidade de aprender estratégias, além de mencionar detalhes específicos para a resolução das fases. O influenciador expressou claramente seu carinho por essa experiência, que ainda permanece viva em sua memória.

A narrativa de uma experiência como essa, na *live* 4, cuja análise antecipamos, é interessante, pois impulsiona o apreço de seus espectadores por ele. Essa manutenção da relação ocorre tanto pela proximidade estabelecida pelo influenciador ao contar um fato específico de sua infância, gerando uma sensação de proximidade com o público ao compartilhar experiências marcantes de sua vida, quanto por resgatar memórias semelhantes de alguns usuários devido a experiências parecidas, como no caso do jogo Swat. Nesse sentido, alguns usuários comentavam sobre suas experiências com o jogo, dizendo: “Joguei competitivamente o Swat 4”; “Só os nascidos em 95 para baixo jogaram Swat 3, kkk”; “Swat 3... muito bem-feito”, evocando, dessa maneira, um sentimento compartilhado de nostalgia.

A construção dessa proximidade também tem impactos além do simples consumo de conteúdo digital. A proximidade estabelecida se reflete em aspectos da vida dos espectadores, alguns dos quais demonstram nos comentários como suas vidas são influenciadas pelo contato digital com o influenciador. Durante a primeira live, um espectador comenta: “Boa noite, Kami, sonhei contigo, sonhei que nós estávamos na mesma sala de aula e que você era da turma do Fundão”, e um comentário semelhante surge durante a quarta live, onde outro usuário diz: “Sonhei contigo hoje, Sr.”. Nessas instâncias, percebemos que a noção de proximidade estabelecida – para o usuário – é tão sólida que leva alguns espectadores, mesmo que de forma inconsciente, a se imaginarem fisicamente próximos do influenciador.

Enquanto o ato de sonhar pode não gerar, aparentemente, grandes impactos na vida do espectador, outros usuários relatam tomar decisões com capacidade de afetar

outras esferas de sua vida pessoal. Um usuário em determinado momento da primeira live relata: “Faltar aula ou perder a live? Vamos de faltar aula, final do semestre tá aí pra isso”; em outro momento, um segundo usuário diz: “Oi, Kami, boa tarde. Estava ouvindo música para preparar um plano de aula (trabalho para finalizar uma matéria da universidade), mas, como você está online, prefiro tua companhia kkk. Não vou ficar muito no chat, mas se puder, joga uma de Veigarzinho hoje?”. Comentários do gênero replicam-se em outras lives e, ainda, nos vídeos do YouTube, como quando um usuário relata que: “Deixei os estudos para mais tarde, KAMI VALE MAIS A PENA”.

Acima, podemos observar pessoas deixando de realizar outros afazeres de sua vida, como estudos e trabalho universitário, apenas para desfrutar da companhia de Kami, muitas vezes afirmando que compartilhar aquele momento com o influenciador, tanto sincronamente quanto assincronamente, é mais importante que outros deveres. Esse aspecto demonstra que, muitas vezes, o consumo de conteúdo digital pode ser priorizado em relação a outros compromissos importantes.

Nesse caso, esses usuários relatam que renunciaram a compromissos pontuais, mas significativos de suas vidas para acompanhar o influenciador. Os comentários que destacam a escolha de faltar aula, adiar estudos ou interromper atividades importantes em prol de assistir ao conteúdo do influenciador ressaltam a força dessa influência na tomada de decisões dos espectadores. Isso levanta questões sobre a priorização do entretenimento digital em relação a responsabilidades como as educacionais e profissionais, indicando, nesses casos, um impacto tangível na vida acadêmica e profissional dos espectadores.

Ao explorar o envolvimento do público com o influenciador, percebemos que a construção da relação pode se manifestar de diversas formas, desde troca de interesses até a demonstrações de afeto capazes de impactar as rotinas diárias do espectador. Nesse sentido, conseguimos aqui perceber que esse tipo de consumo se relaciona a um entretenimento pautado na relação estabelecida entre público e produtor. A possibilidade de interagir constantemente com um ou mais influenciadores torna-se uma nova forma de alocação de tempo livre. A análise dessas relações nos conduz a uma reflexão sobre o estabelecimento de mercados autênticos, particularmente notáveis na relação entre os influenciadores digitais e seus seguidores.

Já a segunda transmissão, ocorrida em 20 de setembro de 2022, foi uma *live* cotidiana na qual Kami atuou como representante e influenciador oficial do time

brasileiro de *League of Legends*, a *paiN Gaming*, sem estar sob patrocínio de uma marca específica.

Como apontado na figura 18, diferentemente da *live* 1, aqui Kami não exibe o logo da Intel na tela, mas, sim, os dos patrocinadores da *paiN Gaming*. Além disso, o jogador também veste o uniforme oficial da equipe. É importante, ainda, ressaltar que, nessa *live*, seu começo é mais fluído, pois o influenciador não tenta angariar estrelas de sua audiência como forma de engajar a *live* e começar o jogo.

Ainda no que concerne a essa relação, é importante retomarmos o tópico da autenticidade, que aparece com força na segunda transmissão, com o desenrolar da interação influenciador-público.

Ao adentrar nas complexidades das relações entre influenciadores digitais e seus seguidores, deparamo-nos com um cenário onde a interação transcende simples transações de entretenimento. Como salientado anteriormente, a construção desses vínculos exerce uma influência direta sobre a forma como o público consome conteúdo, elevando a mera visualização a uma experiência participativa. Nessa construção, delineamos o papel significativo desempenhado pelos influenciadores na formação de mercados autênticos, nos quais a autenticidade das relações estabelecidas se torna a essência desse ecossistema digital.

Por mercados autênticos, não estamos considerando apenas uma relação monetária estabelecida entre produtor, plataformas e público consumidor, mas também um mercado de relações interpessoais, baseado em troca de informações e construção multilateral de conteúdo. Ou seja, de um lado temos o produtor de conteúdo, neste estudo representado pelo influenciador Kami, e, do outro, os consumidores desse conteúdo que, em troca de sua atenção, interferem na produção do conteúdo do produtor devido as possibilidades das plataformas digitais. A depender dos acontecimentos, a interferência do público consumidor na produção de conteúdo pode reverberar na própria vida privada e profissional do influenciador.

Dito isso, podemos aprofundar a dinâmica desses mercados autênticos, destacando elementos-chave que emergem da intersecção entre produção de conteúdo, vida privada e a interação única proporcionada pelas mídias sociais.

Na exposição e análises presentes na subseção anterior, narramos e exploramos diversos aspectos da relação de Kami com seu público durante as transmissões ao vivo, obtendo insights sobre a vida do influenciador. Como destacado anteriormente, Kami consolidou sua presença no cenário nacional de *League of Legends*

como um jogador profissional influente, e elementos de sua vida privada, como sua sexualidade, influenciaram sua trajetória e interação com o público.

Com base nisso, optamos por iniciar a discussão sobre um mercado fundamentado na autenticidade, direcionando nossa atenção para a relação de Kami com seu público, especialmente no que diz respeito à sua orientação sexual e posicionamento político. Estes aspectos revelam-se interessantes, pois parte do público de Kami passou a acompanhá-lo devido à sua orientação sexual, e, conseqüentemente, esse mesmo público começou a exigir posicionamentos políticos alinhados com as pautas e os direitos da comunidade LGBTQIA+ do influenciador.

Observar esses pontos nos conduzirá ao caso de exposição brevemente mencionado anteriormente, no qual o ex-namorado do influenciador divulgou áudios e *prints* de Kami, atestando suas ideologias políticas, bem como expando comentários xenofóbicos em relação aos nordestinos. Nesse sentido, como veremos, tornou-se evidente o impacto causado em sua vida profissional e pessoal ao ter a confiança de seu público quebrada, impactando diretamente na autenticidade construída através dos anos pelo influenciador.

Adicionalmente, além dos impactos pessoais sofridos pelo influenciador devido a este episódio, observamos que outros agentes foram envolvidos nesta dinâmica. Inúmeros influenciadores, por partilharem do mesmo nicho temático ou integrarem a mesma comunidade que Kami, ao se depararem com uma exposição dessa natureza, sentiram-se compelidos a discutir o caso. Essa decisão pode ser atribuída tanto ao sentimento de afetação, ou seja, as declarações do influenciador em questão os afetarem de alguma maneira, quanto ao desacordo com os eventos expostos. Além disso, a pressão exercida pelos espectadores, demandando uma posição alinhada aos seus desejos, ou a tentativa de outros influenciadores em aumentar as visualizações por meio da exploração do conteúdo relacionado aos incidentes de terceiros, também são elementos relevantes nessa discussão.

No início da segunda live, alguns usuários estavam engajados em uma discussão que abordava um *ship* entre dois personagens masculinos de League of Legends, Aphelios e Sett, e debatiam sobre a decisão da Riot Games de manter essa narrativa no jogo. O termo *ship* é uma abreviação de *relationship* em inglês e, nesse contexto digital, refere-se ao desejo ou torcida do público por um relacionamento entre duas pessoas, sejam elas reais ou personagens fictícios.

Ao acompanhar a discussão no chat, Kami respondeu: “Gente, era óbvio que eles iam manter o *ship*”. Em seguida, perguntou à audiência se sabiam o motivo. Em um tom elevado, o influenciador afirmou que “GAY DÁ DINHEIRO, e está tudo bem”. Pouco depois, ele prosseguiu comentando sobre outros casais LGBTQIA+ no jogo como ao mencionar que “Graves e TF são namorados” e seguiu dizendo para a comunidade aproveitar esse conteúdo.

Ainda sobre essa questão, em outro momento da transmissão, um usuário surpreendido por não saber da informação que estava sendo discutida, perguntou no chat se Aphelios e Sett seriam do *vale*⁵², e, de forma irônica, Kami respondeu: “Não acredito... oh my god... vale do inferno? o vale do capeta? o vale de satanás? É lógico que eles são, eles são o que precisam ser para ganhar mais dinheiro, não têm uma relação homossexual, têm uma relação capitalista”.

Com base nessas interações, observamos uma discussão que entrelaça relações econômicas, identitárias e pessoais, vinculadas à própria noção de autenticidade. Como mencionado anteriormente, a autenticidade se constrói a partir do relacionamento cultivado entre o produtor de conteúdo e o público (KARHAWI, 2017, p. 102). A identificação pessoal com o influenciador pode se tornar um elemento crucial na construção dessa relação.

Tal como pontuado por Stuart Hall (2008), uma compreensão comum considera a identificação como o reconhecimento de algo em comum, como origem, ideais ou características que são compartilhadas entre grupos ou pessoas. Uma outra definição proveniente de uma abordagem discursiva a interpreta como um processo nunca totalmente concluído, em constante construção. Ela é algo sempre “em processo”, ou seja, nunca completamente determinada. Pode-se sempre “ganhar” ou “perder” essa identificação, sustentá-la ou abandoná-la (HALL, 2008, p. 106).

Nesse contexto, compreende-se que a identificação constitui um aspecto central, caracterizando-se por sua natureza dinâmica, que se alinha estreitamente com a noção de autenticidade. Esta identificação está sujeita a intensificar ou enfraquecer vínculos. Por exemplo, no caso de um influenciador digital, se a identificação do público com ele for positivamente reforçada por suas atitudes, o vínculo tende a se fortalecer. Por outro lado, se as expectativas dos espectadores forem frustradas, ou ainda mais grave, se

⁵² No Brasil, a expressão “Vale” é uma gíria empregada pela comunidade LGBTQIA+ como uma autodenominação.

transformarem em decepção, a própria identificação pode ser abalada. Isso afeta diretamente a percepção da autenticidade do influenciador.

Por um lado, a postura irônica de Kami ao discutir a relação entre personagens LGBTQIA+ e a geração de lucro, rotulando-a como uma relação capitalista, também pode ser interpretada como uma crítica à mercantilização de identidades. Nesse cenário, essa discussão me remeteu a uma entrevista concedida no ano de 2019 pelo influenciador ao canal de *YouTube* de games, “Shot da Caju”, encabeçado por Giuliana Capitani e contando, atualmente, com 385 mil inscritos. A entrevista foi segmentada em duas partes, veiculadas nos dias 5 e 12 de julho daquele ano, entrevista que abordamos a seguir.

Adentramos, então, na terceira transmissão, ocorrida em 9 de novembro de 2022, em que Kami se apresentou como uma figura pública, respondendo a um caso de *exposed* promovido por seu ex-namorado, que vazou conteúdos de teor xenófobo, abusivo e político sobre o influenciador.

Aqui, recordamos de uma antiga entrevista de Kami, realizada em 2019, devido a, nela, a autenticidade de Kami ter sofrido pequenos abalos, à época, por seu posicionamento político aparentemente alinhado à direita. Isso será resgatado pelo público, em diferentes mídias sociais, à época do *exposed*, como uma confirmação de uma suspeita antiga levantada pela audiência que, em 2019, acarretou numa repercussão negativa para a imagem de Kami.

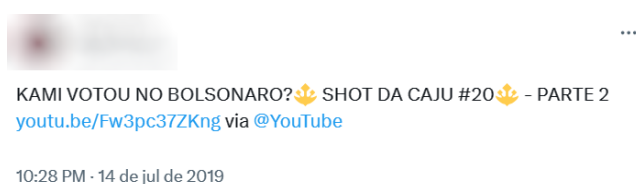
Na primeira parte, sob o título “KAMI MELHOR DE KATARINA QUE YODA? PIOR PESSOA QUE CONVIVEU NA PAIN? - 🍷 SHOT DA CAJU #19 🍷 - PARTE 1”, a discussão centrou-se em torno da trajetória de Kami como jogador profissional, explorando suas experiências e percepções acerca do cenário competitivo do jogo. Já a segunda parte, intitulada “KAMI VOTOU NO BOLSONARO? 🍷 SHOT DA CAJU #20 🍷 - PARTE 2”, focou em temas mais pessoais e controversos, incluindo a relação de Kami com seu público, sua orientação sexual e, como aludido no próprio título, a suas ideologias políticas. Estes tópicos proporcionam uma visão mais abrangente e multifacetada sobre a personalidade e as opiniões do influenciador, ampliando o entendimento sobre suas declarações e posturas no espaço digital e a interpretação do público sobre esses assuntos.

Ao lembrar dessa entrevista, em especial a segunda, busquei reassisti-la para aprofundar a presente discussão. Inicialmente, enfrentei dificuldades em recordar o título exato da entrevista, o que me levou a realizar algumas buscas no YouTube

utilizando palavras-chave relevantes. Após algum tempo, consegui localizar a primeira parte da entrevista, mas, para minha surpresa, a segunda parte não estava disponível no canal da entrevistadora.

Persistindo em minha busca, expandi a pesquisa para outras plataformas digitais, como o Facebook, empregando termos relacionados ao conteúdo da entrevista, conforme minha lembrança. Finalmente, em uma publicação no X (anteriormente conhecido como Twitter), descobri a referência correta ao título da segunda parte da entrevista, acompanhada da URL da publicação.

Figura 19 - Publicação sobre a entrevista no Twitter

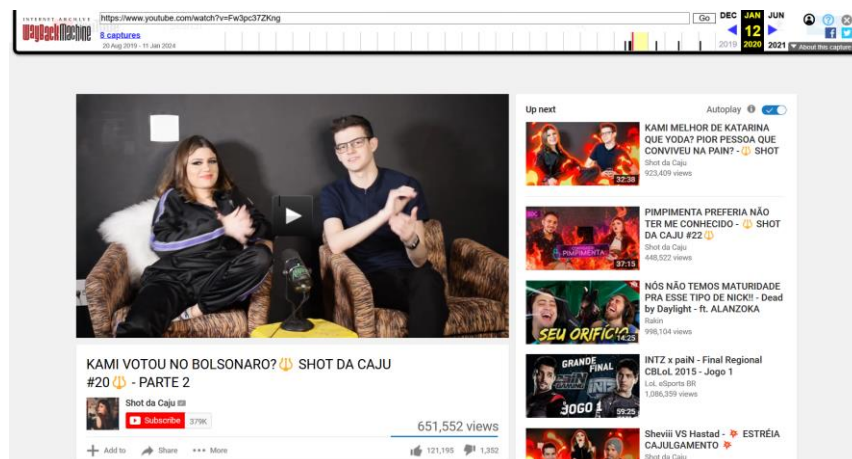


Fonte: Elaboração Própria

Ao acessar o link indicado, deparei-me com uma mensagem indicando que o vídeo estava indisponível e classificado como privado. Esse obstáculo esclareceu a dificuldade que tive em encontrar a entrevista. Baseado nesse fato, deduzi que a ocultação da entrevista poderia ser uma estratégia adotada por Kami para proteger sua imagem, considerando o conteúdo abordado. Isso me gerou ainda maior curiosidade em ter acesso a ela, uma vez que, a entrevista em questão, levando em consideração a época que foi gravada, pode ser interpretada como uma forma de Kami melhorar sua imagem que estava sendo desgastada por associações ao ex-presidente Jair Messias Bolsonaro.

Contudo, possuindo a URL, recorri ao *Wayback Machine*, um serviço gratuito oferecido pela organização *Internet Archive*. O *Wayback Machine* é uma ferramenta digital que arquiva cópias de páginas da web em determinados períodos, preservando o formato original da página no momento do backup. Portanto, este recurso permite acessar uma página web em seu estado anterior, mesmo que ela tenha sido alterada ou removida da internet, desde que haja um backup disponível.

Figura 20 - Wayback Machine



Fonte: Elaboração própria

Ao inserir a URL da entrevista no *Wayback Machine*, obtivemos êxito ao acessar o conteúdo por meio de um arquivo salvo em 12 de janeiro de 2020. Consequentemente, pudemos visualizar a página exatamente como estava naquela data específica.

A entrevista inicia-se com uma edição que enfatiza o diálogo entre Kami e Caju. Durante esse momento inicial, a apresentadora revela a Kami que ele procurou ansiosamente por ela para gravar a entrevista, e ela estava curiosa para compreender a motivação por trás desse interesse. Kami, de maneira imediata, responde indicando que sua motivação foi impulsionada pela questão envolvendo Henry, que o mencionou em uma entrevista anterior e em outras redes sociais. Ao se referir a Henry, o influenciador estava falando sobre Henry Walnut, conhecido na internet como Henrytado. Henrytado é reconhecido como ator, dublador, humorista e ex-jogador profissional de League of Legends, sendo também um homem gay.

Após a vinheta, a apresentadora Caju inicia o diálogo com Kami com a seguinte declaração: “Você, sendo gay, eu vejo que o público LGBT te abraçou muito depois que você se assumiu. E principalmente depois das eleições, eu não vou falar de... de nada aqui...”. Nesse momento, Kami interrompe a apresentadora, exclamando em voz alta e rindo: “BOLSONARO, FASCISTA”. Em seguida, a apresentadora, também em tom descontraído, continua: “Caguei para Bolsonaro e pra Lula, caguei pra todo mundo aqui”, e realiza uma pergunta ao apresentador, indagando:

Mas eu sei que nas eleições, muita gente por você não se posicionar diretamente, cem-porcentamente, o que você acha dessa exigência de se posicionar, não necessariamente sobre a política, mas pode falar em respeito disso também. E se você acha se foi justo ou não foi justo, essa reação do público LGBT principalmente (CAJU, 2019).

Essa pergunta torna-se central em toda a entrevista e, através dela, Kami explicará diversas questões envolvendo seu relacionamento com o público, outros influenciadores e a própria comunidade LGBT. No entanto, antes de começar a responder, Kami pede ao público que releve suas falas, pois naquele momento ele era uma pessoa que, nas suas palavras, “já tomou dois copos de whisky Macallan 18, maravilhoso”. Caju brinca, dizendo que realmente é um whisky maravilhoso e que mais tarde também tomaria um pouco.

Nesse contexto, o influenciador inicia sua resposta mencionando a entrevista concedida por Henry a Caju, divulgada em 14 de junho de 2019⁵³. Na ocasião, Henry referiu-se a Kami usando o termo pejorativo “bolsominion,” associado aos apoiadores do ex-presidente Jair Messias Bolsonaro. Ao abordar essa afirmação de Henry, Kami compartilha que os dois mantiveram um relacionamento no passado, encerrado no início de 2014. Apesar do término, a amizade entre eles perdurou. Entretanto, durante a entrevista, Kami revela que, até o mês anterior à ocasião de sua entrevista, Henry o convidava frequentemente para gravar vídeos juntos. Contudo, Henry deixou de responder às mensagens de Kami após algum tempo.

O influenciador prossegue dizendo que não responsabiliza Henry pela situação e, em seguida, compartilha uma observação intrigante sobre sua audiência. Nas próprias palavras de Kami, ele menciona que “uma parte da comunidade gay de League of Legends não gosta de mim pelo fato que eu não me posicionei abertamente como anti-bolsonaro”. Ele argumenta que esse descontentamento por parte dessa fração da comunidade surge quando um movimento nas redes sociais, intitulado “Descubra quais amigos seus curtem Bolsonaro”, ganha destaque. Esse movimento tinha como objetivo acessar as redes sociais do ex-presidente para verificar quais de seus amigos seguiam aquela página.

De acordo com o próprio Kami, a repercussão de sua curtida em páginas de Bolsonaro atingiu a comunidade e começou a circular em vários grupos, como o League of Divas, uma grande comunidade LGBT de League of Legends no Facebook. Kami relata que esse evento desencadeou a primeira onda de comentários do tipo “não gostamos mais do Kami porque ele curte o Bolsonaro”.

⁵³ A entrevista entre Henry e Caju também foi configurada como privada. No entanto, ao contrário da entrevista de Kami, não conseguimos recuperar a entrevista através da Wayback Machine, pois o vídeo não havia sido arquivado quando estava disponível ao público.

Em sua defesa, Kami destaca a importância de buscar informações diretamente da fonte e enfatiza que, enquanto pessoa, não possui qualquer tipo de “torcida ideológica”. Durante a entrevista, ele alega que as pessoas começaram a interpretá-lo erroneamente, associando sua curta na página do ex-presidente à possibilidade de ser um “bolsominion”. Kami explica que, na realidade, estava interessado em compreender as razões por trás das declarações de Bolsonaro, ouvindo diretamente da fonte.

O influenciador compartilha que, além de Bolsonaro, ele seguia diversas personalidades políticas como Fernando Haddad, Dias Tóffoli, Davi Alcolumbre e Sérgio Moro. Ele argumenta que, mesmo sendo criticado por isso, muitos dos que o criticavam também seguiam Bolsonaro, incluindo Henry. Para Kami, o engajamento político implica em acompanhar e seguir diferentes perspectivas, observando diversos lados, a fim de evitar ficar preso em uma bolha ideológica. Com base nisso, durante a entrevista, ele destaca que em suas lives ele diz a seu público a importância de não seguir sua opinião cegamente, encorajando seu público a ouvir os fatos, buscar informações e, a partir disso, formar sua própria opinião.

Kami ressalta a importância de as pessoas buscarem informações, destacando que vivemos em um momento de grande acesso a dados. Segundo ele, situações como escândalos de corrupção e outros comportamentos prejudiciais sempre existiram, mas hoje, devido à presença da internet e das redes sociais, esses acontecimentos ganham visibilidade. Para Kami, atualmente, “as pessoas podem visualizar o que está ocorrendo e, ao mesmo tempo, reagir em tempo real”. Para sustentar esse ponto de vista, ele menciona a disputa pela presidência do Senado em 2019 entre Davi Alcolumbre e Renan Calheiros, destacando a pressão virtual do público para evitar a eleição de Renan Calheiros. Segundo Kami, essa pressão foi fundamental para que Davi Alcolumbre saísse vitorioso na disputa. E, dessa forma, conclui dizendo que acha que vivemos em um politicamente interessante, em que as pessoas estão cada vez mais engajadas.

Em seguida, o influenciador discute a questão da polarização que, de acordo com seu ponto de vista, mostra-se como um problema e, assim, enfatiza a necessidade de um alinhamento social apesar das divergências. Ele defende a busca por um equilíbrio, onde é possível tanto concordar quanto discordar de argumentos e propostas de diferentes espectros políticos, rejeitando assim a ideia de se isolar em uma “bolha” ideológica. Esta posição destaca sua aversão à polarização exacerbada.

Na sequência, ao discutir o episódio envolvendo Henry, Kami enfoca um incidente específico. Ele recorda um tweet publicado na plataforma X (anteriormente

Twitter), onde fez um comentário sobre League of Legends, no contexto de pós-eleição de 2018: “Agora com esse período de renovação política, podemos renovar os nerfs na Irelia talvez? Rito? :)”⁵⁴. A resposta de Henry foi incisiva: “‘Renovação’. Cria vergonha nessa cara Gabriel”. Kami, em entrevista, interpretou a reação de Henry como uma resposta adversa ao emprego do termo “renovação”, acreditando que Henry o percebeu como um indicativo de mudança positiva. Kami justifica seu uso do termo “renovação” associando-o a um período de mudança, trazendo como exemplo eleição de jovens políticos como Kim Katagiri, com 22 anos, e Tabata Amaral, com 24.

Ademais, ao falar sobre essas mudanças, ele recorre a descrições satíricas de políticos mais experientes na política nacional ao falar de renovações, como Geraldo Alckimin e José Serra, a quem descreve de forma pejorativa como “com o pé na cova” e “uma múmia que só falta enterrar”, respectivamente. Em seguida, relata que como havíamos sido governados pelo Partido dos Trabalhadores (PT) durante muitos anos, a vitória de Jair Messias Bolsonaro sobre Fernando Haddad é caracterizada uma mudança, e conclui que se for uma mudança positiva ou negativa a gente só saberia com o passar dos anos.

Alegando manter uma postura supostamente neutra em relação à política, Kami relata que, naquele momento, diversas pessoas começaram a acusá-lo de ser bolsominion, desencadeando uma onda de *hate* (em português: ódio) direcionada a ele. O termo “*hate*” aqui refere-se à expressão em inglês “*hater*” (algo como “odiador” em português), designada a pessoas que proferem ou escrevem comentários desagradáveis, especialmente na internet, sobre outras pessoas, em geral desafetos, tecendo críticas a elas ou suas conquistas (CAMBRIDGE DICTIONARY, 2023).

Cabe destacar que, em geral, o “*hate*” difere do “*hate speech*” (em português: discurso de ódio). O primeiro geralmente se refere a ataques direcionados a desafetos específicos, enquanto o segundo é mais abrangente e ataca minorias, baseando-se em características como raça, gênero, religião, nacionalidade ou etnia, conforme descrito por Chetty e Alathur (2018, p. 4).

Ao discutir as mensagens de ódio recebidas, Kami enfatizou à entrevistadora que, na tentativa de cessar os ataques, publicou várias vezes em grupos do Facebook, como o League of Divas, explicando que seguia a página de Bolsonaro unicamente pela importância de acompanhar diferentes perspectivas.

⁵⁴ Publicado no dia 28 de outubro de 2018. Disponível em: <
<https://twitter.com/Kamizeon/status/1056675951164166144> >

Contudo, sua aparente falta de posicionamento político claro e discursos que soavam ambíguos para alguns, levaram a um aumento do “*hate*” contra ele nesse período. Kami relata que em grupos de League of Legends foram feitas falsas acusações, como uma que ele recordou que afirmava: “Kami disse que as vítimas do atentado na boate Pulse em Orlando mereciam o ocorrido por se vitimizarem”. Ele percebeu que o autor desse comentário não buscava entender sua verdadeira opinião, mas sim ganhar likes no Facebook. Além disso, o influenciador menciona que começaram a rotulá-lo de “bolsominion”, “chaveirinho de hétero”, homofóbico e contrário à comunidade LGBTQIA+, alegações que ele considera sem sentido, dada sua identidade como homem gay e sua aceitação da própria sexualidade.

No decorrer da entrevista, Kami compartilha sua experiência com as críticas no âmbito público. Ele compreende que, ao se assumir como figura pública, inevitavelmente se tornaria suscetível a críticas. No entanto, ele relata um ataque específico teria sido o ponto crítico com seu afastamento de grupos de League of Legends: uma usuária declarou que ele era um homem branco e heterossexual que deveria morrer. Esta declaração pessoal e agressiva causou-lhe profunda tristeza, levando-o a refletir sobre o ódio injustificado que percebia, visto que a pessoa não o conhecia pessoalmente.

Posteriormente, na entrevista, Kami retoma o tópico do afastamento de Henry, sugerindo que Henry pode ter se distanciado e criticado Kami por receio de receber o mesmo tipo de ódio que Kami enfrentava de uma parte da comunidade LGBTQIA+ do League of Legends. Apesar disso, Kami faz questão de frisar que não generaliza toda a comunidade, reconhecendo que também recebe muito apoio dela. Contudo, ele enfatiza a existência de um segmento específico que o “odeia veementemente”, atribuindo essa hostilidade às questões relacionadas ao seu suposto posicionamento público.

À medida que a entrevista se aproxima do seu desfecho, Kami compartilha alguns detalhes adicionais sobre a situação em questão. Ele revela que, nas eleições daquele ano, optou por não exercer o seu voto, mas, caso o tivesse feito, expressaria seu apoio ao candidato do Partido Novo, João Amoedo. Além disso, aborda alguns tópicos adicionais, como a possibilidade de seu retorno ao cenário competitivo e discute a situação do time que representa enquanto influenciador.

Ao refletirmos sobre o resumo da entrevista com Kami, recordamos que no início ele procurou a entrevistadora, Caju, para se defender das acusações de Henry em outra entrevista. Kami expressou preocupação com a possibilidade de ser rotulado como

bolsonarista. Interpretamos sua iniciativa de buscar a entrevista como uma estratégia para preservar sua imagem pública, especialmente para se distanciar da figura de Jair Bolsonaro, que é malvisto por parte de seu público devido a posicionamentos controversos em relação a minorias. Este aspecto é crucial, pois uma parcela dos seus seguidores demonstra descontentamento com essa associação.

A entrevista ofereceu a Kami a oportunidade de esclarecer sua postura e suas ações, como seguir políticos de diferentes espectros, incluindo Bolsonaro, o que, segundo ele, foi erroneamente interpretado como um sinal de apoio. Ele enfatizou a importância de se manter informado e acompanhar diversas perspectivas, sem necessariamente endossá-las. Assim, a entrevista funcionou como uma ferramenta para preservar sua identidade e imagem, afastando-o da figura de Bolsonaro e sublinhando sua neutralidade e abertura para diferentes pontos de vista. Contudo, ao longo da entrevista, não observamos um posicionamento explícito contra o ex-presidente, foco de parte do ódio que ele enfrentava, mas sim uma tentativa contínua de se apresentar como neutro.

Este aspecto é particularmente interessante, pois, apesar de parte do público ter apreciado a entrevista e defendido Kami, fazendo comparações com Henry, outros duvidaram de suas palavras devido à ausência de um posicionamento claro. Embora estes eventos tenham gerado repercussão na época, após o período eleitoral, a suposta neutralidade de Kami parece ter sido eficaz. Não havia provas concretas de seu apoio a Bolsonaro e, por meio da entrevista, ao expor sua posição de neutralidade, Kami conseguiu preservar, de modo geral, sua imagem no cenário de *League of Legends*, enfrentando apenas alguns comentários esporádicos sobre o incidente.

Ao analisarmos a trajetória de Kami, constatamos que ele continuou sendo uma figura de destaque no cenário brasileiro de *League of Legends*, apesar dos desafios enfrentados. A sua habilidade em manter relevância e influência, mesmo em meio a controvérsias, evidencia a complexidade da dinâmica entre influenciadores e seu público. Entretanto, em novembro de 2022, Kami enfrentou um novo desafio devido ao *exposed* por parte de seu ex-namorado, que ressuscitou as controvérsias de 2018, trazendo-as novamente ao centro das atenções. Este incidente não apenas reacendeu debates antigos, mas também lançou novas questões sobre a autenticidade e a imagem pública de Kami no contexto digital.

No contexto do ano de 2022, o Brasil vivenciou uma eleição presidencial intensamente disputada, culminando no segundo turno com Luiz Inácio Lula da Silva e Jair Messias Bolsonaro concorrendo ao cargo de chefe de estado. Este período foi

caracterizado por uma tensão política significativa, agravada pela polarização entre os seguidores dos dois candidatos. Nesse cenário, Luiz Inácio Lula da Silva emergiu vitorioso, sendo eleito para seu terceiro mandato presidencial em 30 de outubro de 2022.

Figura 21 - Exposed Kami



Fonte: Gustavo Rodrigues via Twitter (Atualmente X).

Em 08 de novembro de 2022, Kami ganhou destaque nos trending topics do X (antigo Twitter), devido a um *exposed* feito por seu ex-namorado, Gustavo Rodrigues. Este incidente reacendeu discussões de 2018, nas quais Kami foi acusado de apoiar Jair Messias Bolsonaro. Ademais, o *exposed* trouxe à tona outras alegações graves, incluindo xenofobia, suposta agressão psicológica em um relacionamento abusivo e denúncias relacionadas ao cenário brasileiro de League of Legends.

Importante ressaltar que, algum tempo após a publicação, Gustavo Rodrigues removeu a *thread* do *exposed*. Esta remoção parece ter sido motivada por uma ação legal iniciada por Kami, na qual ele exigia esclarecimentos, acusando Rodrigues de difamação e injúria. O processo judicial relacionado a este caso foi conduzido sob sigilo e, até o momento presente, já foi concluído (OLIVEIRA, 2024).

No entanto, conforme ilustrado na Figura 21, observa-se a rápida propagação do conteúdo exposto: no momento capturado, a publicação registrou 47,5 mil curtidas, 7,6 mil comentários e 4,9 mil compartilhamentos (retweets). A exclusão subsequente da *thread* impossibilitou o acesso a métricas finais mais abrangentes. No entanto, é importante salientar que os números apresentados na captura de tela podem subestimar o verdadeiro alcance da publicação, devido a certas características intrínsecas à plataforma.

A plataforma X, devido à sua limitação de caracteres⁵⁵, permite que os usuários criem *threads*, ou seja, uma série de postagens (*tweets*) conectadas, formando uma espécie de linha do tempo de conteúdo relacionado. Embora estes *tweets* estejam interconectados, cada um deles funciona independentemente, permitindo que os usuários interajam com partes específicas da *thread*. Por exemplo, é possível reagir ao primeiro *tweet* de uma *thread* sem necessariamente engajar-se com os subsequentes, ou vice-versa.

Além disso, existem duas modalidades de compartilhamento (*retweet*) no X: o *retweet* direto, onde o *tweet* original é compartilhado como um link no perfil do usuário, e o *retweet* com comentário, onde o usuário compartilha o *tweet* original juntamente com seus próprios comentários. Neste último caso, se outros usuários interagirem somente com o *retweet* comentado e não com o *tweet* original, as métricas desse *retweet* comentado serão dissociadas do *tweet/thread* original. Contudo, a visibilidade do *tweet* original é ampliada indiretamente por meio desses recompartilhamentos comentados.

Dito isso, Gustavo Rodrigues era conhecido entre os fãs de Kami pois frequentemente aparecia em suas lives, interagindo com o influenciador. Um exemplo dessas aparições ocorreu durante uma das transmissões analisadas, quando Kami, durante a segunda live, solicitou a Gustavo uma xícara de café. Ao receber o café, Kami teve um diálogo breve com Gustavo, questionando se o pó estava velho. Gustavo, por sua vez, perguntou se o café estava bom, ao que Kami, em um tom mais seco, respondeu que estava bom, mas um pouco gelado e poderia estar mais quente. Gustavo pergunta se gostaria que esquentasse mais, Kami nega dizendo que ficaria pior e, após esse diálogo, menciona que o jogo começaria e não poderia continuar a conversa com Gustavo.

Dito isso, em 08 de novembro de 2022, Gustavo Rodrigues veio a público com uma série de acusações contra Kami, compartilhadas em uma *thread* na plataforma X. Está *thread* incluía múltiplas imagens, prints de conversas e gravações de áudio não autorizadas. Gustavo iniciou sua exposição alegando ter esgotado todas as vias amigáveis de resolução, enfrentando ameaças e tentativas de supressão da situação, inclusive com envolvimento de familiares.

No cerne das motivações de Rodrigues para o *exposed*, está uma narrativa de experiências traumáticas e conflitos durante seu relacionamento com Kami. Rodrigues descreve como a irritabilidade de Kami sobre trivialidades gerava um ambiente de tensão, exacerbando suas lutas pessoais contra depressão e crises de pânico. Além disso, relata a

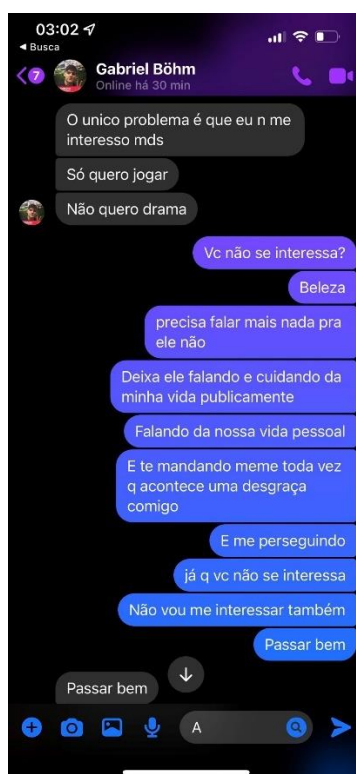
⁵⁵ O limite de caracteres da época de publicação do *exposed* era de apenas 280 caracteres.

ausência de suporte emocional por parte de Kami, que se mostrava indiferente às suas necessidades. Após o término do relacionamento, Kami propôs uma relação casual, que Rodrigues aceitou, apesar de se sentir explorado e menosprezado, devido a uma dependência emocional.

Rodrigues também menciona a hostilidade e zombaria por parte do círculo social de Kami, agravando sua situação emocional. Após tentativas frustradas de reconciliação, um incidente em um festival de música culminou em uma crise de ansiedade. Uma vez que essa discussão estava sendo realizada por meio de mensagens no WhatsApp, após o festival Rodrigues se dirigiu até a casa de Kami para tentar solucionar a situação. No entanto a resolução do conflito se deu com intervenção policial. Desapontado com a falta de empatia e apoio de Kami, e criticando a discrepância entre sua persona pública e privada, Rodrigues justifica sua decisão de expor a verdade como um meio de autodefesa e revelação da hipocrisia de Kami, apesar dos riscos para sua própria imagem.

Rodrigues articula que o objetivo do *exposed*, para além de autodefesa, era desmascarar a persona pública de Kami, descrevendo-o como um indivíduo cuja identidade online difere substancialmente de sua personalidade real. Segundo Rodrigues, Kami, popularmente conhecido por sua presença carismática no digital, na verdade, adota uma faceta diferente longe das câmeras. Rodrigues expressa seu desejo de revelar quem ele realmente seria, distante do personagem digital. Ele acusa Kami de se beneficiar das conquistas da comunidade LGBTQIA+, sem efetivamente contribuir ou se engajar com ela. Rodrigues argumenta que Kami tem um comportamento egocêntrico, mantendo relações apenas enquanto estas lhe são vantajosas.

Para ilustrar seu ponto de vista sobre a apatia de Kami em relação a assuntos alheios a seus interesses pessoais, Rodrigues cita uma frase que, aparentemente, frequentemente é usada por Kami em contextos privados, que revelaria sua indiferença: “você acha que eu ligo pra isso? pra mim não faz diferença, só quero saber como vai estar a bolsa e o dólar amanhã”. Esta citação, segundo Rodrigues, exemplifica a postura desinteressada de Kami perante questões que não lhe afetam diretamente financeiramente ou pessoalmente.

Figura 22 - Conversa de Kami e Gustavo no Facebook

Fonte: Gustavo Rodrigues via Twitter (Atualmente X).

O comportamento descrito por Gustavo Rodrigues em seu exposed é evidenciado por uma captura de tela que ele compartilhou. Nesta imagem, ao abordar o tema dos amigos de Kami que teciam comentários negativos sobre ele, criando memes e perseguindo-o, Kami manifesta sua postura diante da situação. Ele afirma que o “único problema” reside no seu desinteresse pelas falas e discussões geradas devido a condição de Gustavo, expressando uma aparente indiferença. Kami ressalta sua preferência em se concentrar em jogar, evitando assim, nas suas palavras, envolver-se em “dramas” criados por Gustavo. Esta declaração de Kami, conforme apresentada na *screenshot*, reflete sua aparente apatia em relação ao conflito e sua escolha em desviar o foco para suas atividades de lazer, em detrimento de enfrentar as questões levantadas.

Além de revelar detalhes sobre seu relacionamento com Kami, Gustavo Rodrigues também divulgou capturas de tela e áudios que expõem o posicionamento de Kami durante as eleições brasileiras de 2022. Essas divulgações incluem comentários xenofóbicos de Kami em relação ao Nordeste, motivados pelo apoio maciço da região ao candidato Luiz Inácio Lula da Silva.

Em um arquivo de áudio de 1 minuto e 36 segundos, Rodrigues agrupou seis gravações curtas de Kami, capturadas sem o seu consentimento, durante a apuração das eleições de 2022. Esses registros evidenciam o apoio de Kami a Bolsonaro e sua frustração com os eleitores de Lula. No início do áudio, Kami é ouvido proferindo “BOLSONARO, FORA LULA”, seguido por um breve diálogo entre Gustavo e Kami sobre o voto de um terceiro indivíduo. No segundo áudio, apesar de uma qualidade sonora de baixa qualidade, é perceptível Kami fazendo comentários desfavoráveis sobre o Nordeste, com uma frase incompleta indicando um desdém pela região: “nordeste não tem para onde ir”.

No terceiro segmento, Kami expressa abertamente seu apoio a Bolsonaro, e demonstra seu descontentamento com os apoiadores de Lula no Twitter,

Eu to torcendo pro Bolsonaro justamente por causa do Twitter, sendo [...] um monte de gente que eu não gosto vota no Lula, lixos. Aqui ó, já tem um “Se Bozo ganhar de novo eu me mato”, ó tadinho, se o Bozo ganhar eu vou me embora desse país, ai que pena. Se o Bozo ganhar eu corto minhas orelhas, ai (KAMI, 2018, áudio vazado)

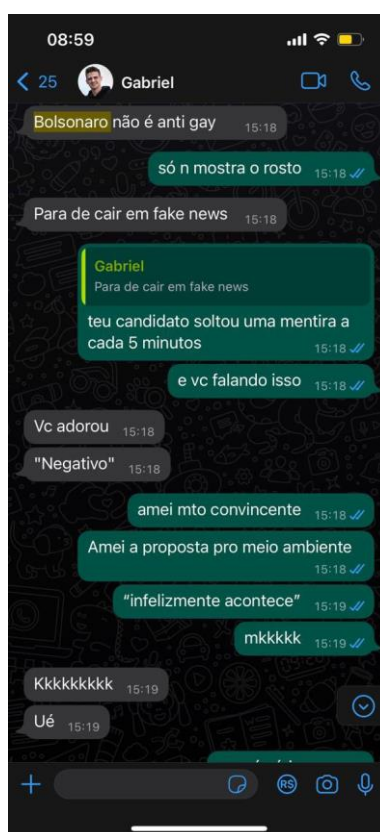
No fragmento mencionado, observamos Kami não apenas expressando apoio a Bolsonaro, mas também ridicularizando os seguidores do adversário que se opõem a um segundo mandato do ex-presidente atual. No quarto áudio, Kami intensifica sua crítica aos eleitores do Nordeste, questionando a razão de seu apoio a Lula, argumentando que a região, segundo ele, permaneceu pobre mesmo após 12 anos de governo Lula. Ele manifesta sua perplexidade com esta lealdade eleitoral, apesar da persistente pobreza.

Nos dois últimos áudios do compilado, Kami faz comentários depreciativos sobre Eduardo Leite, na época candidato a governador do Rio Grande do Sul, proferindo em alto tom “AI TIRA ESSE LEITE LIXO, GAY”, e, no último áudio, fala sobre o eleitorado nordestino, rotulando-os de “burros” por votarem em Lula. Estas gravações, compartilhadas por Rodrigues, revelam uma faceta controversa de Kami, distante de sua imagem pública.

As capturas de tela divulgadas por Gustavo Rodrigues revelam diálogos entre ele e Kami, nos quais as preferências políticas de ambos são discutidas em relação às eleições presidenciais. Enquanto Kami mostra uma tendência a preferir Jair Bolsonaro, Gustavo Rodrigues expressa seu apoio a Luiz Inácio Lula da Silva. Em uma dessas trocas de mensagens, Rodrigues sugere, de forma provocativa, que Kami seria um apoiador de Bolsonaro. Kami responde, negando o apoio a qualquer um dos candidatos, mas admite que, entre Lula e Bolsonaro, sua preferência recairia sobre o último.

Rodrigues, ironizando a posição de Kami, insinua que talvez ele mesmo devesse ser um apoiador de Bolsonaro. Kami então argumenta que Rodrigues deveria, de fato, apoiar Bolsonaro, citando como exemplos o desejo constante de Rodrigues em trocar seu iPhone e o fato de ele ter acesso a uma educação de qualidade. Rodrigues contrargumenta, atribuindo essas conquistas ao governo Lula, ao que Kami retruca, classificando essa postura como capitalista e, portanto, contraditória ao apoio declarado de Rodrigues a Lula. Este diálogo expõe não apenas as divergências políticas entre os dois, mas também como essas diferenças são interpretadas e debatidas no contexto de suas experiências pessoais e percepções sociais.

Figura 23 - Captura de Tela de conversa entre Kami e Gustavo Rodrigues



Fonte: Gustavo Rodrigues via Twitter (Atualmente X).

Em outra captura de tela, Kami defende Bolsonaro, negando acusações de homofobia e classificando-as como *Fake News*⁵⁶. Rodrigues contesta, apontando que Bolsonaro frequentemente propagava inverdades. Uma terceira captura mostra Kami

⁵⁶ Desinformação baseada em notícias falsas.

expressando receio de uma vitória de Lula. Em um diálogo subsequente, Kami pede a Rodrigues que pare de enviar áudios para ele no WhatsApp para que ele possa assistir à entrevista de Bolsonaro no Flow Podcast, mencionando que Rodrigues estaria perdendo, já que o “mito”⁵⁷ estaria se saindo bem na entrevista.

O *exposed* de Kami ressoou intensamente na comunidade de *League of Legends* e em redes sociais como o *Twitter*, onde figurou entre os *Trending Topics*. Muitos influenciadores comentaram o caso e, muitos, utilizaram o caso para gerar visualizações. Esse episódio reacende a discussão sobre a autenticidade e a diferença entre celebridades tradicionais e influenciadores digitais. Embora anteriormente tenha sido destacada uma suposta proximidade maior dos influenciadores com seu público em comparação às celebridades tradicionais, o caso de Kami ressalta as vulnerabilidades nas relações digitais. O *exposed*, que o acusou de comportamento tóxico em relacionamentos, xenofobia contra nordestinos e apoio a um presidente com discursos controversos como a homofobia, desagradou parte de seu público. A exposição contradiz a imagem pública criada por Kami, que se apresentava como atencioso, politicamente neutro e defensor de minorias, revelando uma faceta desconhecida para seus seguidores. Essa desconexão entre a persona online e a realidade pessoal de Kami enfatiza a complexidade das relações digitais e a necessidade de uma análise crítica das representações de influenciadores. Reconhece-se que a construção de suas identidades pode ser moldada por diversos fatores, incluindo as pressões sociais e as expectativas de seu público.

No dia seguinte à repercussão do *exposed*, Kami realizou uma transmissão ao vivo no Facebook para abordar o assunto. No início da live, Kami expressou surpresa com o volume de espectadores e a intensidade dos comentários, o que tornava difícil para ele acompanhar a conversa devido ao grande fluxo de mensagens. Ele tentou inicialmente ajustar a velocidade do chat para gerenciar melhor as interações, mas acabou desistindo dessa ideia e passou a responder diretamente às acusações dos espectadores. Muitos comentários sugeriam que a “máscara” do influenciador havia caído, ao que Kami respondeu: “Minha máscara caiu? Não, ela não caiu nada, está tudo em ordem”.

Kami então comentou que estava incerto sobre como iniciar a live, já que não havia preparado um roteiro específico. Ele decidiu que o primeiro passo seria pedir desculpas por sua piada sobre o Nordeste, reconhecendo que a declaração foi extremamente infeliz e xenofóbica. Embora admitisse o erro e a natureza xenofóbica da

⁵⁷ Nome dado a apoiadores de Jair Bolsonaro para se referir a ele.

piada, Kami buscou se defender, afirmando que não era xenofóbico. Ele justificou essa alegação dizendo que sempre foi bem recebido no Nordeste durante sua vida. Durante a live, Kami também fez uma pausa para responder a um comentário no chat, enfatizando que “falar para a pessoa se matar é errado”.

Além disso, Kami mencionou que havia outro motivo pelo qual dormiria tranquilo: ele vinha sendo ameaçado e psicologicamente aterrorizado por quase um ano por uma pessoa, uma referência clara a Gustavo Rodrigues, ex-namorado e autor do *exposed*. Essa declaração sugere que, para Kami, o fim do relacionamento e a subsequente exposição marcavam o encerramento desse período de ameaças e tensões. Ele explicou que, embora o relacionamento tivesse terminado oito meses atrás, continuou a sofrer impactos psicológicos devido às ameaças contínuas. Kami enfatizou que não buscava se vitimizar, mas queria deixar claro que, independentemente dos desdobramentos após a live, ele não se considerava xenofóbico. Ele afirmou que mesmo se perdesse tudo o que conquistou e precisasse viver isoladamente, se sentiria aliviado por ter se livrado de um peso. Kami também contestou a percepção dos espectadores, argumentando que eles não conheciam os detalhes internos do relacionamento e, portanto, não poderiam compreender completamente a situação. Ele expressou um sentimento de leveza por ter sido exposto, colocando a palavra “exposto” entre aspas para indicar sua discordância com essa caracterização.

Prosseguindo, Kami refletiu sobre os dois anos de relacionamento, observando que a única acusação significativa contra ele era aparentemente ser um “bolsominion” ou algo similar. Ademais, reiterou sua intenção de continuar sua vida e carreira de *streamer* como sempre fez. Kami reafirmou seu compromisso de seguir em frente, concluindo com outro pedido de desculpas pela piada feita. Ele esclareceu que a piada foi feita em um contexto informal e íntimo, sem conhecimento de que estava sendo gravado. Kami expressou sua crença de que estava em um ambiente seguro com uma pessoa de confiança, mas acabou sendo traído e exposto na internet. Por fim, Kami insinuou que a motivação de Rodrigues ao divulgar o conteúdo não era uma preocupação com o Nordeste, mas sim um desejo de prejudicá-lo na internet devido a um relacionamento que foi tóxico para ambos.

Durante esta live, Kami mencionou uma recente visita a Recife, onde passou mais de seis horas em um encontro com fãs, demonstrando grande satisfação com esse momento de interação direta. Ele expressou sua gratidão aos fãs que sempre estiveram presentes em eventos similares, tanto no Nordeste quanto em outras regiões. Em meio a

isso, Kami abordou novamente a infeliz piada xenofóbica que havia feito, insistindo que foi proferida em um contexto jocoso e íntimo. Ao ler, uma vez mais, os comentários durante a transmissão, Kami respondeu a um espectador que ironizava suas falas vazadas, perguntando sobre o preço do dólar. O influenciador admitiu não saber o valor exato, mas brincou que deveria estar em torno de 5,20 dólares. Ele mencionou que, após o pedido de desculpas, pretendia jogar *God of War* com os espectadores. Contudo, devido à repercussão do exposed e às reações intensas na live, Kami percebeu que poderia não conseguir prosseguir com esse plano.

Reagindo, uma vez mais, aos comentários que o acusavam de xenofobia, Kami afirmou que não era aquilo que as pessoas estavam dizendo. Ele comparou a situação ao estereótipo de que no sul do Brasil, sua região natal, só existiriam nazistas, algo que ele e outros sulistas sabiam não ser verdade. Ele reiterou seu pedido de desculpas, reconhecendo sua responsabilidade perante aqueles que se sentiram ofendidos. Confrontado com comentários que duvidavam de sua sinceridade, Kami expressou que não esperava que seu público mudasse de opinião sobre ele tão rapidamente. Respondendo a uma comparação feita por um espectador entre ele e Carla Zambelli, uma conhecida política brasileira de posturas conservadoras, Kami argumentou que não poderia convencer as pessoas de que não era xenofóbico apenas com palavras, mas que poderia demonstrar isso através de suas ações. Ele citou sua presença constante no Nordeste, tanto para jogar quanto para realizar eventos, e afirmou ter sido sempre bem recebido. Kami também mencionou ter amigos nordestinos, insistindo que nunca os tratou mal, apesar de ter feito uma piada inapropriada em um contexto privado.

Essa defesa, contudo, foi recebida com ceticismo por alguns espectadores, que ironizaram suas declarações com comentários como “Nossa, ele vai para Recife! Não é xenofóbico, tenho até amigos nordestinos...” e “kkkk os argumentos para se defender são sempre os mesmos: ‘Aí gente, eu vivo no nordeste’, ‘tenho amigos nordestinos’. Me poupe”. Essas reações sugerem que parte da audiência percebeu as justificativas de Kami como típicas de discursos usados para negar preconceitos, sem necessariamente refletir uma verdadeira mudança de atitude ou compreensão. Kami em seguida expressa

No desfecho de sua live, Kami reiterou que sua intenção ao fazer a transmissão era esclarecer sobre as acusações de xenofobia e não dar sua versão a respeito do tema de relacionamento presente no exposed. Ele apenas expressou alívio pelo fim da situação de ameaça, enfatizando que compreendia e aceitava que algumas pessoas pudessem odiá-lo no momento. Kami enfatizou a importância de enfrentar as

consequências de seus atos e reconheceu que sua fala foi infeliz, algo que ele não podia negar. O influenciador, cita sua carreira pública de doze anos, e argumenta que se fosse de fato uma pessoa tão negativa como o exposto alegou, isso já teria sido evidente anteriormente. Ele desabafou sobre como a tortura psicológica sofrida nos últimos meses o fez questionar sua própria índole, mas reafirmou sua crença de não ser uma pessoa ruim. Apesar das repetidas desculpas, especialmente dirigidas ao povo do Nordeste, Kami reconheceu que simples palavras não seriam suficientes para mudar a opinião das pessoas, indicando que só poderia demonstrar sua verdadeira natureza através de ações. Kami concluiu a transmissão pedindo que quaisquer comentários ou críticas negativas fossem direcionados a ele, e não às pessoas próximas a ele, demonstrando preocupação com o impacto do *exposed* em seu círculo pessoal.

A análise dos comentários dos espectadores revela uma ampla gama de reações e percepções do público, variando desde apoio e empatia diante das adversidades enfrentadas pelo influenciador até críticas incisivas e rejeição. Observa-se uma prevalência de expressões de desapontamento e raiva, indicativas da gravidade do incidente e seu consequente impacto na reputação do influenciador. Notavelmente, detecta-se também a presença de ironia, sarcasmo e humor em certos comentários, sugerindo formas de enfrentamento mais leves ou até desdenhosas perante a situação. A polarização nas opiniões é evidente, ilustrando como eventos controversos podem fragmentar opiniões e incitar debates acirrados nas plataformas digitais.

Neste contexto, destaca-se que os comentários com reações emocionais intensas, tanto positivas quanto negativas, exercem influência significativa no apoio manifestado ao influenciador em relação ao ocorrido. Essa diversidade emocional reflete o impacto pessoal do incidente nos distintos seguidores do influenciador. Tal dinâmica é particularmente palpável nos comentários que discutem a resposta de Kami ao incidente, evidenciando uma divisão clara nas opiniões sobre a autenticidade do seu pedido de desculpas. Enquanto uma parcela do público se mostra receptiva, outra questiona a sinceridade de suas palavras. Desse debate emerge uma reflexão crítica sobre a responsabilidade dos influenciadores digitais em relação a seus atos e declarações, considerando os potenciais impactos negativos sobre grupos específicos de indivíduos. Assim, nos comentários, observa-se uma análise aprofundada sobre a influência que figuras públicas exercem sobre seu público, especialmente no âmbito digital.

Na presente análise, resgatamos percepções previamente articuladas em um breve artigo publicado no Blog do GEICT⁵⁸. Este texto oferecemos uma reflexão crítica sobre a dinâmica da privacidade na era digital. Nele, enfatizamos a dualidade do fenômeno de exposição digital, que afeta tanto indivíduos comuns quanto influenciadores. Por exemplo, discorremos sobre o caso de um pai em Salvador, cuja agressão às suas filhas foi registrada em vídeo, desencadeando consequências severas como linchamento virtual e ameaças de morte (NERES, 2023).

Por outro lado, ao considerarmos os influenciadores digitais, notamos que, devido à sua condição de figuras públicas e à natureza de seu trabalho, a exposição adquire uma magnitude ampliada. Embasando-nos na premissa de Isaaff Karhawi (2017), que identifica uma tendência na comunicação digital de converter o indivíduo em mercadoria, argumentamos que os eventos da vida privada dos influenciadores não somente se tornam mercadorias para eles próprios, mas também para terceiros. Assim, a exposição de influenciadores é frequentemente capitalizada por outros criadores de conteúdo, como aqueles focados em fofocas e controvérsias de personalidades, exemplificado pelo canal “TretaNews” no YouTube, mencionado no artigo (NERES, 2023). Este fenômeno evidencia uma complexa interação entre privacidade, exposição pública e a economia da atenção na esfera digital.

Abordamos também, neste estudo, a dimensão financeira gerada por exposições negativas na esfera digital. A análise centra-se no exemplo de Bruno Aiub, mais conhecido como Monark, e as consequências econômicas decorrentes de suas declarações controversas acerca da existência de um partido nazista, proferidas em seu antigo podcast, Flow. Exploramos como declarações dessa natureza podem afetar substancialmente a viabilidade financeira de personalidades digitais.

No caso específico de Monark, a repercussão de suas falas resultou em uma série de implicações econômicas significativas. Observamos que tanto o podcast Flow quanto o canal pessoal de Monark no YouTube enfrentaram um processo de desmonetização. Ademais, o influenciador foi excluído do quadro societário da empresa que gerencia o podcast (ibid., 2023). Este cenário exemplifica de maneira contundente como a exposição digital, especialmente quando associada a controvérsias, pode ter

⁵⁸ O Grupo de Estudos Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia (GEICT), associado ao Departamento de Política Científica e Tecnológica da UNICAMP, é um laboratório de estudo que integra diversas disciplinas das Ciências Sociais para analisar a influência da ciência e tecnologia na sociedade contemporânea.

impactos diretos e severos nas fontes de renda e na sustentabilidade financeira de influenciadores digitais.

No caso de Kami, observamos uma gama de acontecimentos semelhantes àqueles que em que discutimos nesse artigo anterior. Kami, por sua vez, um dia após suas falas serem divulgadas, a empresa que Kami representava, *pAIN Gaming*, divulgou uma nota em suas redes sociais que falava sobre as medidas tomadas. No *Twitter*, por exemplo, no início da tarde do dia 09 de novembro de 2022, o perfil publicou a seguinte mensagem: “Devido aos últimos acontecimentos, a *paiN Gaming* decidiu pelo afastamento, por tempo indeterminado, do influenciador Gabriel “Kami” Bohm dos Santos de suas funções na organização”⁵⁹. Essa atitude da empresa pode ser interpretada como uma forma de sanar os possíveis prejuízos que a marca poderia sofrer, devido a possível perda de patrocinadores e repercussão negativa por parte do público em manter o influenciador em seus quadros.

Na análise das reações ao caso em questão, observamos uma diversidade de posicionamentos entre influenciadores e veículos de comunicação. Influenciadores no YouTube como Laboratório de Zaun⁶⁰, Fey⁶¹ e Goularte2⁶², além de páginas de notícias como Globo Esporte (2022), UOL (2022), Jornal o Tempo (2022) e Diário do Nordeste (2022) ofereceram diferentes perspectivas sobre o incidente. Destaca-se também a reação específica de influenciadores do mesmo nicho de atuação de Kami, evidenciando uma dimensão comunitária nesta discussão.

⁵⁹ Disponível em: < <https://twitter.com/paiNGamingBR/status/1590396869330751488> >

⁶⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=NJonhsn2Iqs> >

⁶¹ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=WtRyCOE_RVI >

⁶² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=tqLOOFG8eOI> >

Figura 24 - Daniel Marcon sobre o Exposed

Fonte: Daniel Marcon via Twitter (Atualmente X)⁶³.

A Figura 24 é relativa ao posicionamento de Daniel Marcon, um influenciador proeminente no universo de *League of Legends*, ele expressa sua perspectiva através de um tweet em resposta a uma seguidora sobre o caso envolvendo Kami. Marcon diz que para ele Kami morreu socialmente, isto é, buscará deixá-lo no ostracismo e se distanciar do influenciador devido o teor do conteúdo exposto. Ao mesmo tempo, ele critica o ex-parceiro de Kami por gravá-lo secretamente. Marcon também compartilha reflexões pessoais, discorrendo sobre a complexidade de relacionamentos envolvendo questões psicológicas, citando suas próprias experiências, uma vez que ele é diagnosticado com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade e Transtorno de Ansiedade Generalizada e, sua namorada, é diagnosticada com depressão e transtorno borderline. Ele enfatiza a importância da responsabilidade emocional em tais relacionamentos, e compreende, até certo ponto, a motivação de Gustavo Rodrigues para documentar e divulgar provas, sugerindo um profundo sofrimento do ex-namorado de Kami. Esta perspectiva oferece uma visão de revolta, em especial, aos abusos de relacionamento devido a empatia que Marcon demonstra ter com pessoas neurodivergentes⁶⁴.

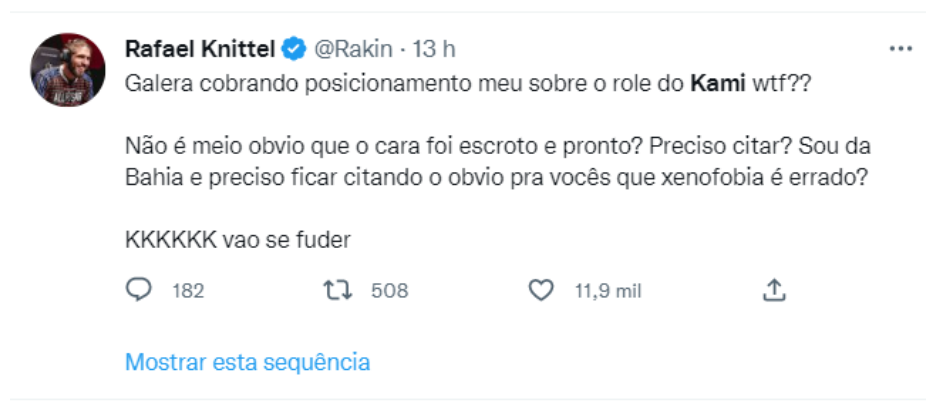
Em relação a publicação de Daniel Marcon, quando observamos os comentários de outras pessoas, notamos grande apoio de seus seguidores a seu posicionamento, em que muitos usuários dizem que ninguém mantém uma máscara para

⁶³ Disponível em: < <https://twitter.com/Danielsmarconn/status/1590184272258011136> >

⁶⁴ Neurodivergência refere-se a variações neurocognitivas que são vistas não como deficiências, mas como aspectos da diversidade humana (SINGER, 2017).

cima, enquanto outros reforçam a gravidade do que foi falado nos áudios. Outros ainda reforçam as críticas a atitude do ex-parceiro de Kami em gravar momentos íntimos.

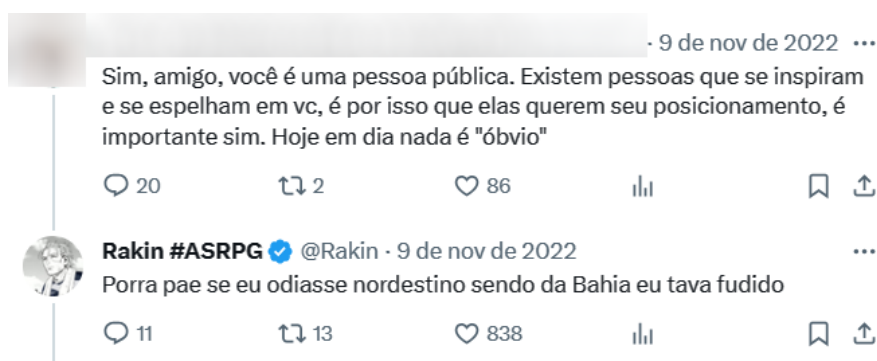
Figura 25 - Rakin sobre Exposed de Kami



Fonte: Rafael Knittel via Twitter (Atualmente X)⁶⁵.

Em relação a influenciadores de grande alcance e de perfil semelhante ao de Kami, como Rafael “Rakin” Knittel, influenciador de League of Legends e jogador profissional, as reações a eventos polêmicos são frequentemente requisitadas por seus seguidores. Como evidenciado na Figura 25, Rakin expressa surpresa em seu tweet ao notar que as pessoas cobravam seu posicionamento sobre o caso de Kami. Ele comenta brevemente, enfatizando a infelicidade das palavras de Kami e argumenta que, para ele, a condenação da xenofobia é um ponto tão óbvio que não necessita de explanação adicional. Rakin, enfatizando suas raízes baianas, sugere que seria contraproducente para ele, como alguém da Bahia, não reconhecer o erro em atitudes xenofóbicas. Este posicionamento gerou uma variedade de reações entre os usuários: alguns trataram o comentário de Rakin de forma jocosa, valorizando sua alegação de obviedade, enquanto outros salientaram a necessidade de um posicionamento mais enfático e direto.

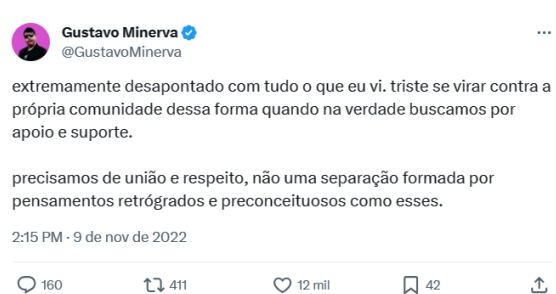
⁶⁵ Disponível em: < <https://twitter.com/Rakin/status/1590203198597648385> >

Figura 26 - Resposta a Rakin

Fonte: Rafael Knittel via Twitter (Atualmente X).

Na Figura 26, um usuário responde a Rakin, destacando a influência que ele exerce sobre seus seguidores e a consequente importância de se posicionar de forma clara. Este usuário sugere que, na era digital, onde a informação circula rapidamente e muitas vezes de forma ambígua, declarações claras e diretas se fazem mais necessárias do que nunca. Para o usuário, atualmente nada é óbvio. Rakin, mantendo um tom descontraído em sua resposta, novamente ancora seu posicionamento em sua identidade baiana, reiterando a incoerência que seria para ele nutrir sentimentos xenofóbicos contra nordestinos.

A abordagem de Rafael “Rakin” Knittel difere significativamente da de Daniel Marcon, evidenciando a diversidade de reações dentro da comunidade de influenciadores de League of Legends. Enquanto Marcon concentra-se na saúde mental, Rakin focaliza nas implicações da xenofobia, refletindo como o episódio o afetou pessoalmente. Por outro lado, outros influenciadores expressam preocupações distintas, como uma possível traição de Kami à comunidade.

Figura 27 - Minerva sobre Exposed de Kami

Fonte: Gustavo Minerva via *Twitter* (Atualmente X)⁶⁶.

⁶⁶ Disponível em: < <https://twitter.com/GustavoMinerva/status/1590392747244294145> >

Na Figura 27, Gustavo Minerva, também jogador profissional de *League of Legends*, expressa desapontamento com o comportamento de Kami. Minerva lamenta ver uma figura proeminente como Kami agir contrariamente aos interesses da comunidade, que busca apoio e suporte. É crucial reconhecer que Minerva, sendo um homem gay, pode estar se referindo não somente à comunidade de *League of Legends*, mas também à comunidade LGBTQIA+, que encontra inspiração em influenciadores como ele e Kami devido a orientação sexual.

O caso de Minerva é particularmente revelador, pois ilustra uma fratura na relação entre ele e Kami. Um exemplo claro disso é observado no início da quarta live analisada, datada de 19 de março de 2023. Nessa live, um espectador, em tom aparentemente sarcástico, sugere que Kami envie cumprimentos a “seu maior fã, vulgo Minerva”. Kami responde insinuando que Minerva constantemente fala sobre ele e, em um gesto simbólico, decide tocar a música “Teto de Vidro” da cantora brasileira Pitty. A letra dessa música, enfatizando que ninguém está isento de falhas, sugerindo uma crítica à postura de Minerva. Kami parece insinuar que, assim como ele, Minerva também está sujeito a erros e a ser julgado pelo público.

Por fim, a quarta transmissão, trata-se de uma transmissão pós-*exposed*, em que podemos observar algumas dinâmicas que derivam dessa exposição. Ainda que nesta live apareçam dinâmicas semelhantes às daquelas das duas primeiras, são recorrentes ataques à postura de Kami à época do *exposed*.

A exposição negativa no digital é marcada por impactos duradouros e desafios significativos na restauração da imagem, como evidenciado pelo caso de Kami. Mesmo após meses, como vimos acima, Minerva continua a mencioná-lo, ilustrando a persistência desses efeitos. Nas transmissões ao vivo subsequentes ao episódio envolvendo Kami, notamos uma contínua referência aos seus atos por parte dos usuários nos comentários. Durante a quarta transmissão ao vivo, observou-se a presença de um indivíduo provocando não apenas o *streamer*, mas também os demais espectadores, de maneira desrespeitosa. Ele assegurou que trolls, indivíduos caracterizados por provocar negativamente, eram ativamente banidos pela moderação de seu chat, reforçando o compromisso com um ambiente livre de tais comportamentos. Conforme a transmissão progredia, Kami reconheceu que as perturbações não eram obra de um usuário específico anteriormente banido por comentários sobre a comunidade LGBTQIA+, mas sim de outro indivíduo que também provocava os espectadores através de respostas nos comentários.

Kami compartilhou sua visão sobre a interação com haters e trolls na internet, para o influenciador é ineficaz reclamar ou confrontar esses indivíduos. Segundo ele, a estratégia mais eficiente seria ignorá-los, privando-os da atenção que, segundo Kami, eles buscam. Kami argumenta que ao reagir, involuntariamente se concede exatamente o que tais indivíduos desejam: reconhecimento. Ele expressou de maneira sarcástica que esses usuários, ao buscar atenção e relevância através de ataques na internet, podem ser motivados por sentimentos de solidão e falta de atenção em suas vidas pessoais.

Além dos impactos residuais decorrentes da exposição, observamos outras dinâmicas relevantes. Historicamente, o *Facebook* não figura como a plataforma primordial entre influenciadores digitais do segmento de jogos para a realização de transmissões ao vivo. Em contrapartida, a *Twitch* destaca-se como a escolha mais recorrente. Contudo, desde 2019, Kami optou por realizar suas transmissões no Facebook (BATISTA, 2019, atraindo parte significativa de seu público para a plataforma e obtendo bons números, uma realidade que diverge de grande parte dos *streamers* de jogos. Sendo assim, durante esse período Kami obteve números expressivos em suas transmissões na plataforma do grupo Meta. Entretanto, após sua exposição, notamos uma queda contínua em sua audiência, o que possivelmente influenciou sua decisão de migrar novamente para a *TwitchTV*.

Esta migração revela dois aspectos cruciais. Primeiramente, após a saída de Kami do *Facebook*, suas transmissões na plataforma, incluindo as analisadas nesse trabalho, foram submetidas a um processo de exclusão em larga escala. O comprometimento da pesquisa foi evitado devido ao backup prévio dos conteúdos. As causas exatas desta exclusão de conteúdo são incertas, podendo estar relacionadas ao término de um contrato, ação voluntária do influenciador pós-*exposed* ou questões de direitos autorais, considerando o uso de músicas de terceiros em suas transmissões. Anteriormente, poucas lives eram removidas por direitos autorais ou por outros motivos, a live dois foi um dos casos de exclusão antes do *exposed*. Mas após sua saída, em nossa percepção, a exclusão em massa sugere uma possível iniciativa do próprio influenciador, porém não obtivemos uma resposta. Todavia, algumas transmissões anteriores a maio de 2021 permanecem disponíveis.

O segundo aspecto é a recuperação de espectadores após a migração para a *Twitch*. Esta mudança é explicável pelo perfil da *TwitchTV*, uma plataforma dedicada principalmente a transmissões ao vivo de jogos eletrônicos, favorecendo a interação com um público mais amplo e diversificado. Enquanto Kami atraiu uma parcela de seu público

ao *Facebook*, muitos utilizavam a plataforma exclusivamente para segui-lo. Durante as transmissões analisadas, observamos espectadores que expressavam preferência pela *Twitch*, evidenciado em comentários do gênero: “Kami, volta pra *Twitch*” e, também, comentários tecendo críticas ao desempenho do *Facebook*, como: “Cara, *Facebook* tá cada vez pior, live trava do nada”.

Na terceira transmissão ao vivo de Kami, voltada para discutir as consequências de suas recentes declarações, emergiu um comentário de um espectador que ressalta um aspecto interessante: muitos seguidores utilizavam o *Facebook* exclusivamente para acompanhar o influenciador. Este espectador, ao expressar seu desapontamento, enfatizou o impacto significativo de Kami em sua escolha de plataformas digitais para o entretenimento. Ao declarar, “pow eu fiz conta no *facebook* só pra te seguir e to bem decepcionado”, ele não só demonstra a lealdade dos seguidores de Kami, mas também evidencia a influência marcante que um influenciador digital pode exercer sobre os padrões de uso online de sua audiência. Esse trecho, demonstra o quanto a autenticidade de um influenciador pode cativar seu público a ponto de moldar sua relação com o digital.

Embora observemos uma perda de influência de Kami no *Facebook*, ao migrar para a *TwitchTV*, notamos um aumento significativo de sua audiência. A *TwitchTV*, é uma plataforma especializada em transmissões ao vivo e com um número maior de usuários ativos interessados em conteúdo de jogos transmitidos em tempo real. A mudança para um ambiente propício para esse tipo de conteúdo, proporcionou a recuperação, em termos numéricos, de sua base de seguidores. Enquanto no *Facebook*, parte significativa do público de Kami consistia em seguidores dedicados, na *Twitch* ele passou a ser visualizado por uma gama mais diversa de usuários, incluindo aqueles que anteriormente não o acompanhavam devido à plataforma utilizada anteriormente. Esta mudança de plataforma reflete não apenas a adaptabilidade de Kami como influenciador, mas também a importância de buscar estratégias para lidar com situações adversas.

Até o presente momento analisamos diversas interações de Kami com seus espectadores em diferentes contextos e momentos. Contudo, propomo-nos anteriormente a traçar mais algumas distinções entre essas interações, no que tange as distinções entre a produção e interação síncrona comparada a assíncrona. Nesse sentido, apresentaremos a seguir uma breve reflexão sobre esse aspecto.

Conexões e dissonâncias temporais: (as)simetrias nas dinâmicas entre o síncrono e o assíncrono no entretenimento digital

Em nossa pesquisa, concentramo-nos preferencialmente nas *lives* de Kami no Facebook em detrimento dos vídeos do *YouTube*. A intenção inicial era analisar uma única *livestream* e os vídeos derivados dela. No entanto, as mudanças contínuas no ambiente digital nos levaram a um cenário de perda progressiva de dados, particularmente no que tange às transmissões originais no *Facebook*. Observamos que algumas transmissões foram removidas da página, impossibilitando o acesso ao conteúdo posteriormente. Inicialmente, focamos em uma transmissão específica, mas devido à remoção de conteúdo, incluímos uma segunda e posteriormente uma terceira live, esta última devido à sua relevância informativa relacionada ao incidente de exposição vivenciado pelo influenciador. Uma quarta live foi analisada para suprir a perda de dados interativos (comentários e curtidas) da segunda transmissão. Ressaltamos que, após o *exposed* sofrido por Kami, todo o conteúdo de transmissões ao vivo pós-2021 foi excluído do perfil de Kami. Sendo assim, mesmo com os vídeos baixados e salvos previamente e tendo tabulado as interações de três das quatro transmissões analisadas, o conteúdo não pode mais ser visualizado diretamente da plataforma, o *Facebook*.

A necessidade de analisar novas transmissões ao vivo, motivada pelas exclusões ocorridas no *Facebook*, restringiu o tempo disponível para incorporarmos os vídeos assíncronos oriundos das *lives* 2, 3 e 4 no *YouTube*. Assim, nossa investigação assíncrona ficou confinada a apenas dois segmentos derivados da primeira live examinada. Consequentemente, nossa análise do aspecto assíncrono abrange apenas uma parcela limitada do escopo total da pesquisa.

Dessa maneira, observamos que Kami desfruta de uma audiência significativa no *YouTube*. Em seu perfil no *YouTube* notamos uma tendência de obter entre 150 a 200 mil visualizações por corte de vídeo postado, embora haja variações neste número, com alguns vídeos ultrapassando ou não alcançando essa média. A despeito deste sucesso quantitativo, uma diferença notável é percebida em relação a sua interação síncrona e assíncrona, em que nessa última, não observamos uma interação direta de Kami com seu público por meio dos comentários. A plataforma, que poderia servir como um rico espaço de diálogo entre criador e comunidade, parece subutilizada pelo influenciador nesse aspecto, visto que Kami raramente curte ou responde aos comentários. Esta observação

aponta para uma oportunidade perdida de aprofundar a conexão com sua audiência naquele espaço.

No entanto, o ecossistema de comentários nos vídeos de Kami revela uma interação entre os usuários que consomem aquele conteúdo, independentemente da participação direta do influenciador. Essas interações manifestam-se em variadas formas, desde discussões temáticas relativas ao conteúdo da live, predominantemente focadas no jogo *League of Legends*, até trocas de comentários mais leves e humorísticas. Um exemplo notável é o usuário denominado Veigar Anão, que se destaca ao comentar em vários vídeos de Kami, particularmente naqueles em que o influenciador joga com o personagem Veigar, de nome homônimo ao do usuário. Veigar Anão frequentemente questiona se Kami o reconheceria, dada sua persistência em fazer tal questionamento em diferentes vídeos do influenciador. Durante o corte intitulado “*Intel Gaming Alliance: Onde OS VEIGARS chegam aos 4 DÍGITOS DE AP!*”, o comentário de Veigar Anão atraiu significativa atenção, recebendo aproximadamente 1,4 mil curtidas e 74 comentários de resposta. As reações ao seu comentário foram variadas, incluindo acusações de ser um perfil automatizado (*bot*), manifestações de descontentamento por repetir o mesmo comentário em diversos vídeos — sendo tachado de incômodo e amargurado por diferentes usuários —, enquanto outros engajavam na brincadeira, referindo-se a ele como onipresente. Alguns expressaram apreço, e houve até pedidos para que seu perfil fosse banido por considerarem seus comentários como spam.

A natureza do conteúdo assíncrono, embora menos imersiva do que as transmissões ao vivo devido à ausência de interação em tempo real com o influenciador, ainda oferece uma rica experiência aos usuários. A interação contínua entre os usuários nos comentários, mesmo na ausência de Kami, destaca um nível de engajamento que vai além da passividade. Isso é evidenciado pelo exemplo de Veigar Anão, cuja presença constante e reconhecível nos comentários desencadeia uma cadeia de interações que ilustra o poder da comunidade em gerar seus próprios pontos de interesse e discussão. Além disso, o consumo de conteúdo no YouTube é incorporado às rotinas diárias dos espectadores de uma maneira que lembra o consumo tradicional de televisão, com muitos usuários expressando nos comentários o prazer em assistir aos vídeos durante as refeições ou como um momento de lazer de seu dia. Essa ritualização do consumo digital sugere uma integração profunda do conteúdo de Kami nas vidas dos espectadores, oferecendo um ponto de conexão regular e confortável, similar a alguém que, por exemplo, assiste o jogo de seu time uma ou mais vezes na semana.

A análise do conteúdo assíncrono também revela uma diversidade de motivações para o engajamento dos espectadores, desde a admiração pelo influenciador até objetivos educacionais e de aprimoramento nas habilidades de jogo. Este aspecto multifacetado do consumo de conteúdo similar aos resultados fornecidos pelos estudos de Geovana Passos (2016) e Missila Cardozo (2017), que identificam uma tendência dos espectadores em utilizar vídeos de jogadores casuais e profissionais como recursos pedagógicos. Assim, o consumo de conteúdo no *YouTube* por parte da audiência de Kami reflete uma combinação complexa de entretenimento, educação, e prazer no jogo, indicando uma rica diversidade nas formas de engajamento com o conteúdo digital. A comparação entre as experiências de assistir a transmissões ao vivo e vídeos assíncronos sublinha a riqueza e a variedade das experiências de consumo disponíveis, desde a imersão imediata nas transmissões ao vivo até a reflexão e o diálogo prolongados que os vídeos assíncronos podem facilitar.

Sobre uma outra perspectiva, observamos que o ecossistema do *YouTube* se estende para além de um único influenciador devido ao seu sistema de recomendações. Por meio do menu lateral, os usuários são introduzidos a uma diversidade de conteúdos alinhados aos seus interesses, cruzados pelos algoritmos da plataforma com base em suas interações prévias. Esta integração promove uma conexão entre diferentes criadores, frequentemente direcionando a atenção para tópicos ou vídeos que se encontram em alta. Como relatado, muitos influenciadores do mesmo nicho temático podem se utilizar de acontecimentos atuais que, por sua vez, podem envolver outros influenciadores. Este fenômeno foi evidenciado no caso de Kami, cuja situação gerou uma onda de conteúdo relacionado por parte de outros canais, que podem ter buscado posicionar-se sobre o evento ou capitalizar visualizações com o ocorrido.

A natureza assíncrona do conteúdo no *YouTube*, embora menos imediata que as transmissões ao vivo, revela-se como uma forma de entretenimento que podemos aproximar a noção de conteúdo sob demanda, ofertando aos usuários a liberdade de engajamento conforme sua disponibilidade. Esta modalidade apresenta uma flexibilidade no consumo de conteúdo, adaptando-se às rotinas variadas do público. Embora as ferramentas de comunicação existam, elas podem não ser as mais eficazes para fomentar um diálogo rápido entre criador e audiência. Concluimos que a interação, por vezes, ocorre de maneira postergada, em vídeos subsequentes, ou se transfere para plataformas sociais alternativas, como o *X*, que favorece um contato mais imediato, independentemente da produção de novos vídeos.

Assim, concluímos esta seção e, na subsequente, nos dedicaremos a apresentar nossas reflexões finais sobre o entretenimento digital e o papel dos influenciadores neste contexto. Além disso, abordaremos eventos recentes que surgiram ao longo da fase final de nossa pesquisa. Devido a restrições de tempo, esses eventos não puderam ser incorporados ao corpo principal do texto, no entanto, reconhecemos sua relevância e optamos por incluí-los de forma resumida. Esta decisão visa ilustrar a dinâmica de transformação constante do digital, evidenciando sua capacidade de rápida transformação e o impacto dessas mudanças no campo do entretenimento online que afeta, também, pesquisas realizadas nesses espaços.

PARTE IV – Considerações e Desfechos

Comunicação e Autenticidade: Pilares do Entretenimento Digital na Era dos Influenciadores

Ao longo deste estudo, visamos aprofundar nosso entendimento sobre a digitalização das práticas de lazer e entretenimento, examinando como estas se interligam com os novos veículos de comunicação de massa. Através de uma revisão bibliográfica que aborda temas como a convergência midiática, cultura participativa, a relevância da autenticidade para influenciadores digitais, e a mercantilização do *eu* em um mercado pautado na autenticidade, propomo-nos a explorar as nuances da digitalização do entretenimento, enfatizando o papel dos influenciadores digitais. Utilizando metodologias como etnografia digital, estudo de caso e análise bibliográfica, focamos nas interações de Gabriel “Kami” Bohn com seu público para entender estas dinâmicas. Por meio da análise de um influenciador específico, testamos a hipótese de que as plataformas sociais digitais têm o poder de converter grandes volumes de conteúdo em experiências de entretenimento significativas devido a forma como são construídas.

Embora tenhamos inicialmente planejado analisar o conteúdo de Kami exclusivamente no *YouTube* e no *Facebook*, a pesquisa nos conduziu a uma variedade de plataformas digitais que se relacionavam diretamente com as dinâmicas do influenciador, expandindo assim nosso escopo ao trazer conteúdos relacionados a *TwitchTV* e *X* (anteriormente *Twitter*), além de sites de notícias e interações de outros influenciadores com Kami. Esta abordagem revelou uma rede complexa de atores, incluindo empresas, outros influenciadores e espectadores, que coletivamente contribuem para a construção de conteúdo no digital. Esta rede surge da convergência midiática, criando espaços de comunicação que fomentam uma cultura de participação ativa.

Identificamos que os usuários estabelecem uma relação complexa e multifacetada com o conteúdo produzido por influenciadores digitais. Essa conexão é construída através de um diálogo direto e contínuo, facilitado pelas plataformas digitais. Tal interação redefine a percepção de entretenimento, que deixa de ser encarado meramente como uma forma de lazer para preencher o tempo livre com distrações e divertimento. Ao contrário, o entretenimento assume uma nova dimensão que, através da mediação da internet, privilegia a possibilidade de diálogo entre diversos participantes, em diferentes localidades e em tempo real, como evidenciado pela interação dos usuários no meio digital. Nesse cenário relacional, o entretenimento no digital alinha-se com uma dinâmica de engajamento ativo e interações significativas com comunidades online. Essa

complexa rede de interações, alimentada por uma troca constante e intensiva de informações característica do digital, consolida-se como um elemento fundamental do entretenimento contemporâneo, refletindo uma mudança significativa em suas possibilidades de manifestações.

Neste contexto, observamos que os influenciadores digitais assumem uma posição central na modelagem das preferências, comportamentos e rotinas de seus seguidores. A autenticidade performada por estes influenciadores pode intensificar ou diminuir o impacto percebido por seus espectadores. De maneira recíproca, os consumidores influenciam significativamente a maneira como os influenciadores elaboram seu conteúdo. A interação constante entre esses dois grupos pode moldar, em tempo real, diversos aspectos do trabalho do influenciador. As exigências do público reverberam nos criadores de conteúdo, seja através de interações imediatas em transmissões ao vivo ou mediante *feedbacks* e diálogos em diversas plataformas, como *X*, *YouTube*, *Instagram* e *Facebook*, ou até mesmo por meio da repercussão de eventos polêmicos. Esse fenômeno desencadeia um efeito cascata nas relações entre influenciadores e audiência, podendo expandir o alcance do influenciador a novas esferas e públicos, aumentando sua relevância midiática conforme os acontecimentos de sua carreira.

A autenticidade, expressa por meio da partilha de experiências pessoais e da vida cotidiana, estabelece uma ponte de conexão entre influenciadores e seu público. Esse laço transcende o conteúdo propriamente dito e se manifesta na forma como os influenciadores se relacionam com seus seguidores, seja ao expor momentos do dia a dia, apresentar seus animais de estimação ou compartilhar vivências pessoais, procurando assim estabelecer um sentimento de intimidade real à relação. O consumidor passa, então, a se perceber não apenas como receptor passivo do conteúdo, mas como parte integrante de uma comunidade, desenvolvendo um vínculo estável com o criador. Nesse processo, a identidade do influenciador, ao ser compartilhada, torna-se uma mercadoria que fomenta um senso de pertencimento entre os usuários, que veem sua voz como relevante e capaz de influenciar o conteúdo produzido, seja por uma interação natural ou através de uma interação baseada em transação financeira. Sobre esse segundo aspecto, um exemplo palpável dessa dinâmica são os frequentes agradecimentos de Kami em suas transmissões ao vivo, reconhecendo os espectadores que contribuem com estrelas, uma forma de doação na plataforma do *Facebook*.

Por conseguinte, mesmo focando inicialmente em Kami, um influenciador no nicho de jogos eletrônicos, percebemos que a análise de seu conteúdo oferece insights aplicáveis a influenciadores de diversos outros nichos, como moda, política e esportes. Concluimos que a transformação de conteúdo em entretenimento transcende o tema central do influenciador, sendo mais influenciada pela estrutura e dinâmica das plataformas sociais. Acreditamos ter confirmado nossa hipótese inicial, demonstrando que, independentemente do nicho, o entretenimento digital é moldado pela capacidade de engajamento e interação promovida pelas plataformas sociais.

Considerações Finais

A análise aprofundada da digitalização das práticas de lazer e entretenimento, sob a ótica dos influenciadores digitais, revelou a complexidade e a dinâmica multifacetada desses fenômenos no contexto atual. Através do estudo de caso de Gabriel “Kami” Bohn, foi possível observar não apenas a influência destes agentes sobre o consumo de conteúdo, mas também como suas práticas e interações moldam e são moldadas pelo ambiente digital. Este cenário sugere várias direções futuras para o entretenimento digital, considerando a evolução tecnológica, as transformações do digital, as mudanças nas dinâmicas sociais e a constante reconfiguração da cultura de participação.

Durante nosso processo de escrita, percebemos que a convergência midiática tende a se aprofundar, dissolvendo progressivamente as fronteiras entre as distintas plataformas digitais e outras formas de mídia. Tal dinâmica, já evidenciada na maneira como Kami interage com variadas plataformas, antecipa um cenário futuro em que a produção e o consumo de conteúdo serão caracterizados por uma fluidez e integração cada vez maior.

Embora não tenha sido tema deste trabalho, podemos observar a integração entre diferentes mídias digitais e analógicas através da observação de reality shows, como o *Big Brother Brasil*. Programas desse gênero se destacam como plataformas de impulsionamento para influenciadores digitais, abrindo caminhos tanto para indivíduos anteriormente anônimos, que alcançam reconhecimento por meio de sua participação, quanto para personalidades ou figuras públicas já estabelecidas no digital convidadas a compor o elenco. Desde sua concepção, o envolvimento do público por meio de votações que decidem a permanência dos participantes tem sido um elemento chave dessas

produções. Mesmo estando confinados em um ambiente analógico, com suas rotinas transmitidas nacionalmente via televisão e internet por serviços de pay-per-view, sem acesso à internet e o mundo externo, os espectadores e as equipes desses participantes se engajam ativamente nas redes sociais, estimulando debates em diversas plataformas como *X*, *Instagram* e *Facebook*. Esta metodologia não apenas visa ampliar o engajamento do público e influenciar os resultados das votações, mas também constitui uma estratégia coesa de gerenciamento de imagem. A convergência entre as mídias, já beneficia influenciadores, toda via, acreditamos que, através do avanço tecnológico e desenvolvimento das plataformas, essas conexões entre diferentes formas de comunicação se intensificarão. Tal desenvolvimento tem o potencial de intensificar o impacto das mensagens e do conteúdo veiculado.

Especificamente neste caso, nota-se um alinhamento entre a recente dinâmica comunicativa do entretenimento digital e a dinâmica de consumo de entretenimento proposto por mídias tradicionais, como a televisão no caso de reality shows. Em contraste com eras anteriores, em que os debates se davam de maneira majoritariamente presencial, através do contato direto, e o sistema de votação ocorria por meio de telefonemas, hoje notamos o debate se construindo através de plataformas digitais, tendo o contato mediado pela internet, e o sistema de votação foi incorporado ao digital. Entretanto, o que realmente distingue o momento atual é a discussão constante e participativa nas redes sociais, que abrange desde as preferências e intenções de voto até a formação de comunidades virtuais engajadas em defender determinado participante. Essa dinâmica reflete uma interação complexa e multifacetada entre admiradores, influenciadores, observadores e mesmo aqueles distantes de conteúdos como esses, evidenciando um diálogo contínuo entre distintos grupos de interesse no domínio digital.

Notamos entrelaçamentos entre influenciadores que participam de programas como esse e o caso de Kami, uma vez que ambos movimentam suas comunidades através das redes e, a dinâmica de entretenimento, se constitui através da participação ativa a respeito da produção do conteúdo. Esse fator reafirma, uma vez mais, nossa hipótese de que o digital tem capacidade de transformar em entretenimento diferentes tipos de conteúdo, devido a esse entretenimento estar vinculado a participação ativa dos usuários. Aqui vemos o “Jogo além do Jogar”. A cultura de participação ativa, evidenciada por esse tipo de interação tende-se a expandir, consolidando a cocriação ou interferência na produção de conteúdo, por parte dos espectadores, como um elemento central do entretenimento no digital. Esse modelo colaborativo ao mesmo tempo que pode parecer

uma forma de pertencimento ou democratização do debate gerado por conteúdos, também revela uma face que torna o criador em um refém dos olhares do público, uma vez que seu conteúdo muitas vezes tem de se adaptar as vontades dos espectadores e, não, a vontade do produtor. Nesse sentido, constrói-se uma linha tênue entre os limites da interferência do consumidor no conteúdo do criador. Este cenário abre caminho para a emergência de novas vozes e talentos, diversificando o panorama do entretenimento digital, mas também revela as dificuldades de lidar com essa constante interação.

A questão da autenticidade e a comercialização do eu surgem como aspectos importantes no panorama digital atual. À medida que a valorização da autenticidade se acentua, influenciadores capazes de estabelecer uma conexão verdadeira e transparente com seus públicos podem adquirir maior engajamento ao performar autenticidade. Contudo, esse processo evoca desafios significativos, visto que discernir entre a comportamento autêntico e a autopromoção comercial torna-se cada vez mais complexo. Influenciadores podem ser levados a elaborar estratégias inovadoras para mitigar as tensões decorrentes de expectativas frustradas do público, como o caso de exposição protagonizado por Kami. Adicionalmente, a interação instantânea e a capacidade de resposta dos influenciadores ao *feedback* de seus públicos sinalizam um futuro em que a opinião da audiência influenciará, cada vez mais, a forma como o conteúdo é gerado. Este fenômeno pode propiciar uma personalização ampliada do conteúdo de entretenimento, obrigando que influenciadores ajustem constantemente seu conteúdo corresponder às demandas e gostos de seus seguidores.

Por outro lado, a regulamentação do ambiente digital se mostra como um outro tópico de grande importância. Com o papel cada vez mais proeminente dos influenciadores digitais na sociedade, governos e entidades reguladoras poderão buscar formas de normatizar essa esfera, buscando um equilíbrio entre a liberdade de expressão e a necessidade de proteger os usuários a preservar a integridade no espaço digital. No Brasil, discussões nessa direção já começam a ganhar forma, sobretudo sob a égide do governo de Luiz Inácio Lula da Silva, que tem fomentado debates sobre a regulamentação das mídias digitais com o objetivo de combater fake news, perseguições online, *doxxing*, fraudes, incitação a violência e discursos de ódio. Em relação a desinformação, citamos o trabalho de Aldemir de Oliveira (DE OLIVEIRA JUNIOR, 2021), que relatou esse processo dentro da plataforma *YouTube*. Essa temática revela-se controversa, pois há quem veja na regulamentação um risco à liberdade de expressão (FILHO, 2023). Além disso, existe um lobby por parte das Big Techs, que se opõem a essa tendência por

entender que ela poderia limitar sua capacidade de atuação (CURVELLO, 2023), obrigando a seguir algumas diretrizes específicas para se manter no país. Achar um equilíbrio apropriado será essencial para assegurar que o futuro do entretenimento digital e das plataformas digitais seja seguro e convidativo para todos. Em suma, o futuro do entretenimento digital aparece como um campo rico para inovação, interação e influência social. Navegar por este cenário em transformação exigirá a manutenção de um diálogo aberto e reflexivo sobre como orientar essas mudanças de forma responsável e inclusiva.

Epílogo: Desdobramentos do Pós-Escrita

Diante da constante dinâmica da internet e da evolução ininterrupta da vida digital, assim como das limitações inerentes a este estudo, reservamos esta seção para abordar de maneira sucinta alguns eventos que transcorreram após a definição final do escopo, ou seja, durante a fase conclusiva de nossa dissertação. Nesse contexto, exploraremos, brevemente, acontecimentos relacionados à vida de Kami que, por questões de viabilidade, não encontraram espaço na presente pesquisa, seja devido ao fator tempo ou para manter a coesão com os objetivos delineados. Ao traçar a evolução do entretenimento digital e a influência dos influenciadores, reconhecemos a natureza dinâmica desse ambiente, no qual novas facetas continuam a emergir. Esta seção não apenas representa um reconhecimento dessas dinâmicas em constante evolução, mas também funciona como um convite aos leitores para explorarem futuros desdobramentos que possam enriquecer ainda mais a compreensão do papel dos influenciadores no panorama do entretenimento digital como um todo.

Conforme discutido ao longo do texto, após o episódio de exposição envolvendo Kami, o influenciador optou por migrar de plataforma de *streaming*, deixando o *Facebook* em favor da *TwitchTv*. Neste contexto, nossas análises de capturas de tela revelaram alguns fatos interessantes em comparação com os números atuais. Observamos uma diminuição significativa no número de seguidores de Kami tanto no *YouTube* quanto no *Facebook*. No início de nossa pesquisa, Kami possuía 845 mil seguidores em seu canal no *YouTube* e aproximadamente 905 mil seguidores em sua página no *Facebook*. Após o episódio de exposição, notamos uma redução para 833 mil seguidores no *YouTube* e 885 mil no *Facebook*, indicando um decréscimo aproximado de 12 mil seguidores no *YouTube* e 20 mil no *Facebook*. Esses dados sugerem um impacto notável na base de seguidores do influenciador após os eventos mencionados. Ao menos no *Facebook*, Kami já havia experimentado uma queda na sua audiência e, sua saída da plataforma, também pode estar associado a uma perda maior de seguidores nessa rede.

Quase um ano após o incidente de exposição pública, Kami concedeu uma entrevista ao Globo Esporte em setembro de 2023 (OLIVEIRA, 2023), com o objetivo de elucidar os eventos associados àquele *exposed*. Na entrevista, tal como observado na *live* 3, Kami expressou que, embora o caso tenha sido sério, ele não se considera preconceituoso. O influenciador enfatizou sua disposição em se desculpar e manifestou arrependimento pelas suas declarações anteriores. Importante destacar que Kami ressaltou seu arrependimento não por ter sido flagrado em suas falas, mas sim pelo

conteúdo delas. Reconheceu ter decepcionado um vasto segmento de seu público, tanto seguidores antigos quanto atuais, concluindo, porém, que todos estão suscetíveis a erros e expressou esperança em demonstrar à comunidade seu arrependimento (ibid., 2023).

Durante a matéria, ao serem reproduzidas suas falas pelo entrevistador, Kami relatou que, após o episódio, evitou revisitar o ocorrido, não tendo escutado os áudios gravados nem as transcrições de suas falas e evitando acessar o Twitter. Surpreso com as declarações ao ouvi-las do entrevistador, admitiu não recordar proferir tais comentários naquela circunstância, reiterando estar envergonhado e arrependido. Revelou, ainda, que tinha conhecimento prévio dos áudios, divulgados por ameaça do ex-namorado (ibid., 2023).

Na mesma entrevista, Kami compartilhou sua experiência ao recentemente participar, pela primeira vez desde o *exposed*, de um evento oficial de League of Legends: o Zaun Night, realizado em Recife. Expressou insegurança especialmente ao ser abordado por fãs, percebendo uma possível antipatia velada em virtude de suas declarações passadas. Para ele, a sensação de estranheza o afetava ao pensar na possível admiração dos presentes a sua pessoa devido ao caso. Kami ponderou sobre a possibilidade de nova decepção, enfatizando que, embora perdas como patrocínios fossem gerenciáveis, desapontar aqueles que sempre o acolheram era particularmente desafiador (ibid., 2023).

Ainda na entrevista, foi mencionado um tweet de Thulio “sirT”, ex-colega de equipe na paiN, demonstrando descontentamento com as falas de Kami. O ex-companheiro do influenciador, afirmou que um dos poucos orgulhos que tinha em sua vida era o fato de ser nordestino e que ficou desapontado com a situação envolvendo Kami. Em resposta, Kami diz que sirT sempre foi o melhor amigo durante a estadia na paiN, e que gostaria de ter sido ouvido pelo ex-colega, mas compreendia o motivo de sua decepção. Kami diz que encarou este episódio com surpresa e tristeza pela escolha de sirT em expressar-se publicamente em vez de procurá-lo diretamente, apesar da longa amizade e admiração mútua durante sua estadia na paiN Gaming. Kami expressou desejo de ter tido a oportunidade de dialogar com sirT, entendendo, contudo, a fonte de sua decepção (ibid., 2023).

Dias antes de sua entrevista no Globo Esporte, Kami havia sido convidado para uma outra entrevista para falar sobre o *exposed*. A entrevista em questão, seria dada ao podcast *Flow Games*, um dos maiores podcast de jogos eletrônicos do Brasil e seria encabeçada pelo influenciador e narrador de *League of Legends* Tácio Schaeppi. Até então, essa seria a primeira entrevista de Kami após o ocorrido. A divulgação da entrevista

foi realizada pelo Twitter e gerou grande repercussão, em que muitos usuários começaram a questionar a presença de Kami no podcast. Ao ver a repercussão negativa, Schaeppi em um outro tweet⁶⁷ diz que:

Eu sabia que isso ia gerar ódio mas o programa nem aconteceu, não sabem a abordagem que eu vou fazer, o quanto eu me ofendi, o quanto me doeu e quanto vou cobrar. Isso é o Twitter no fim das contas. Vou silenciar os posts e focar na final, na volta pra SP penso no Podcast! (SCHAEPPPI, 2023).

Dois dias após a divulgação mencionada, Schaeppi e Prieto, coapresentadores do podcast Flow Games, utilizaram o perfil oficial da plataforma para veicular um vídeo. Nele, informavam o cancelamento da participação de Kami no episódio previsto. A comunidade interpretou que a decisão estava parcialmente vinculada à reação adversa suscitada pela antecipação da entrevista. Entretanto, no vídeo, os apresentadores atribuíram o cancelamento à entrevista concedida por Kami ao Globo Esporte, divulgada dois dias após a confirmação de sua presença no podcast. Schaeppi manifestou sua expectativa de obter declarações exclusivas de Kami, perspectiva que se desvaneceu ante a possibilidade de redundância com o conteúdo previamente veiculado pelo Globo Esporte.

Os apresentadores apontaram que a entrevista ao Globo Esporte parecia ter abarcado as declarações de Kami de maneira que satisfazia o influenciador, configurando, nas palavras de Schaeppi, uma espécie de "campanha de relações públicas" destinada à manutenção de sua imagem. Contrários a essa abordagem, Schaeppi e Prieto almejavam conduzir uma entrevista que permitisse a Kami expressar-se de forma autêntica e detalhada sobre os eventos em questão, em tempo real, ao invés de participar de um exercício voltado primariamente à reconstrução de sua imagem pública.

De fato, a conjectura apresentada pelo coapresentador se concretizou em breve. Em 20 de janeiro de 2024, Kami anunciou via X⁶⁸ (anteriormente conhecido como *Twitter*) sua designação como *co-streamer* oficial da *paiN Gaming* para o CBLOL naquele fim de semana. Este anúncio sinalizou seu retorno formal ao quadro de influenciadores da equipe, da qual havia sido distanciado devido a suas declarações controversas. A divulgação gerou uma recepção mista, oscilando entre indivíduos que consideravam a penalidade anteriormente imposta ao influenciador como suficiente e aqueles que questionavam a sinceridade de suas desculpas ou consideravam prematura sua reintegração. Ademais, houve vozes contrárias à sua readmissão como representante

⁶⁷ Disponível em: < <https://twitter.com/Schaeppi/status/1698889465442316668> >

⁶⁸ Disponível em: < <https://twitter.com/Kamizeon/status/1748696077673361903> >

da equipe. Este espectro de reações englobou uma ampla gama de *stakeholders*: aficionados da paiN Gaming, seguidores de Kami, a comunidade de *League of Legends*, a própria organização da paiN Gaming, jornalistas e partes terceiras.

Figura 28 - Pedido de posicionamento



Fonte: Gabriel Oliveira via X.

Na Figura 28, temos a demanda do jornalista Gabriel Oliveira por um esclarecimento oficial da paiN Gaming acerca da reinclusão de Kami ao elenco de influenciadores. De acordo com o comunicado emitido pela equipe, um novo acordo foi estabelecido com Kami, designando-o como influenciador e streamer para o ano de 2024. A organização justificou sua decisão apontando para o pedido de desculpas do influenciador relativo às suas declarações e considerou tanto sua trajetória na equipe quanto os desenvolvimentos legais subsequentes. Essa reintegração, conforme detalhado

na nota, foi deliberada a partir de setembro de 2023 — período coincidente com a entrevista concedida ao Globo Esporte e a quase participação no podcast Flow Games. A nota oficial da equipe expõe:

A paiN Gaming fechou no início deste ano um novo contrato com Gabriel “Kami” Bohm que atuará como influenciador e streamer na organização em 2024. A paiN entende que o afastamento no final de 2022 foi necessário por discordar do teor de um áudio que fere seus valores de respeito à diversidade. O arrependimento do ex-atleta, sua história na organização e os desdobramentos jurídicos foram os fatores considerados na decisão de reintegrá-lo à paiN Gaming a partir de setembro de 2023. A paiN também manifesta seu repúdio a toda e qualquer manifestação de ódio direcionada à comunidade de fãs que se expressaram contra ou a favor da decisão.

Diante da seriedade desta pauta, a organização optou por se pronunciar exclusivamente por meios oficiais de imprensa, com o propósito de não incentivar novas manifestações de ódio dentro da comunidade, principalmente nas redes sociais. A paiN Gaming vê a reintegração do ex-atleta como um momento para dar visibilidade a essa conversa considerando a responsabilidade com a qual deve ser tratada.

A reação a nota também foi mista, em que parte do público discordou veementemente da reintegração do influenciador aos quadros da empresa, questionando, inclusive, a desconsideração da organização em atribuir oportunidade a outros influenciadores que veem se dedicando a equipe. Devido a repercussão do ocorrido, Kami veio ao X para comentar sobre o assunto demonstrando sua tristeza ao ver como a comunidade estava tratando todo o ocorrido e, ainda, reavivando ofensas ao nordeste. O influenciador, dessa maneira, diz que essas repercussões, da forma como esta ocorrendo, só alimenta cada vez mais o ciclo de ódio do qual é preciso combater. E, em seguida, uma vez mais pede desculpas por tudo o que falou.

Figura 29 - Posicionamento Kami

Fonte: Gabriel “Kami” Bohn via X^{69} .

Ao longo desta seção, testemunhamos uma série de desenvolvimentos significativos na fase conclusiva de nossa investigação. Tais eventos ilustram vividamente a natureza dinâmica e evolutiva do digital, revelando a constante mutabilidade e as ramificações incessantes deste espaço. Embora não tenhamos tido a oportunidade de explorar profundamente esses acontecimentos recentes em nossa análise, optamos por mencioná-los de forma sucinta. Esta abordagem visa sublinhar a contínua construção interacional característica do digital, bem como enfatizar sua fluidez e a interconexão de seus elementos constituintes.

Ao fazê-lo, não apenas reconhecemos a relevância destes eventos no contexto mais amplo de nossa pesquisa, mas também estabelecemos um ponto de partida para investigações futuras. Deixamos, portanto, esses episódios recentes em aberto, como convites à reflexão e análise posteriores. Esta escolha reflete nosso entendimento de que

⁶⁹ Disponível em < <https://twitter.com/Kamizeon/status/1750288027547541822> >

o estudo do entretenimento digital e dos influenciadores é um campo em constante evolução, onde novas dinâmicas e narrativas emergem regularmente, desafiando percepções estabelecidas e incentivando a contínua expansão do conhecimento. Assim, esta conclusão serve tanto como um fechamento para o escopo atual de nossa pesquisa quanto um reconhecimento da natureza inerentemente inacabada do estudo do digital. Ela ressalta a importância de permanecer abertos e atentos às transformações que ocorrem neste ecossistema vibrante, antecipando que futuras investigações possam desvendar camadas adicionais de compreensão e interpretação.

Referências

- ABIDIN, C. Communicative ♥ Intimacies: Inyuencers and. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, 8, 2015. 1-16.
- ABIDIN, C.; KARHAWI, I. Influenciadores digitais, celebridades da internet e “blogueirinhas”: uma entrevista com Crystal Abidin., 44, n. 1, Janeiro 2021. 289-301.
- ABREU, V. Kami aposentado do LoL: relembre a trajetória do jogador brasileiro. **Techtudo**, 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/11/kami-aposentado-do-lol-relembre-a-trajetoria-do-jogador-brasileiro-esports.ghtml>>.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos. Digital. ed. [S.l.]: ZAHAR, 2014. ISBN 978-85-378-1202-0.
- ALVES, M.; MOREIRA, M. Novas formas de comunicação: história do Facebook - Uma história necessariamente breve. **ALCEU**, Rio de Janeiro, 2014. 168-187.
- ARAÚJO, G. Jogo é coisa de menino: a discriminação em League of Legends. In: PARODE, F. P., et al. **Semiótica da diversidade**: devires minoritários e linhas de fuga. Ceará: Editora FI, 2019. p. 215-228.
- BARCELLOS, R. **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de eSports : o caso do league of legends**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do sul, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Porto Alegre. 2017.
- BATISTA, L. Cinco jogadores e streamers que migraram para o Facebook Gaming. **TechTudo**, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/05/cinco-jogadores-e-streamers-que-migraram-para-o-facebook-gaming-esports.ghtml>>.
- BRASIL. Internet chegou a 90% dos domicílios brasileiros no ano passado. **Gov.br**, 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/pt-br/noticias/educacao-e-pesquisa/2022/09/internet-chegou-a-90-dos-domicilios-brasileiros-no-ano-passado>>. Acesso em: 18 nov. 2022.
- BRIGATTO, G. Comércio eletrônico cresce 71% em 90 dias de pandemial, segundo levantamento, 2020. Disponível em: <<https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/06/11/comercio-eletronico-cresce-71percent-em-90-dias-de-pandemia-segundo-levantamento.ghtml>>.
- BRIGATTO, G. Comércio eletrônico cresce 71% em 90 dias de pandemial, segundo levantamento. **Globo**, 2020. Disponível em: <<https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/06/11/comercio-eletronico-cresce-71percent-em-90-dias-de-pandemia-segundo-levantamento.ghtml>>.
- BUENO, L. **HUMOR E PRECONCEITO LINGÜÍSTICO EM NÃO SEJA BURRO!: uma análise dialógica do discurso**. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"; Faculdade de Ciências e Letras (Campus Araraquara). Araraquara, p. 194. 2020.

BURGESS, J.; GREEN, J. **Youtube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. [S.l.]: Aleph, 2009.

CAILLOIS, R. **Les Jeux et Les Hommes**: Le masque et le vertige. Paris: Galllimard, 1958.

CAMARGO, I.; ESTEVANIM, M.; SILVEIRA, S. Cultura participativa e convergente: O cenário que favorece o nascimento dos influenciadores digitais. **Communicare**, São Paulo, v. 17, n. Edição Especial de 70 Anos da Faculdade Casper Libero, p. 96 - 118, 2017.

CAMBRIDGE DICTIONARY. HATER. **Cambridge Dictionary**, 2023. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hater>>. Acesso em: 2023.

CARDOZO, M. **Games e Youtube**: a produção de conteúdo para Pokémon Go. Intercom. Curitiba: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2017. p. 1 - 16.

CASTELLS, M. O Poder da Identidade. In: CASTELLS, M. **A era da informação**: Economia, sociedade e cultura. 5ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, v. II, 2001.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede - A era da informação**: Economia, Sociedade e Cultura. 6ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, v. 1, 2002.

CASTELLS, M. **A Galaxia da Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHETTY, N.; ALATHUR, S. Hate speech review in the context of online social networks. **Aggression and Violent Behavior**, Surathkal, 40, 2018.

CLEMENTE, A.; STOPPA, E. Lazer Domestico em Tempos de Pandemia da Covid-19. **LICERI - Revista do programa de Pós Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 460-484, 2020.

COELHO, D. Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento. **Gazeta do Povo**, 2022. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/#:~:text=Ind%C3%BAstria%20dos%20games%3A%20a%20mais%20lucrativa%20no%20mundo%20do%20entretenimento>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

CORLISS, J. Introduction: The Social Science Study of Video Games. **Sage Journals**, 6, 2010. 3-16.

COSTA, J. **Educação científica, YouTube e elementos midiáticos: o caso do canal Manual do Mundo**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de São Paulo. São Paulo. 2019.

CROWE, S. et al. The case study approach. **BioMed Central - Medical Research Methodology**, Norttingham, 2011. 1 - 9. Disponível em: <<http://www.biomedcentral.com/1471-2288/11/100>>.

CURVELLO, A. O que big techs criticam em PL e ações sobre regulamentação das redes no Brasil. **Gazeta do Povo**, 2023. Disponível em:

<<https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/medidas-regulamentar-redes-sociais-avancam-brasilia-especialistas-temem-censura/>>.

DE OLIVEIRA JUNIOR, A. A. **Incêndio no YouTube: as queimadas na Amazônia em 2019**. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 177. 2021.

DIÁRIO DO NORDESTE. Streamer Kami, acusado por ex namorado de ser xenofóbico e abusivo, é afastado de liga de eSports. **Diário do Nordeste**, 2022. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/entretenimento/geek/streamer-kami-acusado-por-ex-namorado-de-ser-xenofobico-e-abusivo-e-afastado-de-liga-de-esports-1.3298879>>.

DONALDSON, S. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. **Games and Culture**, 2017.

ECO, U. **Como se faz uma tese**. 27ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

FACEBOOK. Diferenças entre perfis, Páginas e grupos no Facebook. **Facebook**, 2023. Disponível em: <<https://www.facebook.com/help/337881706729661>>. Acesso em: 2023.

FAVRET-SAADA, J. Ser Afetado. **cadernos de campo**, São Paulo, XIII, 2005. 155-161.

FIGUEIREDO, C. League of Legends foi o jogo competitivo mais assistido em 2022. **ESPN**, 2023. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11441865/lol-jogo-mais-assistido-de-2022-esports>.

FILHO, F. Flávio Dino defende regulação das redes sociais e da internet para conter discursos de ódio e antidemocráticos. **Rádio Senado**, 2023. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2023/09/13/flavio-dino-defende-regulacao-das-redes-sociais-e-da-internet-para-conter-discursos-de-odio-e-antidemocraticos>>.

FONTOLAN, M. **It is €0,10 a word!: The role of localization in the videogame industry = Custa €0,10 a palavra! O papel da localização para a indústria de videogames**. Tese (Doutorado em Política Científica e Tecnológica) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Gêociências. Campinas. 2020.

G1. Rede social Orkut será encerrada em 30 de setembro. **G1**, 2014. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/06/rede-social-orkut-sera-encerrada-em-30-de-setembro.html>>. Acesso em: 2023.

GLOBO ESPORTE. Casimiro Miguel Vieira da Silva Ferreira[1] (Rio de Janeiro, 20 de outubro de 1993), mais conhecido como Casimiro ou Cazé, é um jornalista, apresentador, comentarista esportivo, influenciador digital, humorista, youtuber e streamer brasileiro. Além de faz. **Globo Esporte**, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/casimiro-bate-recorde-de-espectadores-em-live-assistindo-a-serie-de-neymar.ghtml>>.

GLOBO ESPORTE. Kami chama nordestinos de burros, pede desculpas e é afastado da paiN. **Globo Esporte**, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/11/09/kami-chama-nordestinos-de-burros-pede-desculpas-e-e-afastado-da-pain.ghml>>.

HALL, S. Quem precisa de identidade? In: SILVA, T. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2008. p. cap. 3, 103-133.

HINE, C. Cyberscience and Social Boundaries: the Implications of Laboratory Talk on the Internet. **Sociological Research Online**, 7, n. 2, 2002. 80-95.

HINE, C. Virtual ethnography. **SAGE**, Londres, 2005.

HINE, C. **Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet**. Oxford: Berg Publishers, 2005. ISBN 1845200853.

HINE, C. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, São Paulo, 29, n. 2, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181370>>.

HINE, C.; PARREIRAS, C.; LINS, B. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, São Paulo, 29, n. 2, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181370>>.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSIGHT. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2021. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/insight>>. Acesso em: 27 Julho 2022.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2013.

JENSEN, L. **e-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. [S.l.]: Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Curitiba, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1884/47321>>.

JENSEN, L.; CAPRARO, A.; SILVA, M. Jogos Eletrônicos e Corpo: As Múltiplas Identidades do Indivíduo no Espaço Cibernético. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1657>>.

KARHAWI, I. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Revista Comunicare**, São Paulo, Edição especial de 70 anos da Faculdade Cásper Líbero, 2017.

KARHAWI, I. Influenciadores digitais: o Eu como mercadoria. In: SAAD, E.; SILVEIRA, S.; (ORGS). **Tendências em Comunicação Digital**. São Paulo: COM MAIS - ECA USP, 2017. p. 39 - 59.

KARHAWI, I. Na tela da TV e do Computador: as celebridades youtubers. In: ORG. SAAD, E.; SILVEIRA, S. **Tendências em Comunicação Digital**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, v. 2, 2017. p. 212. ISBN 978-85-7205-185-9.

- KARHAWI, I. Influenciadores digitais: o Eu como mercadoria. In: SAAD, E.; SILVEIRA, S.; (ORGS). **Tendências em Comunicação Digital**. São Paulo: COM MAIS - ECA USP, 2017a. p. 39 - 59.
- KARHAWI, I. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Revista Comunicare**, São Paulo, Edição especial de 70 anos da Faculdade Cásper Líbero, 2017b.
- KRISCHKE, D.; GOMES, L. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life, Natal, jan/jun 2011. 25-40.
- LÉVY, P. **A Máquina Universo**: Criação, cognição e cultura informática. Tradução de Bruno Charles Magne. Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 3ª. ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- LÉVY, P. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.
- LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 14ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2006.
- LINS, B.; PARREIRAS, C.; FREITAS, E. Estratégias para pensar o digital. **Cadernos de Campo**, São Paulo, 29, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181821/168729>>.
- MAGRANI, E. **A Internet das Coisas**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2018.
- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, L. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, L. (.). **O chip e o caleidoscópio**: Reflexões sobre as novas mídias. 1. ed. São Paulo: Senac SP, 2005. Cap. 1, p. 23-50.
- MCGEE, M. EdgeRank Is Dead: Facebook's News Feed Algorithm Now Has Close To 100K Weight Factors. **MARTECH**, 2013. Disponível em: <<https://martech.org/edgerank-is-dead-facebooks-news-feed-algorithm-now-has-close-to-100k-weight-factors/>>.
- MEDRADO, A.; MENDES, A. O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game League of Legends. **ANIMUS - Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, 19, n. 39, 2020. 143 - 165.
- META. META. **Facebook app**, 2023. Disponível em: <<https://about.meta.com/br/technologies/facebook-app/>>. Acesso em: Janeiro 2023.
- MONTES, F.; PERANI, L. Metagame: Um possível tema para a análise de jogos competitivos. **XV SBGames**, 2016, 2016.
- MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M.-Á. MOBA games: A literature review. Entertainment Computing. **Elsevier**, MORA-CANTALLOPS, Marçal & SICILIA, Miguel-Ángel.. 2018.

NERES, P. Privacidade e exposição em tempos digitais: das colunas sociais ao exposed digital. **Blog do GEICT**, 2023. Disponível em:

<https://www.geict.com.br/post/privacidade-e-exposi%C3%A7%C3%A3o-em-tempos-digitais-das-colunas-sociais-ao-exposed-digital?fbclid=IwAR0jb5ExL3vdaTOeM2SLWo--HvC-hNfeJeBs30Y4j_lxCiUaXj9mmL4HFgE>. Acesso em: 2023.

NERES, P.; XAVIER, W.; BUENO, L. Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital. **FuLIA/UFMG**, Belo Horizonte, v. VI, n. 3, p. 169–194, Julho 2022.

Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/fulia/article/view/26606>>.

O TEMPO. LOL: Após comentários xenofóbicos, Kami perde contrato com paiN e se desculpa. **O Tempo**, 2022. Disponível em:

<<https://www.otempo.com.br/interessa/tecnologia-e-games/lol-apos-comentarios-xenofobicos-kami-perde-contrato-com-pain-e-se-desculpa-1.2764033>>.

ODRIOZOLA, A. Vício em redes sociais dispara na pandemia, mas há como recuperar o controle e se desintoxicar. **El País**, 2020. Disponível em:

<<https://brasil.elpais.com/estilo/2020-10-12/vicio-em-redes-sociais-dispara-na-pandemia-cinco-jeitos-de-recuperar-o-controle-e-se-desintoxicar.html>>.

OLHAR DIGITAL. Google+ chega ao fim. **Olhar Digital**, 2018. Disponível em:

<<https://olhardigital.com.br/2019/04/02/videos/google-plus-chega-ao-fim/>>. Acesso em: 2023.

OLIVEIRA, A. **Incêndio no YouTube: as queimadas na Amazônia em 2019**.

Dissertação (Mestrado), Programa de Política Científica Tecnológica da Universidade Estadual de Campinas. Campinas. 2021.

OLIVEIRA, F.; SOARES, L. Comunicação e entretenimento na cibercultura:

repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. **E-Compós**, 13, 2011. 1 - 16.

OLIVEIRA, G. Kami, sobre xenofobia: "Foi grave, mas não sou preconceituoso. **Globo Esporte**, 2023. Disponível em:

<<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/09/06/kami-sobre-xenofobia-foi-grave-mas-nao-sou-preconceituoso.ghtml>>.

OLIVEIRA, G. PaiN explica reintegração de Kami após fala contra nordestinos. **Globo Esporte**, 2024. Disponível em:

<<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2024/01/24/pain-kami-reintegracao-preconceito-nordestinos.ghtml>>. Acesso em: Janeiro 2024.

PASSOS, G. **Aperte o play e assista! YouTube, a sala de aula dos gamers?**

Dissertação (Mestrado), Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2016.

PEIXOTO, Z. Facebook potenciais sociotécnicos e educacionais, espaço de

subjetivação, sociabilidade e diferença: O Facebook para além da rede social. O usuário como consumidor mercadoria. In: PORTO, C.; SANTOS, E. **Facebook e educação:**

publicar, curtir, copmpartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 221-236. ISBN 978-85-7879-283-1.

PEREIRA, R. **Avatares no second life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos. Programa de Pós-graduação em Educação Físic. Santa Catarina. 2009.

POELL, T.; NIEBORG, D.; VAN DIJCK, J. Plataformização. **Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, 22, n. 1, 2020. 1 - 10.

PRISCO, L. Audiência de streaming cresce 20% durante pandemia do coronavírus. **Metrópoles**, 2020. Disponível em:
<<https://www.metropoles.com/entretenimento/audiencia-de-streaming-cresce-20-durante-pandemia-do-coronavirus>>.

RAMOS, D. A influência do Algoritmo. **Revista Communicare**, São Paulo, Volume 17 - , n. Edição especial de 70 anos da Faculdade Cásper Líbero, 2020. 70 - 85.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Editora Meridional, 2009.

ROBINSON, L.; SCHULZ, J. New Avenues for Sociological Inquiry: Evolving Forms of Ethnographic Practice. **Sociology**, Los Angeles, London, New Delhi & Singapore, 43 (4), 2009. 685-698.

ROMANI, B.; WOLF, G. Microsoft compra Activision Blizzard por US\$ 68,7 bi em maior negócio do setor de tecnologia. **TERRA**, 2022. Disponível em:
<<https://www.terra.com.br/byte/microsoft-compra-activision-blizzard-por-us-687-bi-em-maior-negocio-do-setor-de-tecnologia,11f3ddfd9b7e725e78762d7dc6ce6a6cdsn89g8r.html>>.

ROSA, M. **A construção de identidades online por meio do Role Playing Game: relações do ensino de aprendizagem de matemática em curso a distância**. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Instituto de Geociências e Ciências Exatas. Rio Claro. 2008.

SALEN, K. Rules of Play: Game Design Fundamentals. **MA: The MIT Press**, Cambridge, 2003.

SALVADOR, L. **Explain like I'm five: etnografia de um grupo online de divulgação científica colaborativa**. Rio de Janeiro: Monografia, Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro., 2016.

SILVEIRA, G. Práticas Digitais, Lazer e Adolescência: Uma Etnografia. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, 4, 2018. 218 - 258. Disponível em:
<<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1937>>.

SILVEIRA, R. M.; BAZZO, W. A. CIÊNCIA E TECNOLOGIA: TRANSFORMANDO O HOMEM E SUA RELAÇÃO COM O MUNDO. **Revista Gestão Industrial**, Ponta Grossa, 02, 2006. 68-86.

SINGER, J. **NeuroDiversity: The Birth of an Idea**. eBook Kindle. ed. [S.l.]: Judy Singer; 2ª edição, 2017.

SPITULNIK, D. Anthropology and Mass Media. **Annual Review Anthropology**, Georgia, 2013. 293 - 315.

TERRA. Rede de delivery cresce 38% durante a pandemia e planeja expansão. **Terra**, 2020. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/rede-de-delivery-cresce-38-durante-a-pandemia-e-planeja-expansao,9268b13e30eebad47060c047d181769984gnqcw3.html>>.

TOFFLER, A. **The Third Wave**. New York: WILLIAM MORROW AND COMPANY, INC, 1980.

UCKUS, F. Consumo de mídia durante a pandemia de corona vírus no Brasil. **Comscore**, 2020. Disponível em: <<https://www.comscore.com/por/Insights/Blog/Consumo-de-midia-durante-a-pandemia-de-coronavirus-no-Brasil>>.

UOL. League of Legends: Kami é afastado da paiN Gaming após comentários xenofóbicos. **UOL**, 2022. Disponível em: <League of Legends: Kami é afastado da paiN Gaming após comentários xenofóbicos. - Veja mais em <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/enm/2022/11/09/league-of-legends-kami-e-afastado-da-pain-gaming-apos-comentarios-xenofobicos.htm?cmpid=copiaec>>.

VAN DIJCK, J. **The culture of connectivity: A critical history of social media**. New York: Oxford University Press, 2013. 1-238 p.

VAN DIJCK, J.; POELL, T.; WALL, M. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. Oxford: Oxford University Press, 2018.

WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS. **DIGITAL 2022 OCTOBER GLOBAL STATSHOT REPORT**. WE ARE SOCIAL, HOOTSUITE & KEPIOS. [S.l.], p. 1-280. 2022.

WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS. **DIGITAL 2023 GLOBAL OVERVIEW REPORT**. WE ARE SOCIAL, HOOTSUITE & KEPIOS. [S.l.], p. 1 - 465. 2023.

WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE; KEPIOS. **DIGITAL 2021 OCTOBER GLOBAL STATSHOT REPORT**. WE ARE SOCIAL, HOOTSUITE & KEPIOS. [S.l.], p. 1 - 198. 2021.

WINCOUR, R. La apropiación de las TIC en la vida cotidiana. **Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad.**, Telos, 2007. 109-117.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **ICD-11 for mortality and morbidity statistics**. WHO. Geneva. 2019.

YANG, P.; HARRISON, B.; ROBERTS, D. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. **CIIGAR Lab**, 2014.

YIN, R. K. **Pesquisa Estudo de Caso - Desenho e Métodos**. 2ª Edição. ed. Porto Alegre: Bookman, 1994.

YIN, R. K. **Estudo de caso:** planejamento e método. 2^a. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

YOUTUBE. One Trillion Minecraft Views. **YouTub**e, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/trends/articles/minecraft-trillion/>>. Acesso em: 2022.

APÊNDICE I - O conteúdo: o *League of Legends*

Durante a transcrição (ver: **APÊNDICE II**), os leitores observarão a presença de expressões e dinâmicas específicas do universo de *League of Legends*, uma vez que o jogo é o eixo central das produções de conteúdo de Kami. Entendemos que nem todos os leitores possuem familiaridade com as dinâmicas dos jogos eletrônicos e de *League of Legends* e, dessa maneira, entendemos que esse universo (in)diretamente perpassa por essa pesquisa, uma vez que é o conteúdo de Kami. Dessa forma, com o intuito de situar os leitores não familiarizados com o funcionamento do jogo, escrevemos essa subseção. Claro, construímos apenas um esboço das mecânicas de *League of Legends*, uma vez que o jogo possui grande complexidade e, assim, explicá-lo de forma detalhada demandaria demasiado tempo.

League of Legends é um jogo do gênero MOBA (Multiplayer on-line Battle Arena, “Arena de batalha on-line para múltiplos jogadores”). Os jogos do gênero MOBA, com o passar do tempo, adquiriram certa expressividade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos (e-Sports). Em 2014, mais de 205 milhões de pessoas jogaram ou assistiram e-Sports e, desses, os jogos do gênero MOBA assumem liderança absoluta de jogadores e espectadores (MORA-CANTALOPS & SICILIA, 2018). Como aponta Yang, Harrison & Roberts (2014, p. 1) o gênero MOBA pode ser definido como:

um subgênero de jogos de estratégia em tempo real nos quais duas equipes, tipicamente compostas por cinco jogadores cada, competem entre si com cada jogador controlando um único personagem. Ao contrário dos jogos de estratégia em tempo real, não há construção de unidades ou edifícios em um jogo MOBA, então “muito da estratégia gira em torno do desenvolvimento individual de personagens e do jogo cooperativo em equipe no combate”⁷⁰.

O *League of Legends* é um MOBA e segue o mesmo padrão do gênero do qual a citação acima retrata, sendo assim, é um jogo de estratégia, cooperativo, jogado em dois times de cinco pessoas um contra o outro. Os jogadores selecionam campeões com *design*, personalidade e habilidades únicas para jogar. Cada jogador é responsável por escolher um campeão e, uma vez na arena, os jogadores em conjunto devem vencer o time inimigo, destruindo sua base no outro lado da arena.

⁷⁰ Tradução nossa.

Cada jogador escolhe um campeão para jogar na fase anterior ao início da partida⁷¹. Os campeões são personagens únicos que os jogadores utilizam em sua partida. Esses personagens são responsáveis por tornar a partida mais estratégica, pois cada campeão conta com suas próprias habilidades e mecânicas de jogo, criando uma vasta gama de possibilidades no decorrer da partida.

O jogo possui uma variedade de campeões que podem ser escolhidos pelos jogadores, cada um com características únicas (p. ex. velocidade, força, resistência, capacidade de voar) que alteram drasticamente a maneira de jogar. As partidas demoram aproximadamente 30 minutos, mas a dinâmica do jogo vai se alterando durante a partida, demandando ações e decisões estratégicas e táticas diferentes em cada estágio (BARCELLOS, 2017).

Em *League of Legends* atualmente existem mais de 150 campeões disponíveis para jogar. Levando em consideração que cada equipe escolhe cinco personagens, vemos que é possível realizar incontáveis estratégias e combinações, mesclando-se ao fato do andamento da partida influenciar o andamento do jogo, as opções de estratégias se tornam ainda mais vastas.

Essa quantidade de possibilidade demanda sinergia e estratégia entre as equipes para se obter uma vitória. Interessante pontuarmos que jogos de e-Sports, como *League of Legends*, são periodicamente atualizados, recebendo regularmente novidades, modificações e balanceamentos de mecânicas prejudiciais ao ecossistema do jogo, sendo assim, esses jogos encontram-se em um constante estado de transformação. Um exemplo de atualização que influencia nas dinâmicas do jogo é a inclusão de novos campeões que, por consequência, aumenta as possibilidades de jogadas. Esse processo de atualizações cria um cenário de adaptação constante, por parte dos jogadores, às melhores estratégias e combinações a serem utilizadas. O conceito de metagame nos ajuda a entender melhor essas modificações falaremos sobre ele mais a frente.

Todavia, entendendo as escolhas prévias de um jogador antes de entrar em uma partida, torna-se importante explicarmos o funcionamento do jogo em si. A Figura 30 é uma representação do mapa principal de *League of Legends* (LoL). Observando-o poderemos discorrer sobre alguns conceitos básicos do jogo, tornando nossa explicação mais visual. Sendo assim, observemos a Figura 30 abaixo.

⁷¹ Antes de iniciar uma partida, cada um dos 10 jogadores escolhe um campeão para jogar. Todavia, antes da etapa de seleção de campeão ocorre a fase de banimentos. A fase de banimentos é o momento em que cada jogador tem o direito de banir um campeão, isto é, impedir que outros jogadores escolham determinado personagem para jogar durante aquela partida. O banimento é uma estratégia de jogo que visa evitar determinadas situações e/ou obter vantagens ou facilidades dentro das partidas.

Figura 30 - Mapa de *League of Legends*



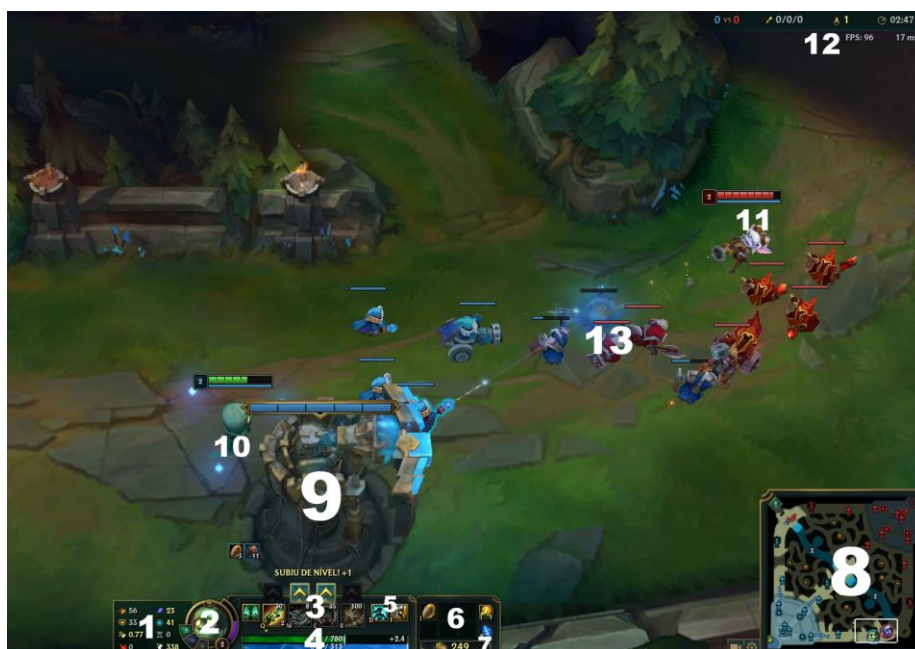
Legenda: 1: Nexus da equipe azul; 2: Nexus da equipe vermelha; 3a: Baron de Nashor; 3b: Dragão; T¹: as Torres da Equipe Azul; T² : Torres da Equipe Vermelha; Linha Branca: Rota superior; Linha Laranja: Rota central; Linha rosa: rota inferior; Linha verde: selva; Linha pontilhada: Linha imaginária. I¹: os inibidores da equipe azul; I²: os inibidores da equipe vermelha; L¹: loja da equipe azul; L²: loja da equipe vermelha; M: monstros da selva.

Fonte: Elaboração Própria

O mapa representado na se chama *Summoners Rift*, e é a arena de batalha de *League of Legends*. Nele, as duas equipes, a azul e a vermelha, enfrentam-se em uma arena quadrangular composta por três rotas: superior, central e inferior⁷², as quais são divididas diagonalmente por um rio, em dois lados exatamente iguais. Os jogadores de cada equipe se dividem entre essas rotas. Geralmente cada equipe aloca um jogador na rota superior, um na selva, um na central e dois na inferior. O objetivo é invadir à base do time adversário com o intuito de destruir seu Nexus⁷³. A equipe que primeiro destruir o Nexus adversário vence o jogo

⁷² Popularmente conhecidas pelas expressões em inglês *top*, *mid* e *bot* (abreviação de *bottom*), respectivamente.

⁷³ Observar ponto 1 (time azul) e 2 (time vermelho) da Figura 30.

Figura 31 - Interface de partida de LoL

Legenda: 1: Informações da força atual do jogador (status); 2: Informação do campeão escolhido pelo jogador e o nível atual dentro da partida; 3: Habilidades do campeão; 4: vida e mana do jogador; 5: feitiços de invocador; 6: espaços de itens; 7: gold; 8: minimapa; 9: torre (equipe azul); 10: jogador da equipe azul; 11: jogador da equipe vermelha; 12: informações gerais da partida.

Fonte: Elaboração Própria

As equipes começam a partida em suas respectivas bases, situadas nas extremidades de cada lado do mapa. Ambas as bases são protegidas por uma muralha, que possui aberturas para as três rotas citadas anteriormente⁷⁴. A chegada ao Nexus, contudo, não é simples. Ao longo de todas as rotas há estruturas, como as torres, que protegem o caminho contra os jogadores do time adversário. Além delas, cada time também possui tropas⁷⁵ (conhecidas como minions), que são personagens mais fracos e não jogáveis, isto é, não controláveis pelos jogadores, que atuam como fontes móveis. Elas surgem periodicamente (a cada 30 segundos), dos Nexus de cada equipe e seguem em direção às rotas. No início do jogo, surgem após 1 minuto e 30 segundos. No decorrer da partida, as tropas ganham força a cada 3 minutos. No que concerne ao seu dano, elas causam 50% a mais de dano em torres, porém, 15% a menos em campeões adversários.

⁷⁴ Observar a linha branca, linha laranja e linha rosa da Figura 30.

⁷⁵ Observar ponto 13 da

Figura 31. Nele é possível ver as tropas de cada equipe. As cores das tropas são correspondentes as cores da equipe a qual elas pertencem. A linha acima das tropas representa a quantidade de vida atual da tropa.

As estruturas são todas as fontes fixas de defesa de cada equipe. Existem três tipos de estruturas distintas no jogo: as Torres⁷⁶, os Inibidores⁷⁷ e o Nexus, em que cada uma cumpre sua respectiva função. As torres são as primeiras defesas dos jogadores dentro da partida, cada equipe possui um total de onze torres, distribuídas em um intervalo regular ao longo do mapa de *Summoner's Rift*. Dessas torres, seis delas protegem o caminho até as bases de cada equipe, outras três protegem a entrada da base e um inibidor⁷⁸ cada e, por fim, outras duas atuam como as últimas defesas de cada equipe, cuja função é proteger o Nexus.

Este tipo de estrutura possui grande poder, atacando inimigos que se aproximem delas com rajadas de raios. Seus ataques possuem um raio de atuação pré-definido e, as torres, priorizam atacar as tropas adversárias ao invés do jogador adversário. As torres irão atacar o jogador adversário em duas situações. A primeira caso não exista nenhuma tropa inimiga próxima a ela e, a segunda, caso o jogador de uma equipe ataque um jogador inimigo dentro do raio da torre.

Exemplificando, imaginemos o seguinte cenário, o jogador da equipe azul (J1) está perseguindo o jogador da equipe vermelha (J2). O J2 está tomando muito dano do J1 e decide recuar para perto de uma torre aliada. A torre do J2, nesse momento, estava atacando as tropas da equipe do J1, em sua perseguição ao J2, o J1 ataca o J2 dentro do raio de ataque da torre de J2, nesse momento a torre de J2 irá parar de atacar as tropas de J1 e passará a atacá-lo por considerá-lo hostil aos seus aliados, nesse caso, o J2. Dessa maneira, o processo de destruição de torres inimigas demanda estratégia, sendo importante estar próximo das tropas aliadas e, também, evitar o conflito com jogadores inimigos embaixo de suas torres.

Para a destruição do Nexus não é necessário destruir todas as estruturas da equipe adversária, todavia, existe uma quantidade mínima de estruturas a serem destruídas para atacar o Nexus inimigo e obter a vitória. É necessário destruir ao menos todas as estruturas – torres e inibidor – de uma determinada rota e, também, as torres que protegem o Nexus para, enfim, atacá-lo⁷⁹. Tais torres e inibidor necessitam,

⁷⁶ Observar os pontos T¹ e T² da Figura 30.

⁷⁷ Observar os pontos I¹ e I² da Figura 30.

⁷⁸ Existem três inibidores por equipe.

⁷⁹ Observar disposição dos pontos que representam torres (T¹ e T²), inibidores (I¹ e I²) e Nexus (1 e 2) na Figura 30. Nesse sentido, é preciso destruir ao menos 5 torres e 1 inibidor (segundo determinada lógica) para poder atacar o Nexus adversário.

obrigatoriamente, serem dizimadas para garantir a destruição do coração da base inimiga e vencer o jogo.

Os inibidores são estruturas que, ao serem destruídos, fornecem um bônus de ataque às tropas da equipe que os destruiu. Cada equipe possui três inibidores, que se localizam na entrada de cada uma das três saídas de cada base. De acordo com o site oficial do League of Legends:

Estruturas importantes conhecidas como inibidores estão localizadas onde as rotas se ligam à base nos dois lados do mapa. Destruir um inibidor cria uma poderosa super-tropa toda vez que novas tropas surgem na rota. Super-tropas são extremamente resistentes, ideais para liderar a investida contra o Nexus inimigo. Os inibidores ressurgem depois de cinco minutos — aproveite sua vantagem nesse intervalo. [...] Destruir os três inibidores de um inimigo fará com que surjam duas super-tropas em cada rota toda vez que tropas são criadas.

Sendo assim, o bônus de ataque é destinado apenas as tropas da rota que o inibidor destruído defendia, isto é, se a equipe azul destrói o inibidor da rota topo da equipe vermelha, as tropas da equipe azul que caminham à rota do topo adquirem bônus de ataque por determinado período. As tropas, de acordo com o site oficial de *League of Legends* são

soldados controlados pela IA que surgem regularmente do Nexus e marcham pelas rotas até a base inimiga, atacando os inimigos que encontram pelo caminho. Aplicar o golpe final numa tropa concede uma recompensa em ouro para o seu campeão. Tropas preferem lutar umas contra as outras, mas atacam seu campeão se ele estiver sozinho na rota. Elas também atacam qualquer campeão que ataque um campeão aliado delas.

Durante toda a partida, as tropas auxiliam os jogadores de sua respectiva equipe. Elas surgem a partir do nexus. O Nexus, como dito anteriormente, é a principal estrutura do jogo, podendo ser considerado o coração da equipe. Ele se encontra no centro da base de cada equipe, sendo protegido por todas as outras estruturas. Quando uma equipe destrói o Nexus inimigo é declarado o fim da partida e a equipe responsável pelo feito é reconhecida como a vitoriosa da partida.

Assim como em outros jogos do gênero, em *League of Legends* o ouro (ou *gold*) é um elemento central do jogo. Com ele o jogador pode adquirir itens que o auxiliará no decorrer da partida. Dentro do ambiente de *Summoner's Rift* contamos com duas lojas onde esses *itens* são comercializados, cada uma delas se localizam dentro das respectivas fontes de cada uma das equipes⁸⁰. Nesse cenário, o jogo possui um sistema de economia interna da partida e, a administração desses recursos, é de suma importância para potencializar as chances de vitórias.

⁸⁰ Observar os pontos L¹ e L² da Figura 30.

A comercialização de *itens*, por sua vez, é feita através de ouro que pode ser obtido de diversas formas durante a partida. A primeira delas é o ganho contínuo de ouro durante o decorrer da partida, ou seja, a cada segundo que se passa todos os dez jogadores ganham aproximadamente 2 de gold cada, sendo assim temos uma média de distribuição de cerca de 120 moedas de ouro – para cada jogador – por minuto.

Neste primeiro caso, a distribuição de ouro é constantemente igualitária, sendo motivada apenas pelo fator de tempo⁸¹, sendo assim, essa forma de adquirir *gold* não fornece vantagem a nenhuma das equipes. No entanto, existem outras formas de adquirir o ouro dentro da partida em que, muitas delas, acontecem de forma individual (ou em equipe), isto é, um jogador (ou uma equipe) ao realizar jogadas específicas *inGame*⁸² ganhará ouro por dado ato, podendo obter uma vantagem econômica sobre os outros jogadores do time inimigo.

O abate de tropas inimigas e de monstros da selva⁸³ é um dos casos que garante uma obtenção individual de ouro. Assim, quando um *player* executa uma tropa⁸⁴, ele ganha certa quantidade de ouro que varia de acordo com a tropa ou monstro que foi derrotado. Cada jogador também possui um valor por sua cabeça, nesse sentido, eliminar⁸⁵ um jogador inimigo proporciona ouro para o algoz⁸⁶. O valor de um jogador varia de acordo com suas mortes e abates no decorrer da partida. Observemos a Tabela 2:

⁸¹ No ponto 12 da

Figura 31 é possível ver a contagem de tempo da partida.

⁸² Estrangeirismo do inglês, comumente utilizada no mundo *gamer*, utilizada para expressar: dentro da partida ou durante a partida.

⁸³ Os monstros da selva encontram-se nos pontos 3a, 3b e M da Figura 30. Importante ressaltar que alguns monstros da selva proporcionam efeitos positivos (popularmente conhecido como *buff*) temporários a pessoa ou a equipe que os derrotou. Esses efeitos duram por um breve período de tempo e, os efeitos, variam de acordo com o monstro da selva derrotado. Os monstros da selva renascem periodicamente, variando de dois minutos e quinze segundos a seis minutos a depender do monstro.

⁸⁴ Em *League of Legends*, é considerado um abate a realização do último ataque em um inimigo. Sendo assim, independentemente do dano causado a um oponente, contabiliza-se como abate apenas quando o jogador executa o ataque final.

⁸⁵ Um campeão morre quando seus pontos de saúde chegam a zero. Ao ser eliminado, o jogador precisa esperar um tempo determinado para renascer. O tempo de renascimento varia de acordo com o momento da partida, em que, no começo da partida, demora-se alguns segundos para renascer e, com o decorrer, pode atingir cerca de um minuto para renascer.

⁸⁶ Em *League of Legends*, você pode abater o jogador adversário para tira-lo temporariamente do jogo. Eliminar um jogador adversário propicia tempo para realizar determinadas ações no jogo.

Tabela 2 - Recompensas por abate⁸⁷

Tier	Abates consecutivos	Mortes consecutivas	Recompensa
8	8	-	1000 (+100 Gold a partir do 7º abate).
7	7	-	1000
6	6	-	900
5	5	-	800
4	4	-	700
3	3	-	600
2	2	-	450
1	1	-	300
0	0	-	274
-1	-	1	274
-2	-	2	220
-3	-	3	176
-4	-	4	140
-5	-	5	112
-6	-	6	100

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da *League of Legends* Wiki

Na Tabela 2 é possível entender esse acúmulo de ouro. Caso um jogador abata um jogador adversário, ele ganha uma quantia de ouro que varia de acordo com a sequência de mortes e abates do adversário eliminado. Isto é, eliminar um inimigo que está em uma sequência de matança proporciona maior quantia de ouro e, em contrapartida, eliminar um inimigo que está em uma sequência de mortes proporciona menos ouro.

Exemplificando esses ganhos, suponhamos que um jogador da equipe vermelha (J1) tenha executado três personagens da equipe azul e, este, ainda não morreu depois de fazer tal feito. Nesse cenário, J1 está em uma sequência de matança de *tier* 3, dessa maneira sua recompensa equivale a 600 de ouro. Sendo assim, imaginemos que um jogador da equipe azul (J2) decida enfrentar J1 e consiga eliminá-lo, atingindo tal feito J2 recebe 600 de ouro. Em um cenário inverso, imaginemos que J2 esteja em uma sequência de mortes de *tier* 6, caso o J2 o elimine, apenas 100 de ouro seria obtido.

Destruir estruturas também garante ouro. Quando uma equipe destrói uma estrutura inimiga, uma quantia de ouro é distribuída a todos os jogadores da equipe que destruiu. Dessa maneira, além da equipe avançar no objetivo central do jogo, isto é, a destruição da base inimiga, ela também recebe uma recompensa por atingir parte de seu objetivo.

Entendendo essa questão do acúmulo de ouro, cabe-nos explicar a função do ouro, a de compra de *itens*. Como pontuado, cada equipe possui uma loja em suas bases

⁸⁷ Ver: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Kill>

e, essas lojas, vendem exatamente os mesmos itens para todos os jogadores. Cada item possui valor (em ouro) próprio e, os *itens* vendidos, variam desde poções que proporcionam efeitos temporários ao campeão a equipamentos de batalha que possuem graus de força e benefícios distintos, isto é, cada item proporciona uma melhora de poder específica a um campeão. Uma vez que cada equipamento proporciona um efeito específico, as estratégias de jogo são expandidas. Sabendo disso, as compras de itens devem ser bem pensadas, observando os acontecimentos da partida, os campeões do time inimigo e, mesmo, os itens que eles estão utilizando, uma vez que determinados itens funcionam de melhor do que outros em determinadas situações. Uma boa análise do cenário atual da partida é crucial para aumentar as chances de vitória

Cada jogador do jogo possui seis slots para carregar itens, logo a escolha tem de ser sinérgica. É possível vender um item já obtido, mas ele será vendido por um valor significativamente inferior ao valor de compra. Mesmo assim pode ser uma boa estratégia para fazer uma troca de item que pode te ajudar a se recompor dentro da partida.

Por fim, entendendo todos esses elementos, cabe-nos situar o leitor a respeito de um elemento central de jogos online de competição, o metagame. Tal elemento atua nas dinâmicas de diversos tipos de jogos, entre eles os do gênero MOBA, o metagame. De acordo com Salen & Zimmerman (2003):

Assim, metagame significa "o jogo além do jogo" e refere-se aos aspectos da jogabilidade que derivam não das regras do jogo, mas da interação com contextos circundantes. Metagaming refere-se à relação entre o jogo e elementos externos, incluindo tudo, desde atitudes e estilos de jogo dos jogadores até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado⁸⁸.

Porém, assim como afirma Montes & Perani (2016), dentro da comunidade de jogadores o conceito de metagame ganha novas definições como a de:

se referir ao “estado” em que um determinado jogo se encontra, ou seja, quais táticas, personagens/cartas, itens etc. estão melhores no momento e/ou como obter melhores resultados com essas informações, a partir de uma análise intuitiva das mecânicas que conformam o jogo. Em discussões sobre metagame em fóruns, membros da comunidade reforçam essa visão sobre o conceito; por exemplo, no fórum norte-americano de League of Legends (Riot Games, 2009), um jogador identificado como Pyro escreve que metagame seria “(...) ‘o jogo fora do jogo’, e se refere a uma série de regras não-escritas que as regras escritas apontam. Na maioria das vezes, isto significa prever a estratégia do seu oponente baseando-se no seu conhecimento sobre eles [sic] ou tendências populares, e ajustar sua estratégia antecipando movimentos previstos”.

⁸⁸ Tradução nossa.

Como vemos no trecho supracitado, o *metagame* para a comunidade de jogadores analisa o estado atual dos jogos em prol de entender as melhores táticas e dinâmicas para ser utilizado em dado momento do jogo. Quando Montes & Perani (2016) utiliza a frase “referir ao ‘estado’ em que um determinado jogo se encontra”, os autores se referem ao ponto que citamos anteriormente, as atualizações. Um jogo como *League of Legends*, sofre constantes atualizações e manutenções que acrescentam conteúdo, equilibram os poderes de personagens, itens, NPC’s e corrigem imperfeições dentro do jogo, assim como aponta Donaldson (2017):

Assim como em vários outros jogos multijogador, a expertise em *League of Legends* é composta de elementos binários. O primeiro é a expertise mecânica, que se relaciona com elementos dentro do jogo, como navegação de interface e controle de avatar, alguns dos quais podem ser transferidos de experiências anteriores de jogo. A segunda forma de expertise é a expertise *metagame*, que é a consciência e a habilidade de negociar o jogo ao redor do jogo: poderia ser a formulação de novas estratégias após uma atualização, o uso de técnicas matemáticas para determinar a eficácia de um item particular ou combinação de habilidades, ou a análise de conjuntos de dados para fins de melhorar a eficácia no jogo. Poderia talvez ser teorizado que sem essa segunda camada de expertise, o jogador se encontrará em desvantagem ao jogar contra aqueles que estão mais familiarizados com o estado do *metagame*, mesmo se tiverem expertise mecânica comparativa⁸⁹.

A mescla entre conhecimento prévio do jogador sobre mecânicas e estado atual do jogo, junto da seleção de estratégias possíveis para se tomar dentro da partida - escolha de personagens, itens etc. -, formam o *metagame* de *League of Legends* (MONTES & PERANI, 2016). Desta maneira, as mecânicas do jogo frequentemente se transformam. Sendo assim, muitas vezes uma boa estratégia pode se mostrar obsoleta na semana seguinte dependendo das transformações.

Mas um questionamento trazido e explicado por Montes & Perani (2016) é extremamente pertinente para este tópico: porque os *metagames* existem? O autor diz que o *metagame* existe de uma forma intrínseca a determinado jogo. Observamos o seguinte trecho que o autor exemplifica a existência do *metagame*:

⁸⁹ Tradução nossa.

Como exemplo, podemos pensar em diferentes abordagens de um jogo não-competitivo, como o clássico Super Mario World (Nintendo, 1990): um jogador A fez o chamado “caminho da estrela”, seguindo diretamente para o fim do jogo, e um jogador B venceu todos os níveis antes de terminar o jogo, como previsto originalmente pelas regras do game. Se postularmos que o melhor jogador é o que termina mais rápido, fica claro que o jogador A é melhor, já que, dado o critério postulado, a tática A será mais eficiente que a B. Desta forma, podemos dizer que não é preciso mais do que duas abordagens distintas e um critério de avaliação e/ou de superioridade para que haja um metagame, e estes elementos também são necessários para o estabelecimento de uma competição. Sendo assim, podemos dizer que o metagame é intrínseco às competições. Não existe competição sem um metagame associado a ela.

Desta forma, entendemos que o *metagame* é um elemento central para a competição, sendo ele a melhor ou melhores táticas para se atingir um objetivo. Com base nessa exposição, esperamos que o leitor que se encontrava distante desse universo possa, agora, se sentir mais familiarizado com as dinâmicas presentes em *League of Legends* que, como pode ser visto na transcrição (APÊNDICE II), são constantemente evocadas.

APÊNDICE II – Transcrições das *stream*'s

Live 1 – Patrocinada pela Intel

00:00:00 – 00:10:00

Oi...oi...olha como tá bonita ali atrás... conseguem ver?... está laranja o céu... sem filtros... *hashtag no filters* ((em escrita digital: #nofilter⁹⁰))... ((onomatopeia de som de comida))... pera aí... deixa eu só mandar uma mensagem aqui... ((cantarolando))... ai... “Me arruma um emprego”... vira um *streamer* MARIA... vira *streamer*... Ta muito bonito né?... agora desfocou... mas tá bonito... Bruna obrigado pelas estrelas⁹¹... Tauã obrigado pelas estrelas... festa... festa... a *live* só continua quando batermos a festa... essa *live* só continua com a festa... só continuar com a festa cumprida... sem festa sem *live*.... sem festa... eu vou ligar para Intel⁹² e vou falar que eu vou desligar a *live*... vou ligar para

⁹⁰ Expressão comumente utilizada em redes sociais para indicar que determinada publicação – geralmente, fotografias e vídeos – não tiveram tratamentos de imagem.

⁹¹ Moeda do Facebook

⁹² Empresa multinacional de tecnologia que, em especial, produz processadores. No caso dessa *live* a empresa estava patrocinando.

intel... cadê as estrelas?... cadê as estrelas?... pera... não tem mais... não tem mais bônus?... ah:::... não tem mais o dinheiro das estrelas extras... eu acho... sem querer ser mercenário... mas... era toda a graça... ah:::... não tem... eu não ganho mais dinheiro bônus... não precisa cumprir a festa não... vamos jogar ((risadas))... não sei... não tem mais dinheiro bônus... ta *safe*⁹³... Luiz obrigado pelas estrelas... David obrigado pelas estrelas... Hugo obrigado pelas estrelas... Victor obrigado pelas estrelas....

Então Feil... eu conversei com eles já... já perguntei já sobre essa questão das estrelas por Pix⁹⁴... não tem como... por que como é um sistema global do Facebook... sistema de pagamentos... não tem Pix... Julia obrigado pelas estrelas... Sofia obrigado... ah:::... não tem mais o dinheiro bônus... então não tem problema... não precisa fazer a festa não..., está tudo bem... vamos jogar liga das lendas vai, vamos sofrer... obrigado Victor pelas estrelas... a gente... sério.. uma hora dessas eu queria estar em Nova York... estou brincando... não queria não... quer dizer, queria, mas... mas não tem problema... obrigado Arthur pelas estrelas... Juliane obrigado... Luan obrigado... voltar por causa das *Star Guardians*⁹⁵?... Fernandes obrigado pelas estrelas... Eni obrigado... a... você mudou sua foto Eni... Eu tava ausente?... fui comprar cigarro... jogar uma de Miss Fourtune⁹⁶?... jogo... se eu falar do que quero jogar... Junior obrigado pelas estrelas... segredo o que vou jogar... Tailon obrigado pelas estrelas... é... a... eu estou muito trabalhador hoje gente... de várias reuniões... do paiN Respondeⁱⁱ... a... e eu não dormi hoje à tarde... meus dias estão começando muito cedo e acabando muito tarde... por que olha... eu acordei hoje era o que... eu acordei era seis da manhã para dar o remedinho da Qiyana⁹⁷... Ai depois eu fui para o paiN Responde... reuniões... blablabla... e eu abri *live* agora... e essa *live* vai até o que?... meia noite... uma hora... meia noite... uma hora... não sei se eu dou conta de dormir pouco... pera ai. Pera ai... deixa eu só escrever uma mensagem... “Oi... tudo bem?... Aqui é o Kami... queria conversar com você acerca...”... acerca é muito chique... usem acerca... acerca é bonito... acerca junto... com C... em vez de falar... queria falar sobre... falar... acerca de... (e) está bonito... eu falei... ué... acerca... Qual foi a outra palavra que eu usei esses dias... que eu achei muito bonita?... eu não lembro... mas eu usei uma palavra muito bonita esses dias... eu fiquei... fiquei chocado

⁹³ Estrangeirismo do inglês, *safe*. Neste sentido significa algo como: está tranquilo.

⁹⁴ Meio de pagamento eletrônico instantâneo.

⁹⁵ Categoria de *skins* de evento de *League of Legends*.

⁹⁶ Campeão de *League of Legends*

⁹⁷ Campeã de *League of Legends*. Kami, nesse caso, está se referindo a gata de estimação dele, da qual possuiu o mesmo nome da campeã.

comigo mesmo.... eu não lembro qual foi... qual que foi?... agora estou curioso... é... eu não vou saber... Ó... o seu acerca Luis... é com H... por que é... há... de... há tempo... de há... a... é só continuar jogando Luis... vai pegar... confio... Leamsy obrigado pelas estrelas... Quase certeza que é embasbacado e não embabascado... mas é muito feia essa palavra... embasbacado... tá... chega de aula de português... “Cadê os vídeos no YouTube?”... acabou de sair vídeo no YouTube... vai lá ver... oxe... agora pronto... ai meu deus do céu... porque que... porque que você está conversando com a pessoa e ela começa a te mandar áudio do nada?... não... não manda áudio... não é sempre que se pode ouvir áudio... a gente jogou de surucucu⁹⁸ ontem... não jogou?... ou foi ontem ou foi anteontem... lá vou eu tendo que tirar meu fone... para ouvir o áudio... pera ai...

00:10:00 – 00:19:59

entendi... ((espirrou))... desculpas... não tinha mãos para cobrir... são três áudios... não para... está bom... eu to... eu to gostando da atuação da paiN... eles estão jogando muito bem... O paiN Responde hoje foi muito engraçado... pra essa gravação... pronto... que isso gente... a gente não pode ouvir isso... “Por que as minhas filas demoram?”... porque eu sou *Challenger*⁹⁹... *I'm challenger dude... once you get to challenger your queue times are long...* “Comecei a tomar hormônios e estou ficando calvo... devo me preocupar?”... não sei... não era para isso que você estava tomando?... se não era... talvez... Nicollas obrigado pelas estrelas... não... eu caí para o diamante... mas eu peguei mestre... pegamos mestre ontem... ((cantarolando))... é agua... caramba... ainda está vermelho o céu... para mim... sem ser na webcam não está mais tão vermelho... se o Wizer¹⁰⁰ tá solteiro?... que eu saiba sim... A Beth Harmon¹⁰¹ (mandando áudio)... se acha engraçada... ai ai... *I don't no* ((cantando))... ah... sim... na câmera ele está muito mais vermelho do que realmente ta... ai... ai... essa fila... vinte minutos de filaⁱⁱⁱ para o jogo durar quinze... acho que no Facebook não Junior... Michelle?... Quem é a Michelle¹⁰²?... é o Ziggs¹⁰³?... ((cantarolando))... Ziggs?... ((cantarolando))... nossa... é... eu gosto das filas longas... mas depende... tipo... no início das lives é tranquilo... por que assim que você começou a *live* você quer conversar e tal... botar o papo em dia. Mas

⁹⁸ Provável referência a uma campeã do jogo que tem características de cobra, a Cassiopeia.

⁹⁹ Divisão (ou elo) mais alta de League of Legends.

¹⁰⁰ Jogador profissional da paiN Gaming.

¹⁰¹ Personagem fictícia da série *O Gambito da Rainha*.

¹⁰² Apelido dado pela comunidade a um campeão, o Ziggs.

¹⁰³ Campeão de *League of Legends*.

depois de quatro... cinco horas de *live*... ficar vinte minutos na fila é bem cansativo... “Syndra¹⁰⁴ ainda é rentável?”... rentável?... você está monetizando seus campeões ((risos))... eu acho que é rentável ainda... tem muita *skin*^{iv}... Eu poderia jogar RuneScape¹⁰⁵ na fila mesmo né?... eu poderia jogar RuneScape na fila... eu poderia jogar RuneScape na fila... fazendo atividades repetitivas... tipo ficar pescando que não demanda atenção... interessante... interessante... interessante... interessante. ((início da partida))... pensarei sobre... I think about it... não... não... é um caminho sem volta... sem RuneScape... First pick's¹⁰⁶... bano Zed¹⁰⁷?... não sei... cara... pro que eu quero jogar é um bom *ban*... joguinho de construir ponte? como é que era o nome?... não era *poly bridge*¹⁰⁸?... *Cleanse*¹⁰⁹ não *countera*¹¹⁰ Malzahr¹¹¹... aquela primeira semana... o que te lembra de inocência e que tem o meu cheiro... ((risos))... ãm:::.... “Jogar uma de TF¹¹²?”... talvez... não sei... não posso prometer... TF é muito difícil... ah:::.... entendi... ai... xô pensar...

00:20:00 – 00:29:59

Por que que eu não consigo tocar piano tão rápido assim?... igual eu digito... sério...triste... O que?... vou contra uma Lux¹¹³... Lux... Lux... uma Lux... eu vou de TP¹¹⁴?... Acho que era *exhaust*¹¹⁵ ou barreira¹¹⁶ aqui né?... acho que errei... era *exhaust* ou barreira aqui... ninguém usa TP mais... eu sou o único TP no jogo... ah gente... a gente vai ouvir música clássica... vocês que lutem... vou tentar colocar músicas clássicas legais pelo menos... animadas... tipo essa... Alejandro obrigado pelas estrelas.... nossa... eu preciso colocar uma meia... meu pé tá gelado... o pé de vocês também é gelado?... meu pé não importa a temperatura... meu pé tá sempre gelado... as minhas mãos constantemente

¹⁰⁴ Campeã de *League of Legends*.

¹⁰⁵ Jogo online da modalidade MMORPG.

¹⁰⁶ Primeira pessoa a banir um campeão e escolher o campeão que vai jogar.

¹⁰⁷ Campeão de *League of Legends*.

¹⁰⁸ Jogo de construir pontes.

¹⁰⁹ Um feitiço de *League of Legends*.

¹¹⁰ Aportuguesamento da palavra inglesa *counter* que, nesse caso, equivale a noção de contragolpe. Sendo assim, a ideia posta na frase é a de que: o feitiço *cleanse* não serve de contragolpe (ou não funciona) contra o Malzahr.

¹¹¹ Campeão de *League of Legends*

¹¹² Abreviação para Twisted Fate, um campeão de *League of Legends*. Todavia, a expressão TF também pode significar *Team Fight*, que é um momento do jogo onde as equipes estão reunidas e se confrontando no mesmo lugar

¹¹³ Campeã de *League of Legends*

¹¹⁴ Abreviação de *teleport*, um feitiço de *League of Legends*.

¹¹⁵ Estrangeirismo do inglês da palavra *exhaust*. Exhaustão é um feitiço de *League of Legends*.

¹¹⁶ Feitiço de *League of Legends*.

também... minhas extremidades são frias... meus reis dizem que meu coração também... “Escolher uma fileira de runa¹¹⁷ igual você fez agora”... como assim Igor? não entendi... tipo uma fileira... elas não... não tem conexão uma com a outra... ((cantarolando))... é... esse cara toca mal... é sério... a versão dele não é boa... Lux... Lux de barreira... covarde... é chata essa lane¹¹⁸ né?... porque ela mata minhas torrezinhas muito fácil... ((cantarolando))... pera... eu ganho *move speed*¹¹⁹ quando eu to indo... na direção da torre ou... ah:::... o range é minúsculo... mas é muito *move speed*... vinte por cento... cara... vinte por cento é muita coisa... Gostaram dessa torre?... mas porque você está fazendo isso?... toma... gostaram do *minion* block?... porque que virtualmente todos os bonecos são mais fáceis de *farmar* do que a Anivia?... ai... vou parar o B dela... sim... fiquei com medo de errar... e daí?... é nossa essa Ashe?... ops... A torre do Heimer não tem regen de vida... que que isso?... eles odeiam demais esse *champion* né?... vamos combinar... eu tenho certeza que se tem um *champion* que nunca vai ser buffado no League of Legends é Heimer... eles odeiam esse *champion*... ah:::... dor... é... a do dragãozinho é melhor mesmo... Olha isso... o minion batendo de fora do range da torre... que nojo... ela vai querer *ultar* né... eu também to *farmando* muito mal... ela vai querer *ultar* essa né?... se eu conseguir parar o B dela vai ser muito bom... e esse crime das torres... dos minions não focarem a torre... que loucura né... eu to ouvindo a mesma música?... por que que tem um Ez subindo aqui?... muitas perguntas poucas respostas...

00:30:00 – 00:39:59

Ah::: eu to triste... to *farmando* muito mal cara... ela usou barreira?... queria me baitar... safada... cêis viram?...você teriam dado flash e auto ataque e ficado tristes por que eu ainda tinha barreira?... ah... hitbox para que né?... Ta... mas ai é sacanagem. Ai eu to convencido que ela não tem barreira mesmo... ou ela só é muito lerda... não é possível... ((risos))... chega um momento que a gente tem que questionar... a e... é... infelizmente... um de cada lado... né?... triste... Olha... Ashe suporte... ah... o Rengar ta um pouco forte né? Se eu tivesse visto que ele tava quatro barra zero ((em escrita digital: 4/0) eu nem teria flashado... () esse Rengar forte vai ser um cocô... não teve um buff na vida das torres?... quase certeza que teve. na vida das torres do Heimer... eu acho que teve

¹¹⁷ Segundo a Riot Games, as runas são “opções especiais que permitem que você personalize sua mecânica de jogo de formas simples, mas relevantes” (RIOT, on-line)

¹¹⁸ Uma das possíveis rotas da partida.

¹¹⁹ Velocidade de movimento de um campeão dentro do jogo.

um buffzinho... eita... eu não ultei... trollei... porque eu não ultei?... achei que eu tinha apertado o R e não apertei... que burro... que BÛRO... que isso?... cara eu não ultei... Eles morreram? dois v dois ((em escrita digital: 2v2))... morreram dois v dois... ai que susto... ela acertou... não tem nada para fazer no mapa... que tragédia... ãM... não tem nada para fazer cara... UATAFUCK... da onde saiu dano desse último hit?... mulher tava full... ta... não tava full... mas... foi meio obsceno esse dano... “Heimer é um lixo”... não... ele é bom contra boneco que precisa entrar... ele é ruim contra range... foi uma match up infeliz... no::ssa... eu jurei que ia pegar no Rengar... olha isso... o minion ignorando ((risos))...

00:40:00 – 00:49:59

Nossa... boa... peguei... não vou usar não... não caiu mid... ou... ainda bem que só o Rengar ta forte... ()... ((risos))... uh... pobre da Ashe... pessoal leva mid né?... não precisava desse role todo... Jhin morreu... BÛROKEN... a... o Jhin ta fraco também... a comp deles é forte na real... perigoso esse jogo... o bom é que a gente tem muito pick off com a Ashe... ah... ficar side contro o Rengar é... é até ok... que perigo... nem uma pinkzinha a gente tinha... ((risos))... ah::... NOSSA mas tava os quatro aqui cara... mano... essa skin da Lux é muito ruim... ela ta falando “abraço da luz estrelar” faz vinte minutos... ela só tem essa fala... é a unica fala do champion... foi um flash bem otimista... foi... em minha defesa meus quatro amigos estavam aqui... ((risos))... um deles desceu a tempo... tudo bem... meus amigos não estavam distantes... mas foi bastante otimista... ó... ninguém tem TP para responder top... se eles forem pra lá eles perdem dragon né?... e se eles não for eles perdem minion... nem limpar a wave rápido esse boneco limpa... cruz credo... não revela ou não pegou nela?... poxa.. minhas torrezinhas morreram... ((risos))... cara... esse boneco é muito inútil... na moral... e mesmo assim é menos inútil que esse Jhin de coletora...

00:50:00 – 00:59:59

Ai... zhonias também... fazer zhonias é sempre... urg... pegou por que o aery foi... AH::... mas então porque que não mostrou ela?... era pra mostrar...não?... uh::... não foi mentirosa a hitbox... não... sério... deprimente Heimer... pior que eu tava... animado para jogar de Heimer... pensei “uh:: vou jogar de Heimer... vai ser legal”... mas não... o boneco é muito ruim... uma aberração... ah... dança da morte... não... é só não tomar dano mesmo... ... ãm... quanto de mr base ele tem... 62... ()... cara esse urso ta meio suicida... Azir é dez vezes mais boneco do que Heimer... ah::... cara... eu acabei de botar três torres

aqui... cade as torres... morreram... na moral... esse boneco é muito lixo... as torres morreram pro nada... a... to fazendo nada vou morrer aqui... nossa eu to sem ult gente...que isso... um Atrox... temos um Atrox... na moral... esse jogo só ta difícil por que meu boneco é muito inutil... se eu... se eu tivesse com um champion no mid... eu tinha acabado com essa porcaria... tem que ta com champion... cara... pelo menos o cooldown da torre poderia ser mais baixo... late game... sei la... já que o champion é inutil sem as torres... a:::.... vocês repararam que a lux só tem uma fala ((risos))... é corajosa essa menina ai... é no champion né?... as minhas torres tão CURANDO... ne... gente o boneco ta vivo... ele não ultou ainda... larguei pra deus... é isso... ó o pai... as pessoas estão com muito MR base... loucura... ó o cooldown do zhonyas... olha o falso senso de segurança... pensa que não... tem zhonyas... mas ta cooldown... a gente nunca pensa no cooldown do zhonyas né... até pensa... mas é raro... ta bom... está sendo um jogo digno de mestre... nossa olha o stun... que isso... ((risos))... gostaram... plot twist... pô... o stun foi bom vai... o stun foi top da balada... to com quatro itens e 390 de AP... nossa... é hacker...

01:00:00 – 01:09:59

penta penta... Ashe suporte roubada?... Ashe suporte broken:::..... ta vamos... nunca mais jogar de Heimer... vamos nunca mais jogar de Heimer... foi um erro... a Ashe... Euforia não é série de adolescentes rebeldes?... argh... deixa eu ver uma coisa aqui... é uma passagem de avião... se eu assisti Stranger Things?... eu não assisti Stranger Things... mas tão falando que ta muito bom né? tão falando que ta muito bom... mas eu não vi... Nossa... vai ficar caro se eu fizer desse jeito... Euforia é série de adolescente rebelde... “ai drogas... ãm...ãm”... acho que não vale a pena fazer Senna AD não... a Senna farmando no caso... Murilo obrigado pelas estrelas... Gustavo Faustino... Pedro Henrique... Igor Lopes... Inara Almeida obrigado... João Pedro... eu não tenho link de playlist Junior... arg... série de adolescente... ah::: sabe o que já ouvi hoje? quase esqueci... lembrei que ele existe... lembrei... João obrigado pelas estrelas... o problema dessas séries é que tipo... eu vi uns episódios perdidos ta?... e honestamente se eu fosse ver seria por... por causa da... da... cara eu nunca sei se é Zendaya... por causa da namorada do Homem-Aranha... eu nunca sei se é Ze ou Za... é... essas séries elas tem uns problemas... é igual Elite... cara... os atores parecem ter 30 anos e eles tão la... fazendo personagens que tem 17... é muito esquisito... e uma vez que você percebe é muito difícil você se distrair desse fato... mas deve ser boa... deve ser boa... não to falando que não é ta?... tenho certeza que é boa... é... Meninas Malvadas é muito bom... Meninas Malvadas e As Branquelas...

insuperáveis... não e todo mundo é muito bonito né?... eu acho que Sex Education tem uma coisa muito boa nesse sentido... que... a galera é meio esquisitinha... e por esquisitinha eu quero dizer meio feinha... que retrata muito mais a realidade de adolescentes... adolescentes são feios... é... cara... eu não sei da escola que vocês iam... na minha só tinha gente feia e eu me incluo tranquilamente... mas só tinha gente feia... as pessoas vão ficando bonitas depois... com o tempo... eu assisti Fleabag... não terminei... acho que eu assisti 3 episódios achei muito divertida... tenho que terminar... Heartstopper eu sinto que eu já assisti de tabela de tanto que comentam... qual que é uma que é da Apple que tão falando que era incrível? é a... nossa falaram muito bem... eu esqueci o nome... vocês vão saber qual que eu to falando... Ruptura... eu acho que é isso... falaram que é muito bom... eu to assistindo Suits,,, eu nunca tinha assistido... eu gostei bastante... é divertida... eu... eu gosto muito do humor dessa série... meu único problema com Suits é que tudo é bom menos o Mike Ross... que é o personagem principal... tudo é bom menos ele... a série seria 20 vezes melhor se ele não estivesse lá... tira todos os plots dele e deixa só uma série de advogados sem Mike Ross... fica muito melhor a série... o Love, Victor eu não assisti... o... falando em Love, Victor eu lembrei de uma outra série... Love, Victor tem um ator que faz um filme que eu assisti a pouco tempo... que eu gostei muito... é...

01:10:00 – 01:19:59

De Volta ao Baile... vocês assistiram De Volta ao Baile?... é muito divertida... The Hundred eu não assisti... eu tento evitar séries que tem o orçamento relativamente baixo e tentam fazer coisas com efeito especial... eu já me decepcionei muito... quem já assistiu Once Upon a Time... acho que Once Upon a Time é o melhor jeito... é o melhor jeito de descrever o que eu estou querendo dizer... são plots legais... mas você percebe que o orçamento da série não é muito alto... ai eles tentam fazer coisas... ai fica tenebroso... e acho que The Hundred tem esse problema também... mas eu assisti a primeira temporada se eu não me engano... a muito tempo... eu não sei se Once Upon a Time... acho que é... que tinha o Rumpelstichen. é muito bom... cara... eu tanquei... tanto que eu tanquei só por causa do Rumpelstichen por que ele era muito bom.. É... então... eu tenho um pouco de... sei lá... essas séries que tentam forçar os efeitos são bem difíceis de lidar assim... ai... ((risos))... deixa eu pensar outras séries que eu assisti que tinha isso... eu não sou muito de série para falar a verdade... eu não... não tem muitas séries no meu repertório,... as ultimas que eu assisti que eu gostei muito não tinham muitos efeitos especiais... sei lá... Mare of Easttown... Mare of Easttown é uma perfeição... Suits não

tem efeito especial... ãm:::... eu nem consigo lembrar as séries que eu to assistindo... sabe uma que eu espero que não volte porque ficou muito coco?... The Good Doctor...espero muito que tenha acabado na ultima temporada e que eles não tenham mais dinheiro pra... pra renovar... porque... foi muito ruim... eu fiquei a temporada inteira querendo bater naquele menino... e o final é tenebroso... esse ator tem um problema também... que ele tem tipo 40 anos e todo personagem que ele... que ele interpreta tem 15 anos... ele é muito bom ator mas ele tem 40 anos e parece que tem 15... é muito desconcertante... ((risos)) eu não sei se ele tem 40 anos... ((risos))... mas deve ser quase isso... ai...eu não sei se ele tem 40 anos ((risos))... vai ter uma série do John Snows mesmo ou é zueira?... ele tem 30?... ele parece ter 15... ele 30 com vibe de 40 e cara de 15... não... desculpa... se tiver uma série de... do John Snow eu vou torcer também para HBO falir... cara eu queria jogar com um AD Carry mas eu esqueci qual é que era... era MF?... mas MF está nerfada de tabela... letalidade sofreu nerf de tabela... ah... lembrei qual que eu queria jogar... puts... mas eu não quero pegar isso... vou de PTA... PTA ou Ritmo Fatal?... PTA eu gosto de PTA... EU GOSTO DE PTA... ME DEIXA... ME DEIXA... por que que eles mudaram a cor?... isso aqui não era roxo?... quase certeza que isso aqui era roxo... é skin nova?... ai... John Snow... nossa o pior é que... tipo... os caras forçaram tanto esse John Snows que eu peguei birra... que eu peguei birra do ator cara... ele parecia em Eternos eu “argh”... ((onomatopéia de vômito))... eles conseguiram fazer eu odiar o ator... olha a Zendaya ai... a... e uma forçação daque John Snows... a Daenerys querendo pegar ele o tempo inteiro... pelo amor de deus Daenerys... você é burra?... ai por isso que deixa o dragão morrer... por que só fica pensando no John Snows... “ai John Snows... John Snows”... ora:::... é ele em Eterno sim... tem ele e tem o Robb... exato... se eu tivesse três dragões eu ia morar no meio do nada com meus dragão... queria ver me encherem o saco com meus dragão... ia ficar voando de dragão... O melhor é a atriz da Sersi ganhando um milhão de dolares por episódio para ficar na janela tomando vinho... ((risos))... ela não fez nada... a temporada inteira a mulher foi... tomando vinho na janela ai no ultimo episódio foi pra morrer soterrada... a gente esperou vinte temporadas para a mulher morrer soterrada cara... ninguém merece... na moral...

01:20:00 – 01:29:59

vinte temporadas para a mulher morrer no desabamento ((risos))... ai trollei... dei miss click... a Soraka quebrada... ah:::... deram B será?... farmar que é bom nada né... não ta rolando os farm aqui... ó... dane-se... 25%?... não era mais não?... fazer uma build

mais em conta... não é tão ruim fazer isso aqui... é baratinho... podia ter comprado pink... ops... nossa... que fake news... maior fake news que eu já vi na história do League of Legends... ele jogou bem... mas não quer dizer que não tenha sido fake news... nossa... o top tá complicado... eu ganhei experiência no dragão? o dragão tá dando experiência?... se eu soubesse... tinha subido para ajudar mais vezes... eu não quis usar a coisa por um possível dive... e a Soraka tava mid... devia ter só usado... não sei se é bom ele acertar isso ((risos))... o bonecão certeza... ganhou o jogo no top agora... apertando R... não... esses Nautilus manja dos... dos hack de Nautilus em?... ca... o cara manja das peripécias de Nautilus... já começou da ult já pra não ter choro... o farm de centavos... ((risos))... eu não peguei essa kill dos cara...

01:30:00 – 01:39:59

tomei dano... peguei experiência... é da um tiquinho... considerável vai... e essa torre aqui... ficou esquecida?... farma direitinho essa Kai'sa... nossa esse jogo é tabi né?... esse jogo é tabi... mas vamos fazer dano primeiro... ou armadura... full dano físico o time deles... a gente troca?... nossa caiu t2 no top já... Renekton de espada do rei... se olhar torto eu morro... tentou chegar em mim... por que que o Vlad saiu?... pô eu já tava aqui.... mano... o cara atrasou o jogo inteiro... essa palhaçadinha dele... eu e Nautilus tavamos top já... parabéns foi pra peGAR uma rave e dar RECALL... matou o suporte... e agora a gente não tem controle nenhum do mapa... tudo pra tiriti ir mid... eu não acho tão gostosinho farmar de Tristana não... acho bem difícil... hm... chato... ela flashou para tentar me ultar... cara... tem uma carinha de que tá pinkado aqui... morri né?... uh:::... o Renekton só deu flash e W... fiquei fora da fight... meu flash pode ter parecido ruim... mas foi bom a Kai'sa flashou também... para tentar chegar no range do ult... é então... é que Tristana é meio chatinho de farmar por que acaba se atrapalhando no E... não é tão gostosinho não... Sivilis é muito melhor... não sou o maior fã também... eu não acho que a gente deveria fightar esse dragon... ah... se bem que tem um Vlad... bom... eu acho que eles estão 30 vezes mais forte que a gente mas tudo bem... o Vlad quer o que nesse ponto? se quer lutar?... é... pode ir não tem por que não... vou fazer Tabi Ninja e fazer QSS depois... ato... que isso?... de onde saiu esse bixo ((risos))... ()... é muito forte né ((risos)) Soraka contra o Lee Sin... ela deixa ele triste muito fácil... uh... eu quase morri cara... vai Volibear faz seu nome... cabou o nome... ((risos))... o Renek quase me matou com flash e W... se eu não tivesse feito a bota eu teria morrido...

01:40:00 – 01:49:59

ah perdi visão... tragédia... eu não vi o que aconteceu mas com certeza foi culpa do Volibear... ((risos))... mas certas coisas a gente não precisa ver... ah::: eu não consegui usar o E antes... eu não vi mas foi culpa do Volibear... é a unica certeza que eu tenho na vida... devia ter voltado para ca depois de ter matado... ah::: eu ia morrer pro Renekton anyway... é... não devia ter ido... ah::: tem que pegar ()... cara tem que ir devagar aqui... agora não precisa mais... uma coisa é boa ter TP no jogo é que a gente não precisa se preocupar tanto com... com o TP no Baron depois de team fight... ninguém mais pega TP... a gente pode fazer full dano eu acho meter o louco... metemos o louco... vai filha... nossa mas eles tão loucos... o Volibear dura muito tempo... a Kai'sa louca para fugir... ah::: esse cara trollou muito hard... não foi pouco não... ((risos)) o silence... uhu para bater parado... ah... não tem graça... então... esse é o problema da Soraka... ela é forte pra cacete mas ao mesmo tempo ela é muito inútil né?... tipo... ela é muito boa mas ela é muito ruim ao mesmo tempo... acho que suport de pew tem esse problema... mas alguns tem menos tipo a Renata é roubada em tudo... como é que eu vejo os pontos que eu ganhei?... ah::: aqui... Renata é roubada em tudo... gente pera ai... eu vou dar... eu vou dar comida para a princesa... Quer um papá gostoso?... quer um papa gostoso?...

01:50:00 – 01:59:59

ta folgada né?... Quem ta cantando é o Tristan... Que Sona com Nasus que isso... como dizer que é prata sem dizer que é prata ((risos))... Alisson brigado pelas estrelas... Italo brigado pelas estrelas... Geisa brigado... Ezequiel brigado... Guilherme Ferreira obrigado pelas estrelas... Oriana não... ta sim... ta no meta... do nada... por que Nasus e Sona ((risos))... NASUS E SONA... eu nunca olhei para um draft que tinha Nasus e Sona e pensei cara esse jogo eu vou ganhar... tem Nasus e Sona é o Exódia... ah::: não joguei TFT esses dias... nem vou jogar esse mês mais acho... que isso?... Ela ta comendo ração normal... é que ela ta... é que ela tem que ganhar peso ai eu to enchendo o saco dela oferecendo comida com mais frequência... mas ela ta comendo sim... com quem a gente joga se cair mid?... AH::: LEMBREI... Michele... ela ta... ta comendo horrores... esse potinho tem 200 gramas... ela comeu dois de ontem pra hoje e esse ta na metade... Michele... Michele... Cho'gath se cair top né?... eu queria testar uma build de Cho'gath... queria fazer um teste... queria fazer isso aqui no Cho... 2% da vida adicional... não é tanta coisa né?... não é TANTA coisa... é... ela não chegou a perder tanto peso por causa da doença... a gente começou o tratamento bem rápido... mas uma das coisas que se espera

durante o tratamento é que ela ganhe peso... Whes brigado pelas estrelas... eita... ó meu sovaco marcado... eu suo jogando ((risos))... não... ela vai tratar por mais dois meses... essencialmente ela não tem sintoma nenhum da doença mais... mas ela tem que continuar o tratamento mesmo assim... ela ta pesando 4,100kg... é com que? não ta fedido... ta cheroso... não essa live não vai tocar o telefone... ah... não sei vocês mas eu suo bastante mesmo... meu pé sua muito... eu não acho que isso é nojento... suar é normal... todo mundo sua... mas é por isso que tem que passar desodorante... não ta fedido... eu juro que não ta... é o cheiro de desodorante... ah:::... não sua não Isa... todo mundo sua... nunca ficou com a bunda suada... é o cristalzinho... a Isa é o cristalzinho... nunca suo na vida... ah:::... não ta calor nem frio... ta ok... Boa noite Dayane... obrigado pelas estrelas... teve vídeo hoje... eu... cara... eu não sei vocês eu... eu passo mal com calor muito facil... calor me destrói... me destrói... não é nem por suar ou ficar grudando... me da uma sensação muito ruim o calor... não sei lidar... eu não sei... não sei explicar... me da uma... me da uma coisa ruim cara...

02:00:00 – 02:09:59

o trio com a Sabrina?... a me desculpa mas eu passo mais frio sempre que eu vou no nordeste no que no... no sul... me desculpa pessoal do nordeste mas vocês são maniacos do ar condicionado... vocês deixam todos os ar condicionado no menos dez... Fortaleza eu acho que é um dos lugares que eu mais passei frio... a... hoje... hoje tava muito quente... hoje eu fui gravar o pAIN Responde... tava frio a hora que eu saí... eu voltei pingando... eu levei um casaco enorme... olha que jeito sutil de dizer que tem piscina em casa... ah:::... eu queria uma piscininha... é pedir demais ser rico?... por que vocês não me dão estrela?... para eu poder ter uma piscina... sério... não da... não... não... não aguento... não... que calor de quarenta graus... que... que?... quarenta graus não é nem saudável mais... eu acho que é perigoso... sem zueira... no condomínio tem... verdade... mas não é aquecida... mas tudo bem... um dia eu vou ter uma banheirona... de hidromassagem... vou jogar na cara de vocês nos stories... obrigado Samuel pelas estrelas... obrigado... vou lembrar de você quando eu tiver minha piscina... obrigado Dayane... cara... hoje a gente ta mais na fila do que jogando eu acho... esse apartamento não é meu... eu alugo... inclusive eu tava querendo... Deus queira que a proprietaria não esteja ouvindo... mas eu tava querendo me mudar para um outro lugar... eu tava querendo... por qualidade de vida... tipo aqui é bom... o lugar é muito bom... o condomínio é muito bom mas... eu to longe de tudo... eu to onde Judas perdeu as botas... obrigado

Matheus pelas estrelas... Lucas... eu vi um lugar super legal... com uma banheirona... uhm:::... Iago brigado... mas eu não acho que é um bom momento... que os alugueis estão muito inflados... desde que começou a pandemia... eu acho que é o pior momento da história... seja para comprar seja para alugar... um lugar... tipo... novo assim... Jonathan brigado... não... não terminei Elder Ring... Cauan obrigado pelas estrelas... quando vai ter video com Mylin de novo?... eu acho que la pelos playoffs deve ter Cauan... então... sim Adriano... mas não vai a pé... esse que é o problema... daqui onde eu to para qualquer lugar que eu queria ir eu tenho que ir de carro... vinte minutos de fila... é isso... League of Legends ta interessante... oito horas da noite... vinte minutos de fila... ta bombando... ta foda... o hospital da Quianna é quarenta minutos daqui cara... e não da pra dizer que é longe... não é longe... eu que to longe... não o hospital que ta longe... a gente vai jogar Elder Ring... eu acho que no... ãm:::... eu não sei quando mas a gente vai jogar Elder RIng... eu quero terminar... Life is Strange... qual que é Life is Strange? eu sempre me confundo com The Last of Us.... Life is Strange é o da menina chata? The Last of Us... é o da menina chata com zumbi?... procede?... Matheus obrigado pelas estrelas... eu não consegui terminar Life is Strange por causa da... das meninas cara... achei muito chato... não... não me prendeu... eu achei muito chato... muito... muito chato... muito chato... muito chato... mas CHATO CHATO... CHA-TO... CHATO... É CHATO... talvez tenha sido por que eu joguei Detroit... Detroit é incrível... Detroit é um jogo similar só que incrível... Life is Strange é chato... chato... chato... chato... chato... chato... e The Last of Us eu não consegui continuar por causa da Gameplay.... eu achei a narrativa legal... achei a história interessante e tal... me prendeu a história... mas a... a gameplay eu achei bem... bem... URGH:::... talvez seja o tipo de jogo que eu gostasse mais de assistir alguém jogando do que jogar em si... Teemo... The Quarry eu não... eu não sei do que se trata... eu vi uma coisa... eu vi meio por cima... é na vibe de Until Dawn certo?... de que que eu vou jogar?... contra Teemo?... ah sabe com que eu quero jogar?...

02:10:00 – 02:19:59

vou de Azir top... não era Azir que eu tava pensando mas vamo de Azir... me recuso a usar First Strike... ah::: vou usar vai... to... todo mundo usando deve ser bom né?... por que... não sei se é isso... não é isso... dane-se... não era isso... ah o Arthur Lanches de ignite... EU NÃO sei por que eu to pegando TP ainda ninguem joga de TP no top mais... ninguém joga... gelinho... canhão... zhonyas... lich bane... é... é gelinho canhão... o resto depende... o core é gelinho canhão... essa é a build try hard né... você

pode fazer full ap se você quiser... lich bane eu não sou fã não... eu penso em ir de Kassadin mas... contra Teemo ia ser bem difícil... tank ia ser bem difícil também contra Teemo... ou seja... Teemo é OP ((risos))... am:::... to com fome... ritmo fatal é bom é?... é baum... valeu boa sorte Junior... eu queria ir de Rize na real... considerei bastante ir de Rize... não peguei por causa do Wukong... ia me matar quarenta vezes... que abusado... ó o dragão lá... ceis viram?... uatafuck... mais seis... não foi em mim isso né?... ((risos))... eu não sei ele ta aí... ele tava... olha que safado... ah mano... onze reais... qual o cooldown disso?... o que que a bot lane ta fazendo?... não sei se eles tão se odiando ou se amando... to ganhando uma grana em cima desse Teemo em... AI AI... gente... por que que essa galera ta tiltada? aconteceu nada no jogo... a lógico ela tem flash...

02:20:00 – 02:29:59

crepúsculo... ué não tem ward?... não tem ward tem cogumelo... ((risos))... Wukong é um pouco forte né?... só um pouquinho forte... ta... a gente ta ganhando uma grana em cima do Teemo... to adorando essa runa... aí... âm?... COMO NÃO? mentira em... ((risos)) boa... nossa eu ganhei assist nisso... não pera... quanto dinheiro eu tenho?... putz... âm... show de bola... só a galera braba do mestre... ah mentira... WUKONG É MUITO BROKEN... MALUCO ME DEU UMA CHIBATADA DESSE LADO DA PAREDE CARA... CARA ELE DEU MAIS DANO QUE O TEEMO... isso aqui foi buffado?... não não foi bufado... que loucura... é... pronto... League of Legends... a gente fica 20 minutos na fila para gair com 3 tiltados... gostaram?... aí aí...

02:30:00 – 02:39:59

League of Legends... Ruan brigado pelas estrelas... League of Legends... o que que a gente faz?... deixa eu pensar... ah... pior que... deu vontade de jogar o jogo da ponte... mas lembro que tinha umas coisas muito chatas... tinha umas pontes muito tosca... hm... hm... a gente chegou a terminar Half Life 2?... chegou né?... a gente jogou... um jogo que eu queria muito jogar até o fim um dia é Transistor... eu queria muito tentar jogar na live mas vocês odeiam ((risos))... todas as vezes que eu tentei ninguém gostou do jogo... é dos mesmos criadores de Bastion... a Hades a gente... a sei lá... Hades é bom mesmo... mas... uh... uh... Hades... é bom pelos dialogos... Ziggs cometa ou first strike?... âm... quanto de dano da mesmo?... durante esse período se causa 70... 10% de dano adicional... ah... ah... ah... cara isso deve ser muito bom pro Kassadin né?... essa é a runa do Kassadin né... é isso... é isso né?... ah... mas aí fica sem presença de espírito... mas não

precisa Kassadin não precisa de presença de espírito... ai não me deixa com vontade de comer Sushi... ah... muito caro... muito caro... a... como assim?... o jogo é diferente né Renan... acho que item mítico é legal... ah... atirador... eu queria jogar de coiso... Kassadin... e ai? que que noix pega... cara eu não vou de Senna não... tava afim de ir de Tristana de novo pra falar a be... be... bem a verdade... pra falar BEM a verdade eu tava afim de ir de Tristana de novo... da pra jogar de Tristana em cima de Ez... eu acho que qualquer coisa em cima de Ez...MF?... mas que que isso... que paixão por MF é essa?... vocês querem muito MF? não da para ir de Tristaninha não?... e se a gente for de ratinho?... ti ti ti ti... fazer AP... AD desculpa... rato AD... ti ti ti ti... ti ti ti ti... dominação é melhor né?... eu gosto tanto de pressione o ataque... a ultima vez que cai... não deixa quieto...

02:40:00 – 02:49:59

meu Deus o Twitch é homofóbico... ((cantarolando))... sou o que?... ah... só vai doer... nossa... cara... foi triste... não devia ter achado que ela tava morta ja... eles deram flash e auto ataque... ai... ignite BROKEN... ah... machuquei a mão ((risos))... que bonitinha essa skin do Ekko... bom o E dele da bastante dano físico também... nossa 264... que isso... a Le Blanc ali também... e esse wave clear?... ah... cara... esse ult foi injusto... eu não peguei a kill por que esse CRETINO DESSE EKKO chegou aqui para roubar né cara... arg:::... triste... pega a wave também vossa competência... tudo bem...

02:50:00 – 02:59:59

hm... consigo puxar rápido?... antes da Karma chegar... falta um Lee Sin potente... ah:::... AP da mais dano no E... ai que tristeza... NINGUÉM ASSISTE... cara o life steal ta muito baixo né?... hm... ta vamo... VAMO ESCALAR... VAMO IXCALAR... ham... eita... AH::: PRA ISSO... hacker... OH:::... não tem mais barricada... não quero... O DESGRAÇADO DESSE EKKO...eu não tenho mana... farnei a wave pelo menos... CARA ESSE EKKO KS... miserável... era mó grana também em cima do Lee...triste... nossa que mentira... ().... acho que essa comp aqui é melhor do que espada do rei primeiro...eu vou comprar isso aqui por causa do Teemo... se fosse AP eu tinha matado? talvez... 50% de chances... ou mata ou não mata.... e ai... qual o role aqui?... é... ai é complicado... bom... ai é delicado né...

03:00:00 – 03:09:59

CARA EU NÃO PEGO UMA KILL... uma kill... uma kill... cara eu to achando que essa runa de life steal ta muito bait... é a mesma coisa que não ter nada... cara... vou fazer frozen heart... nossa boa... ((risos)) não consegui colocar por causa do blind... mais uma kill...() é isso... ah... não... acertou né?... KILL... tadinho do Swain acabou a ult...ela vai ter que voltar não?... ela voltou?... voltou sim... AHA DE FRENTE COM ELA... do que que é a alma?... opa... ah... eu to forte... o problema é que esse Ekko pega todo o recurso do jogo... ah... ele deixou a wave que milagre... eles vão Baron... tem que fazer isso rápido... lógico que ele ta de dança da morte... parou de tomar dano dança da morte... ah cara... é isso.. bonecos balanceados... a não pera... itens balanceados... MEU DEUS ELA CANCELOU TODOS OS AUTO ATAQUES CARA ((RISOS)) AI NÃO... ah cara...a trolou...CARA MEU SUPORTE () TRÊS VEZES QUE QUE ISSO?... QUE PRO PLAYERS SÃO ESSES?... hm...

03:10:00 – 03:19:59

Queria jogar com um boneco... AH::: Renan obrigado pelas 500 estrelas... não tinha visto foi mal... Ederson obrigado... a ta acelerado por isso ta estranho... ah mas eu não vou cair mid... quer dizer bot... âm... ficou muito broxante pegar dominação aqui com essas ultimas runas... era MF que eu queria jogar mas como é que vou jogar de MF?... a... ah... pegai isso aqui na MF ((risos))... é vamos pegar isso aqui memo e é isso?... não era Rize daquele jogo que eu cai top... eu não vou cair top de novo... eu acho que vai ficar legal Sivr... tem que esperar entrar no jogo para saber... AH::: EU QUERIA JOGAR DE SHACO AP MESMO... não... deixa... Bruno obrigado... ah... fome... que horas que fecha isso?... nossa... tem entrega padrão e entrega rápida... qual a diferença?... oxe... é novo... que horas que fecha isso?... dez e meia... da para jogar mais uma... é... eu não queria fazer... eu queria fazer essa build aqui de MF pra falar a verdade... que é a build que eu curto... ah... tem que ficar procurando os itens... pera ai... mas foi nerfado eclipse para ranged né?... ai que bom que a gente pode ver o item nesse client imundo né... que legal... acho que eclipse para ranged foi nerfado... ah é verdade... eu falei ontem que ia ser uma live de oito horas... mas eu esqueci que hoje eu tinha essa live que eu começava as seis... então eu vou ter que passar para amanhã a live de oito horas... só que amanhã eu tenho terapia as cinco... então fica difícil fazer também... amanhã de oito horas... eu vou me... eu vou dar meu maximo amanhã... mas hoje... hoje é meio difícil mesmo... quer dizer... eu acho que nerfaram eclipse para ranged... eu posso estar viajando... mas acho que não... acho que nerfaram mesmo... e-clip-se... âm... a não nerfaram não... não nerfaram não...

eu tava louco... eclipse... nerfaram não... “final de semana live de oito horas”... cara pior que eu to cheio de coisa para fazer esse mês... sabado eu tenho compromisso... sabado eu tenho compromisso... a não pera... não é sabado... ah::: não é sabado é sexta... pera... terça quarta quinta sexta... ah... sexta... mas eu ainda acho que eu tenho alguma coisa sabado... ai meu Deus essa gatinha cara... ai meu Deus meu amor... meu Deus... AH::: quinta feira eu tenho ultra-som da princesa... meu Deus... sabiam que... a Intel me convidou para BGS?... vocês me perguntaram se eu ia estar na BGS... agora eu estarei... a convite da Intel... já que eu soum um membro da Intel Gaming Aliance... os membros pioneiros da Intel Gaming Aliance... e ai eu estarei com a Intel la na BGS... eu não sei que dias ainda... mas estarei la... olha essa gatona... toda toda né?... ta toda toda... vou ter que levar para fazer ultra-som... quero só ver... por que nesse dia ela tem que ficar oito horas de jejum... e o ultra-som é as quatro e meia... ou seja... vai ter que ficar a tarde sem comer... não sei se a minha câmera esta ficando mais pra baixo... não... por que se eu me arrumo fica normal... meus proximos eventos? eu acho que confirmado não tem nenhum ainda... eu to pra confirmar um para inicio da mês que vem e dois para outubro... mas eu não sei se eu já posso anunciar... valeu Titânia pelas estrelas... Bruno Gabriel brigado...

03:20:00 – 03:29:59

Alan brigado... Gustavo Almeida obrigado... ambos no sul... na real os três são no sul... ó os que eu to em conversa... eu não sei se já ta fechado para falar a verdade... talvez estreja mas eu não sei... é um pra Blumenal... Porto Alegre e Curitiba... ah::: eu queria ir pra BH mas não me chamam pro evento... tem meu email de contato em todas as minhas redes... é só os eventos me chamarem... super acessivel... super A-CE-SSI-VEL... gente me bateu um sono... mas isso não é sono é fome sabia?... na real é sono mas é fome também... é sono e fome... é um mix... é UM MIX... não sei se ta tendo evento em BH... Blumenal eu fui já... acho que três anos atrás... ok... vamos dar tiro... seja o que Deus quiser... acho que vou banir Yasuo... ta todo mundo pedindo MF vamos de MF... ainda bem que eu bani Yasuo né?... coelha?... ceis são coelhas?... Aatrox... o croma preto?... a platinada?... preferem a platinada?... ta bom... ta bom... ta baum... Kog?... minha nossa... pega um suporte de pewzinho bem gostoso... só tava brincando... mas e ai... veio ai... putz... agora não sei se quero fazer letalidade... não é letalidade a build que eu quero fazer... é tipo um mix de tudo... NÃO::: DESGRAÇADOS.... ARG... AH DEIXA... é cara carente... ta tudo bem... deixa eu perguntar... vocês estão acostumados a assistir as... as streamers low elo aqui da plataforma... Sabrinoca... Nerissa... elas ficam

tanto tempo na fila?... come... oxe... deu um cheiro na comida e foi embora... ah... as streamers do gold acham rápido as partidas... ai que bocão filha... que isso?... que bocão... ela me mordeu hoje.. foi sem querer tadinha... que.. que... ela aplica uma injeção todo dia né... faz parte do tratamento... dói muito... então logo depois que aplica ela fica muito puta... tipo... com muita dor... então... ela tava... hoje... enfim... fica mudando de lugar... mas hoje tava doendo muito... ai eu fui dar o petisquinho dela... que eu sempre eu dou um petisco depois que ela aplica a injeção.. eu fui dar na minha mão ai ela mordeu meu dedo sem querer... quebrou minha unha e me furou... ((risos))... mas foi sem querer tadinha... ai eu cai mid... ai que preguiça... se espreguiçando toda... meu Deus... que coisa mais linda...

03:30:00 – 03:39:59

ai gente... Deus que me perdoe mas eu vou terminar essa live e pedir um galeto tão gostoso... PURQUE ELA CUMIA MEU GALETO:::... ta machucado mas não da pra ver... olha... ta meio amarelo por que eu passei um remédio... deixa o meu dedo todo laranja... ai a Querline vai blindar Sona... ai meu Deus... eu to me tremendo aqui já... NÃO QUERLINE... doeu na hora... eu não sabia que mordida doía tanto... sim estou banindo Yasuo... ai não.. Swain não... Swain é modinha agora... não tem graça... ELA CUMIA MEU GALETO... ELE CUMIA MEU GALETO... uh:::... first pick Janna... que delicia... vai voltar uma Renata... Renata Zeri... ai eu memo dou dodge... cara eu queria ir de Kassadin mas se esse Panteon for mid... ah::: ta banido... gente... Zilleen mid?... ain amor que foi princesa?... o que se quer meu amor... oh... meu Deus do céu quer brincar... cê quer brincar?... cade... cade?... da pra ser Renata e Zeri ainda... da pra ser Renata Zeri ainda... ai... não tem... não tem item... não tem runa mais esse boneco... pera o que usava antes?... usava caça incansável?... vamos fazer uma porcaria aqui... eu acho tenebroso isso mas vamo embora... to coma a runa trolll... é sobre isso... eu sou troll... agora eu sou troll... não sou mais... não sou mais experto... agora sou trolll.. only troll... only ()... agora sou trolll... nossa... isso aqui é predador na real né?... era predador esse jogo... errei... querem ouvir lacrimosa?... será que é smurf da Sabrinoca?... Pantheon... foi muito maldoso esse nerf né?...ah... o minion pode ficar parado já também... agradeceria... ai...eu não erraria esse minion normalmente... ai que dor... hum... ((risos)) tapado...

03:40:00 – 03:49:59

jogando... campo minado... é... eu não queria dar B ainda... triste... ai não... eu não devia...ter... ter vindo de thunderlord nesta matchup... não conseguiu procar... nossa... existia um () né?... o cara é showman... vai meu Deus... morre capeta... ((risos))... tanto bem de Veigar... vocês repararam que a hora que ele morreu não tinha mais animação da ult?... Veigar tá fraco mesmo... eu tava questionando mais tá fraco mesmo... tá bem fraquinho o pobre coitado... será que o Zilleen é roubado?... ele tá com mais experiência que eu... é né... é... nem tô olhando pro top mais já... abri mão já... não tá boa coisa lá... bom... agora você é meio que forçado a upar o E... não tem jeito... se não o cooldown é trezentos mil segundos... olha que sortudo... tá bom... melhor sair daqui... não faço ideia de onde tá esse Pantheon... cara 'por que que não usam o Veigar no competitivo?'... range... imagina sofrer bullying de um Zilleen... esse boneco tem 2 de range... cara ela flashou mano... namoral... que... que que eu tô vendo?... os cara tem R a gente não fighta... comprar uma gota super cedo aqui... ah:: vou tomar dano né... uma Lulu dando a volta... uma Lulu aqui mano...

03:50:00 – 03:59:59

eu não consegui flashar a bomba por que eu tava polimorfado...que gostoso... meu Deus essa Quinn é uma aberração... é (Ashe)... imagina se fosse a Lulu... infelizmente eles tem Lulu e Zilleen... qual é a chance de qualquer fight ser descente?... amo suporte que não sabe deixar last hit... boa... aí jogou... pra que isso... Deus tá me achando com cara de noé... só pode... dói um pouquinho upar o E... a... é o certo... sempre foi o certo upar o E... é até a mãe dele (linda) cover... questionável... QUESTIONÁVEL... Zilleen não ultou... Zilleen ultou a Zeri... devia só... só destruído o Pantheon ali insta... não vi que ele ultou a Zeri... mas eu tenho ult... é bot... i couldn't have known... a... eu tô... eu não gostei desse patch não... os boneco com... cinco mil de vida que isso... esse Zilean com dois mil de HP... eu também tenho dois mil de HP mas ele não pode eu posso... nossa... não caiu a torre...

4:00:00 - 4:08:34

Esse lugar aqui é maravilhoso para a gente lutar... honestamente eu nem ligo muito para essa alma... se a gente conseguir umas ults boas da Ashe tem jogo... não é fácil mas tem jogo... ah:: tá esperto... aí... não se matem até eu chegar por favor... sei lá o que eu vou fazer com isso... só queria comprar alguma coisa... nossa a Janna é muito boa contra a comp deles cara.... meu stun tá com cooldown baixo agora... graças a Deus...

AH::: ta de dancinha da morte ta? otario... ah::: da pra fazer arcanjo com isso aqui né... mas eu não posso fazer arcanjo... eu sempre falo pra vocês que é um lixo... por que é um lixo mesmo... eu comprando coisas na Shopee... ai ESSA MUSICA TA TOCANDO A UMA HORA... foi... AH CARA... VAI TOMAR BANHO ESSA PERSPECTIVA... FOI COMPLETAMENTE RIDICULA ESSA LANÇA... ta bom... vou comprar Mejai... é a melhor coisa que eu posso comprar com esse dinheiro... ((risos))... bela ult da Ashe... mandou bem... eu não sei se meu time tirou a visão daqui... eu não vou comprar Arcanjo... nem se me pagarem muito... nossa... meu tic ta que ta hoje... a gente não entra na comp deles eles não entram na nossa... que isso... como esse Zilean veio parar aqui?... opa... como o Zilleen veio parar aqui?... ah... deixa eu pegar o bluezinho... cara eu acho que vou fazer arcanjo... a muito contra gosto... eu não tenho nem ideia do que fazer com essa porcaria que eu comprei cara... ((imitando barulhos de vômito))... a lição é nunca perder a fé... olha essa Ashe que brava... descendo o cacete nos caras... que JANNA BROKEN... Janna broken... Pantheon inutil... varias coisas aprendemos com esse jogo... Nidalee inutil... muitos aprendizados... nossa... matei a Nidalee... como eu matei a Nidalee?... como eu matei a Nidalee?... a gente só passou de 1000 de AP nesse jogo sabe por que? porque a intel esta patrocinando essa live... Intel Gaming Aliance... onde os Veigar's chegam aos quatro digitos de poder de habilidade... ai ai... se algum dia eu falei mal do nosso time... eu estava errado... oi filha... o que que se quer amor?... sei la como a gente ganhou nesse jogo... mas ganhou... o que importa é que ganhou... o como não é relevante... ah::: tem um... ah::: é mutado por padrão... olha só que maravilhoso... o que que é isso aqui?... abata 80 tropas de rota dentro de dez min... ãm::: não sei o que isso quer dizer... gente... eu vou desligar a live aqui... eu to com muita fome... eu vou pedir comida... é::: uh:::.... e a gente se vê TOMORROW:::..... TOMORROW:::..... ó minhas pizzas... eu fui Noé... não... o Kha'zix jogou direitinho... a Ashe jogou direitinho... eu não sei o que aconteceu na lane no bot... provavelmente foi alguma tragédia... mas eles jogaram direitinho... o jogo em si... enfim... tchau pessoal... boa noite... valeu pela companhia... até amanhã...

Live 2 – Stream 7 horas.

(Patrocinadores: Tim Live Fibra - Motorola - Midnite - Subway - Lenovo Dungeon Phone Duel - JBL – BMW)

00:00:00 - 00:09:59

Teste teste teste... oi...boa noite... gente eu vou começar jogando de Blitz... to muito na vibe de Blitz... e ai... ceis viram as skins novas? sou um homem triste por não conhecer... por não ter conhecido Xamã antes... eu conheci o André Mattos... sou um homem triste por não conhecer... por não ter conhecido o André Mattos antes... eu vi a Tristana... eu vi a Tristana ta bem legal... ta linda... até me deu vontade de jogar de Tristana... a do Aphelios ta linda também... queria saber jogar de Aphelios... mas não só não sei como não tenho nem um pouquinho de vontade de aprender para ser sincero ((risos))... obrigado Ezequiel pelas estrelas... gente era lógico que eles vão manter os shipp... os shipp vivos... por que... GAY DA DINHEIRO... e ta tudo bem... não... eu não vi Girls Generation... eu to ouvindo aqui Farry Tail cara... Girls Generation... a não... client todo bugado... bonecos roubados... todo... todo patch... tudo bem... Graves e TF são namorados... aproveitem gays... Lea obrigado pelas estrelas... Alef obrigado pelas estrelas... ah eu tirei a barba... e pra minha surpresa as pessoas preferem sem... eu postei no instagram né?... ((cantarolando Tears of the Dragon - Bruce Dinckson))... querem que eu deixe Runescape na tela?... eita porra... ((cantarolando))... Pablo obrigado pelas estrelas... Luan obrigado... ((cantarolando))... sabe qual é o pior suporte do mundo para se jogar junto?... quando você ta de ADCarry?... Senna... sabe qual o suporte que eu vou jogar?... urg::: Senjuani...Senjuani... ou... na real... na real...ser uma Ashezinha em... hm... hm:::... JARVAN... ah:::... ta... baniram a Morgana... ((risos))... vou com a do gatinho... ficar miando... a gente caiu com vários nerdolas no time... é que vocês não conseguiram ver por que tava com o Runescape na tela eu acho... ce ta ficando careca por que cê ta jogando LoL?...

00:10:00 - 00:19:59

isso é um perigo... poxa pix...ah... a gente ta quase sempre rockzeira... ceis tão acompanhando pouco a live eu to achando... dei uma shiftada na... hm::: Hecarim... nas trilhas sonoras aqui... é que assim... de verdade... eu só coloco instrumental e piano essas coisas... por que se não a gente tem que ouvir acelerado... mas... por algum motivo

não ta... a gente não ta tomando strike nos ultimos dias... então eu tenho que aproveitar... ui Galio... ceis acham que é Galio suporte?... não... não é Galio suporte... nossa mas não tem como jogar de Blitz contra isso né?... ah::: Morgana ta banida de novo... arg::: WHY?... tudo bem... Blitzcrank não funciona... nossa a Quiyanna me deu uma unhada sem querer... quando tava brincando... da pra ver?... GATA ASSASSINA... eu não vou com a do gato... essa é boa?... nossa... não... não é... a comp deles ta um pouco forte né... quem joga Wildrift?... Erivelton obrigado pelas estrelas... Richard obrigado... eu não vi nada do rework da Syndra... saiu alguma coisa?... saiu alguma coisa?... vamos testar o de mana... é não da... (lapis) eu não vou estacar ele nunca... valeu Jefferson... valeu Alvaro... ficou bonita minha skin... a outra era mais legal? a vermelha?... tamó entrando em território de músicas de Metal Gear depois dessa... queria poder ajudar ele... usando skill... mas... infelizmente minha mana vai embora se eu usar... cara... eles tem que buffar dois de range ((risos))... (boa)... ((risos))... eu queria sair daqui... se é louco... por que que o Kha'zix não jogou pro bot né? estranho... ai... é duro trocar contra Galio com boneco melee... geralmente apanha pro Galio... mas da para se dizer a mesma coisa do Sylas né... boneco melee geralmente apanha pra Sylas... é difícil acertar eles aqui... honestamente eles tomaram esses grab por que... eles tavam na Disney...

00:20:00 - 00:29:59

Porque é muito difícil de acertar... Vayne po... acho que já voltou o flash dela... ai ai ai... tsc::: de novo o Kha'zix tava aqui do lado e decidiu ir pro mid... muito estranho... decisões não ideais... (weird)... a Sona não flashou né? só o... a Vayne né... ((risos)) o Kha'zix vai top e morre... todas as vezes... é que assim... era pra eles terem morrido algumas vezes... vamos combinar... faltou uma certa... uma certa... noção do Kha'zix ai... por que... a Vayne perdeu flash nível 1 e não foi punida... que isso... a mulher tem dois (item)... cabo a mana... é o W cara... não pode usar W eu esqueço... um Galio descendo... ih::: deu ruim... ((risos))... quero pegar uma experiência solo aqui... bem feliz... nossa... não consegui ultar... caramba... ah::: peguei a Kill... crescer em... ta... eu entendo a Kai'sa ta frustrada... não vou mentir... meu Deus... muito fácil farmar de Blitz embaixo da torre... não era pra uma Vayne e Sona jogar nessa lane nunca... perdendo flash nível 1... ah::: ele pegou ainda... nossa muito roubado... será que da tempo?... não... se fosse um pouquinho mais rápido esse raio... Blitz solo lane seria bom hein... ()...

00:30:00 - 00:39:59

Ah::: nossa... tem muito CC... fuck... esqueci de votar... 30% de lentidão... jogando de Zyra?... seria bom nesse jogo hein... dois nove... hm:::.... BGS? sim no dia... dia 7... é um meet n greet... na... eu não sei se eu posso falar... não vou falar por que eu não sei se eu posso falar... já pode se render?... ah::: da pra escolher o lado... o... não precisa comita pro lado que você usou... pode mudar... interessante... pode mudar o lado... hm... eu não vi o rework da Syndra... cade?... ai meu Deus... quando pesquisa Syndra no twitter... ele acha que eu quero pesquisar Sandra... ta mostrando o resultado de Sandras... NÃO TWITTER... (achei)... pera ai... já lemos... Syndra... NOSSA... isso é muito parecido com a Cassiopeia antiga... que tinha que stakar os venenos... olha... recupera mana sempre que ela coleta um troço... duas... duas habilidades... ah::: ah::: uh::: uh:::.... que isso... sete segundos de cooldown... ah ta... pera... nossa mas já começa perdendo 30 de HP?... cooldown sete segundos.... mana... bla bla bla bla bla... bla bla bla bla bla... two charges... interessante... nã nã nã nã nã... hm:::.... ta... uou... urg:::.... ta isso aqui é bom... isso aqui é muito bom... por que quando você ta de perto acontece muito de cê não conseguir stunar... porque o E sai antes do Q... am::: what a fuck?... forte hein?... tarãrãrã... uh... legal... AH::: bem legal... ok... compensa o cooldown... UH:::.... mas tem que ver quanto tempo demora para acumular... nã nã nã nã... upando da quanto? cinco... canhão da um... ta e qual que é o... ah::: ta 120 é o HP... ãm:::.... nossa... isso é muito parecido com a Cassiopeia antiga que ela... ela ia ganhando coisas quanto mais ela envenenava as pessoas na partida... era muito bom isso... ()... mas precisava perder 30 de HP?... ah... parece bem melhor né?... uma vibe meio Victor assim... mas não parece tão... se ela conseguir upar o E antes do nível 13... que é o que ela uparia normalmente... é um buff... se não eu acho que é um nerf... que o E dela upado era muito importante... eu não sei... geralmente quando tem essas atualizações... esses reworkzinhos assim... é difícil ficar mais fraco né?... não fica mais fraco não... deve ser buff... vou mudar meu icone... colocar...

00:40:00 - 00:49:59

A Rell... ah::: não... meu Deus... foi só eu mencionar a mulher que achou jogo... só mencionar a mulher... é buff isso... não é nerf não... é mudança né... ((espiro))... vou ter que banir Yuumi né... Trynda... nossa... você começou a um mês e já ta no Ace?... ta lendo ou ta assistindo?... Gwen... to entre MF e Tristana... o que que vocês acham?... Tristana né?... feiticeira?... é Zilean suporte isso? é né... vou de cleanse se pa... feiticeira não da dano?... da sim... a que não da dano é a do cabelo rosa... Gwen jungle... é um trio

meio punk mesmo né... Irellia... Gwen e Fiora... não... não é muito amigavel... nossa... pior que eu quero skin da tristana nova porque... os... os barulhinhos são muito gostosinhos... vocês ouviram?... é muito gostosinho o barulhinho... normal... o Facebook decide notificar a live só de vez em quando... é meio... delicado...ah não... certas coisas eu também concordo que perdem um pouco essa questão de não falar sobre porque é spoiler... po... o negócio do Ace faz o que? uns 15 anos de One Piece... é igual falar que no... o Dumblerdore morre... pô... a pessoa não viu Harry Potter ainda?... ai é problema dela né... as pessoas não podem deixar de conversar de um negócio que já saiu a milênios por que a donzela ainda não viu Harry Potter... não é mesmo?... hum:::... cê ativou a notificação Victor?... por que se nunca chega talvez... não tenha notificação... bom... os nossos bonecos também não são dos mais saudáveis também... vamos combinar... olha... ele tirou a ward... o E deu uma atrapalhadinha... não esperou a wave... o Q da Karma também... não queria ir... tava feliz com minha wave ali... mas tudo bem... tava sendo um homem feliz só farmando de boinha... nível 3 a gente ganhava com certeza... nível 2 a gente perdia... ganhava talvez... tudo bem... as vezes esperar é bom...

00:50:00 - 00:59:59

Se a gente esperasse nível 3... a Karma teria dado mais dano no Ez também por que teria passado mais tempo... teria voltado o mantra Q... teria deixado né... podia... ai eu... ai... eu... eu bato meu olho na direita e tem um bobão falando 'Kami troll... não ganha uma e só reclama'... eu vou te banir... não gostei da mensagem que você ta passando para as outras pessoas que tão lendo no chat... e nem gostei da mensagem que você ta passando pra mim... eu to aqui super relax... super (til)... não to reclamando... to só falando que no nível 3 a gente ganhava com certeza por que a gente ia ter uma skill a mais... agora estas banido... ceis tem que parar... vocês eu to generalizando que não é todo mundo... mas de achar que qualquer coisa que você... que a pessoa... o streamer fala é uma reclamação... eu só to explicando... é o meu raciocínio... meu raciocínio era que eu preferia esperar até o nível 3... isso não é uma reclamação... eu não to 'ai meu Deus do céu... que inferno'... to de boa... nem meu tom foi em reclamação... tom de reclamação... nossa... por que que esse Zilean tem tanta vida meu pai... a gente tomou um outrange chatinho que é meio difícil bater nas coisas... meu Deus a mulher tem um fucking... fucking stropwatch do nada... esse Zilean upou o E... quase certeza... 'como a Karma pegou essa kill'... (Paudes) ela deu um auto ataque não?... acho que foi isso... ãm::: nossa a gente ganha pouco life steal né... mas era uma lane difícil de pegar doron blade... eu

acho que a... a... a... o jeito correto de jogar essa lane seria ter pego fonte... fonte da vida?... não... ventos revigorantes aqui no secundário... seria melhor eu acho... talvez... talvez começar de doran shield mas eu acho que era demais... mas um vento revigorante ia deixar bem mais tranquilo... o cara é psicopata mano... não precisa forçar tanto... a gente pode mas... tem momentos... dava pra brincar aqui viu... eu fui medroso... dava pra brincar... ai ai ai... agora não da que o Zilean ta 6... nossa... dava pra brincar muito... olha a vidinha da velha...nem se ultou cara... perdi triple ou não perdi nada... podia ter só morrido se eu tentasse fazer alguma coisa... e ai?... poderia ser um triple poderia ser um nada... jamais saberemos... fazer BT por causa do poke que eles tem... uma kill... oxe... ah::: já ficamos com Deus já... Mata Jhonsons ou Força do VendaJohnsons?... eu gosto dos dois aqui... hm... matacraquersons... nossa eu tava valendo dinheiro... tsc... cara tinha que ter um aviso mais claro na sua cabeça quando você ta valendo dinheiro... talvez tenha e eu nunca percebi... mas... mas eu acho que não tem... ai... vai tentar pegar coisa?... ele não ta upando o E não...ta maximizando pelo menos... eu não ia fazer isso se eu tivesse um aviso de que eu tava valendo dinheiro... meu Deus... counteradissimo pelas pinks...

01:00:00 01:09:59

Vontade de ir la roubar o red... nossa meu farm esta uma aberração... vocês são a favor de pegar demolir na Tristana?... eu acho que não... Karma... vai la ajudar ela que eu tenho zero mana... era BF né?... nossa... e da pra voltar em um minuto específico da live?... desde quando?... é sério?... esqueci de mudar meu trinket... foi bom o life steal né?... não sei se se pagou mas foi bom... ai... UM BUCADO... ((risos))... ta sem exaust esse menino... tem que fazer isso antes de resetar o pulo... o flash no caso... (nimo)... não é possível... eu não sei o que dizer... cara... eu jogo lol a doze anos... é... é inacreditável que eu... não saiba o range da torre... sabe?... tem que ter havido alguma mudança... por que não é normal... ou eu to com alguma... sei la... alguma coisa que me faz esquecer como o jogo funciona... ou teve alguma mudança... velha... vou ganhar um dinheiro aqui... mas o Trynda ta levando tudo... que isso... Deus... espíritos nossos ancestrais ((cantando))... tsc:::... acho que se eu pulasse eu não teria mana pra ultar a Gwen pra fora... perdemo... o que ele fez... ah... sera que compensa mesmo fazer esse item pro Trynda?... AH... compensa se ele não fizer Essence Reaver... eu acho que o certo é... se fizer Essence Reaver não faz isso... mas se não fizer Essence Reaver pode fazer isso... ta um pouco forte essa menina... Gwen está imune... ai...

01:10:00 - 01:19:59

É isso ((risos))... gostaram?... é que tipo assim... Tristana só da autoataque... Gwen fica meio que... imune a autoataque né... não conseguimos bater né... é puxado... mas tudo bem... é um design super legal... é...se nem esse a gente ganhou meu filho... a zica ta forte... ai eu não tirei a... bora rumo ao mestre... é no proximo patch ja essas coisas da Syndra?... ah::: precisa me desculpar mas eu não gosto dessa versão... eu sei que ela é muito amada mas... é no proximo já?... Kevin obrigado pelas estrelas... vai ser estranho Syndra ser um pouco... vai ser um pouco scaling né?... normalmente Syndra era pra... não ela escala... sempre escalou... mas se o early game dela ficar mais fraco por conta disso é estranho... por que você pegava Syndra porque o early game dela era forte... quando pegava... quando tinha o early game forte... não eu não acompanho Valorant... eu não entendo nada de Valorant... é que os boneco tem skill... eu acho CS mais fácil de acompanhar... o jogo né... é verdade... o fato dela ter uma passiva antes do nove é um... é uma coisa boa... boneco sem passiva que mesmo assim são fortes... Azir... passiva do Azir é a torre né... cara... mais Jax e Yasuo é meio que... é mais fácil de explorar né?... Jax ainda toma dano magico... Yasuo ainda toma coisa que não é projétil... Gwen é... ou ce ta no range... da área... e se você ta no range da área você vai morrer... ou cê só aceita... não tem muito... meio termo... eu não acho que Gwen é roubado de verdade... eu acho... só que... eles erram muito nesses design que são... não são... nem um pouco divertidos para quem ta jogando contra... é muito broxante jogar contra... a Gwen é incrível... por que se não fosse isso o boneco provavelmente não funcionária... mas... a experiência de jogar contra é miserável... da pra fazer coisas que não são miseraveis de jogar contra e são boas mesmo assim... Yasuo não é OP na mão de ninguém... Yasuo é forte... mas OP ele não é...eu tenho o costume de disselecionar quando você seleciona o boneco... fuck fuck fuck... missclick no joguinho... Deus... quantas vezes eu preciso fazer isso? nem sei... muitas... se tiver 90... cade a calculadora... oh céus... calculadora só pra clicar cara...

01:20:00 - 01:29:59

Ah... não é tanto... fliperama ou pulsefire?... aqui... nesse jogo eu acho que o correto é isso... tipo de verdade... isso e... sei lá... alguma coisa... que é contra Karma... essa runa é muito boa... mas eu gosto tanto da minharuninha troll... tenho dificuldades de não pegar minha runinha troll... ela é troll mas eu amo ela... eu tenho que jogar de cleanse aqui?... não sei... ah... ceis não tavam vendo... o RuneScape tava na frente... puts... Karma... acho que se começar de fonte da vida e... e pegar... é muito troll começar de

doron blade por causa da Karma... por que que não fala agradecer-se... por que ela gagueja.. ou ela não gagueja e eu sou (tanso)... agradecer-se... por que que ela fala isso?... Pedro obrigado... Kevin obrigado... Lucas obrigado... Jeferson obrigado pelas estrelas... não usa eletrocutar mais na Nami... olha os minion tudo perdido... o range do Aphelios é 600 com a arma verde?... é né... ela não podia ter errado o W... cara ritmo fatal foi uma das melhores coisas que eles fizeram né?... de runa assim pra ADCarry... muito legal... ai... tomar junto a gente não podia... mas da pra perceber como fonte da vida teria sido bom aqui... eu não consigo pegar por que eu não consigo ficar sem minha runa troll mas... mas da pra perceber que seria bom né?... nossa minha trap acabou já... ai... nossa... foi na hora que eu fui olhar o jungler deles cara... foi unlock... jogou bem... mas foi unlock da minha parte... na hora que eu fui apertar tab pra ver o que eles tinham na jungle...ah... a vidinha da galera mano,, acho que meu heal foi... no ignite... triste... eh:::... trollei... foi mal... foi my bad isso... adorei o o delivery... to feliz... eu to feliz hoje... nada vai me abalar... mesmo derrotas... mesmo ser morto pelo Aphelios... to feliz por que... recebi uns dinheiros ontem ((risos))... dia de salário a gente fica feliz ((risos))... to brincando... não é... a hora que ela acertar a bolha ou vai dar muito bom ou vai dar muito ruim... ou vai dar muito bom por que a gente vai matar... ou vai dar muito ruim por que eu vou andar pra frente pra colocar trap e vou morrer... uh:::... o fuck ele tinha coisa ainda... AI MEU DEUS QUE ISSO... fiquei sem mana... e deu ruim... ((risos))... tsc:::... nossa ela ta tentando muito... VAI NAMI:::... meu Deus eu não to 6 cara que tragédia... boa boa... um já foi... ah... mentira que ela upou mano... nossa senhora...

01:30:00 - 01:39:59

quando Deus não quer não tem jeito... quando Deus não quer vem até Ez aqui pra... tem um Ez mid... ai desculpa... mas não era pra ter um Ez... não fazia parte da conta... tem corta cura... com certeza não da pra fazer coletora nesse né... vai ter muito armor... vai ser o bom e velho lorde dominick... bela... jogou... nossa... foi sem querer esse hit... ainda bem que tava no headshot... não da pra divar por que ele tem ult... e essa ult vermelha cura horrores quando ele acerta... acho que é 300... alguma coisa bizarra assim... acho que é 300... 450... 600... mas 300 no nível 6 é muito... ah... ele ta com a arma branca... fica vendo... ele vai pegar a arma branca e vai levar 5 barricadas... tem 4 e ele vai levar 5 ((risos))... por favor... fazer as pedras não pode ser mais importante do que matar duas pessoas no bot... simplesmente não pode... boa... bot fica com Deus... mas dane-se... isso por que o Azir que matou o Pantheon... nossa essa música é muito boa...

MEDO DO ESCURO... tudo bem que o Aphelios ficou giga... mas tudo bem... tudo bem não... mas... ok... fazer o que... fazer o que... nossa... é eio ruim fazer lord dominick de primeiro hoje em dia... completamente necessário mas eu acho que é meio troll... é que não parece bom nem aqui nem na China cara... talvez por que o Azir ta forte... obrigado Sett... e o Azir estava forte... o Sett falou mamãe ursa ou eu to louco... na hora que eu ouvi isso... não sei por que ficou na minha cabeça... mamãe ursa... na real é que a gente tem que defender bot e mid né... essa fight já foi um preview de como vai ser minha vida né... contra o Udyr... já foi um preview da minha vida nesse jogo... o flash foi no susto por que não tinha mais nada...

01:40:00 - 01:49:59

Nossa... como que não deu tempo... ele pode usar aqui no mid né... pra levar... da pra fazer Baron?... não tem Baron... ué?... ué?... cade?... não ia ter uma Arauto aqui? me enganaram?... me enganaram... por que que o Pantheon ta nível 13... que isso... ta mais alto que os solo laners o nível dele... ele deixou acabar o Arauto?... o Udyr faz Baron?... o Udyr sola baron? por que ele ta sumido já faz um tempo... to preocupado... de veras interessante... () a morte... é... agora tem... eu não gosto disso porque... a gente acabou de perder um jogo desse mesmo jeito... no me gusta... vamos fazer aqui... pelo menos a gente não perdeu a fight depois desse... tinha que ter o trincket azul para fazer isso... cara esse Pantheon ai ta um pouco potente... quero chegar perto disso dai não... sim... eu errei o Pantheon stunado... me processem... o cara fez a mesma build... eu quero ver o quanto de AD ele tem... pra ver quanto de diferença a gente tem... por que ele ganha mais AD que os outros ADCarry... porque ele... ele escolhe o AD lá... quando ele upa... acho que ele tem mais AD que os outros ADCarry... a gastei meu vendaval... não gostei... nossa... o shield da Karma... o shieldzão da menina... eu precisava de cleanse contra o Pantheon mesmo... quanto de AD ele tem?... 282... mas ele tem uma (IE) na frente dele... uma IE não né... tem 1k de gold na frente dele... ah::: o Udyr tem frozen heart que chato... cara de verdade eu tava pensando em fazer Tabi Ninja... eu acho que não seria ruim... é só dano físico ali... caramba... 3 itens e não mata os minions num Q... hm:::...

01:50:00 - 01:59:59

Ficou com Deus o dragão né... não tem como a gente pegar... se eles pegarem essa alma vai ser um pouco desagradavel... eu acho que o correto é eu ja ter vendido isso aqui a muito tempo... medo de pssar aqui... ó o slow que eu to tomando aqui cara... mano...

cara... COMO NINGUÉM MORREU... what a fuck... ninguém morreu... a fight começou com o Aphelios com 1 de vida... depois o Ez ficou com 1 de vida... depois a Karma ficou com 1 de vida... a... dano a gente da... mas a galera não morre... tudo bem... tudo bom... toma jungle dif e ainda pega o buff... brabo... que eu tomei um slow ali do... do inicio da outra fight que atrapalhou horrores... da fenix... o tava com um shieldzinho ali... o Aphelios tava com um leve shield... um leve escudo... só pequeno assim... pouca coisa... estranho comprar isso né... era pra gente ter alguém bot... AH CARA OLHA A VIDA DESSES IMUNDOS... QUE ISSO MANO... O UNICO JOGO QUE A GENTE NÃO FAZ COLETORA... sai todo mundo com 1 de HP... que isso?... urg:::... ainda bem que o boneco aqui tem true damage... sim eu usei vendaval para matar o Aphelios... eu já tava morto dane-se... eu acho que ele flashou by the way... quase certeza... eu queria que desse pra ver o dano... é que não tem como né... a dor ignorada... da dança da morte... mas não tem como... ah:::... é muito criminoso eu não ter comprado ()... vou seguir a call do meu time... na real... cara ISSO É GG... só não GG por que é solo queue... mas deveria ser GG... gastei meu heal sem querer... LINDO... CAFÉ POR FAVOR... meu red... mata esse bixo...

Gustavo: oi?

Kami: traz café por favor? obrigado...

ele fala mãe urso... cara... gastei meu heal... to muito chateado... deixa eu dar um tiro em alguém... por favor... tem que ser no Ez... Nami me buffa... me buffa... me buffa... isso.. boa garota... ((risos))... cara eu tenho todos os itens do jogo... e a galera não toma dano...

02:00:00 - 02:09:59

OLHA ISSO... MANO... ELE NÃO TOMA DANO... eu tava de mata craquen?... eu não tava de mata craquen... MAS MESMO ASSIM... querem ver o tiro do Ez? Vamo... vamo dar... fazer um... fazer dar uma replayzada no tiro do Ez... nossa... eu mereço por que na... na live de anteontem e hoje eu s'ó to sofrendo... não ganho um jogo... só derrotas... só tristezas... quem deu mais dano no jogo? lógico que é a Caitlyn né... eu não consigo imaginar nenhum cenário que a gente ganharia esse jogo se a gente não tivesse Sett top... o boneco não toma dano... ele tinha três itens de armor... Sun Fire... Randuin e Frozen Heart... e Ninja Tabi... e dois dragões da montanha... vamo ver o tiro no Ez vai... gostaram do miss click? oi filha... quer papar?... vamos contar quantos auto-ataques eu dei no Udyr também... é que eu tava desesperado para dar um tiro no Ez...

urg::... urg::... ta... vamos contar os auto-ataques entre o Udyr e o Pantheon... porque eu bati nos dois... um... dois... três... quatro... cinco... seis... sete... oito... nove... ai no Pantheon... um... dois... três... quatro... cinco... seis... sete... oito... um... dois... três... quatro... cinco... seis... sete... oito... nove... dez... onze... doze... vem filha... falando doze não parece muito né... mas poxa eu tava com 500 de ad... full build... e teve uns headshots no meio também... deixa eu dar comida pra nenem... cê quer papar filha... cê quer papar? em compensação... no Ez e no Aphelios eram dois... então... no:::... quem que ta carente? ((cantarolando))... a... mas... eu tava sendo bufado pela Nami também né... sabe o que ganhou esse jogo? aquela fight que o Sett voltou para me salvar do Udyr... foi muito meu herói... a... Boku no Hero... o Aphelios e o Sett são do vale? não acredito... oh my god... vale do inferno? o vale do capeta? o vale de satanas? é que é lógico que eles são... eles são o que eles precisam ser pra ganhar mais dinheiro... eles não tem uma relação homossexual... eles tem uma relação capitalista... oh fuck... cara ()... eu quero ouvir Fairy Tail de novo... ai nossa eu to muito feliz que eu recebi... sério... fazia tempo que eu não recebia um dinheiro bom assim... sabe... e eu gastei tanto com a Qiyanna... meu salário ia todo pra Qiyanna... ai cliquei no negócio errado... meu salário ia todo pra Qiyanna por causa da doença dela... to feliz... a... mas é bom... sabe qual que é o problema de ser influenciador? é que as vezes... as vezes não... quase sempre... você faz um trabalho... você recebe três quatro meses depois... então não tem uma recompensa curtoprazista pro seu trabalho... pro job que você acabou de fazer... e alguns jobs são muito puxados e mesmo assim cê não é recompensado de maneira... sei lá... nem no proximo mês... então... parece que você tra... é lógico que não é o que acontece... mas... parece um pouco que você trabalha de graça... por que você demora muito pra receber... então quando recebe é tipo YES... que parece que cê faz o job e tipo... é isso... e ai quatro meses depois você nem lembra mais e cai o dinheiro... mas tudo bem... pelo menos tem job...

02:10:00 - 02:19:59

Não... não ganho no dia... geralmente essas coisas de publicidade cê ganha bem depois... até quem trabalha em outras coisas... dependendo... tipo... equipe... figurinista... essas coisas... demora pra receber mesmo... ta... eu tenho que pegar alguma coisa aqui... posso ir de Caitlyn? ou ceis vão me odiar pra sempre? ta... vocês me amam... dane-se... só mais uma... vamos mudar skin... vou com a Arcane... a... pera... eu achei que fosse Janna suporte... nossa... pegaram o Azir do mono Azir... eu não to entendendo... é

Janna... a... é Janna top de smite... ainda pode fazer isso? cara... eu queria que tivesse um jeito de calcular o DPS... por que... se eu tivesse de Coletora ao invés de Lorde Dominik naquela ultima fight do jogo passado... quantos auto-ataques... eu teria que dar a mais? pra matar o Pantheon e o Udyr... muitos... mas quanto? queria saber... queria saber a diferença... ver a diferença... sabe? eu acho que esse não tem final feliz... ia ser tão bom se a gente tivesse a Janna no bot... Janna é boa contra Amumu... ()... é melhor... por que o que? o pó ta velho? tem pó? tem pó...

Gustavo: ta bom ou não ta?

Kami: ta bom... mas ta meio gelado... não... agora vai ficar ruim esquentar... obrigado... não... não ta gelado... mas podia ta mais quente... NÃO...

Gustavo: eu boto lá...nossa...

Kami: vai começar meu jogo...

Não... mas isso cê ta certo BRTt de Chernobyl... dinheiro é muito mais importante do que romance... apenas fatos... only facts... não sei Juan... também queria saber... qual sera o melhor jeito de jogar contra essa lane nivel 1... será que se eu pegar redinha a gente ganha? não tem como ganhar a troca... tipo tem como ganhar a troca mas acho que não é a redinha que vai fazer... brigado... é do nosso interesse ficar puxando por causa do... da Janna... não faço ideia... roubou tudo em... a ela morreu também... bom foi first blood nosso né... não entendi os minions virando em mim... () flashou? nossa... jogou... urg... nice...

02:19:00 - 02:29:59

Olha que safado... roubou o negócio... nossa... o Gnar deu TP... ME:::... eu acho que o Gnar não deu TP nessa situação nunca... acho... os minions com 1 de vida que raiva... concordo...()... não upa o Q não? mudou? a... ela pegou... não é possível que eu errei o Q... pior que aqui eu não sei se da pra fazer Vendaval... eu preciso dar dano né... mas sera que Vendaval me salva da Rek'sai? eu acho que não... o cara ta nove barra zero... pode ter 50 Vendavais... pode ter 50 Vendavais... vou sair daqui por que se não... o negócio é o que a gente faz com o Top né mano... o Gnar de ()... o Gnar ta um pouquinho forte... cara eu acho que ele vira em mim... com licença... hm...

02:30:00 - 02:39:59

Só ulta meu filho... ele não tinha ult não? a... não tinha... ou ele ultou agora? levemente trágico isso de ficar com a... com a Janna... a... vou dar não... já tamo aqui... já

perdi meu tempo na fila... eu vou perder meu tempo no jogo... devia dar visão o Headshot da Caitlyn... a marquinha... sabia que dodoisinho não tem acento... ops... cara... deu não... olha o Yone pegou Kill... nossa... sera que ele... eu acho que ele castou o R junto com o Q por isso que ele usou logo depois... eu ()... nossa me deu stun? ou foi slow isso? acho que foi só o slow... é isso.. viramo... apontam as pesquisas Ciro já virou... oshe... a bom... não deu não deu... Ciro já virou... eu acho que esse é do mesmo... tem um que foi a Simone Tebet não para de subir nas pesquisas... ai o gráfico ela com 2... 3 e 4... é muito bom... Simone não para... tamo fazendo ta... ih... acabou o farm que os minions tão muito potente... ISSO... A SIMONE NÃO PARA DE CRESCER 1... 2... 3... errado não ta... não ta errado... quase reportei a Seraphine... a... eu não vou reportar a Janna porque eu acho que a estratégia não é horrorosa... deu errado mas podia ter dado certo... cara... de verdade... eu queria jogar mid mas eu não consigo pensar nenhum campeão que me da vontade de jogar mid... nenhum... não tem nenhum... nenhum que eu penso NOSSA... PRECISO JOGAR MID PRA JOGAR COM ESSE CAMPEÃO.... não tem... e eu não jogo mid pela lane... pra mim tanto faz a lane... eu jogo pelos campeões... não tem nada que eu queria jogar... de verdade... eu queria ta jogando mid... eu queria querer... mas não quero... não consigo pensar em nada que seja legal... eu não to na vibe de nada... a Qiyanna é uma tristeza... é um sofrimento jogar a lane fase com a boneca... nossa... não da... não... de verdade... eu amo demais jogar de Qiyanna mas... mas a lane... a lane você tem vontade de enfiar aquele bambolê no ouvido... é por isso que ela é tão roubado na... na jungle né... porque a boneca é muito forte... e colocando ela na jungle ela não precisa passar pelo sofrimento que é a lane fase... é tipo o Kassadin se fosse forte na jungle... eles teriam que nerfar...

02:40:00 - 02:49:59

Nem... nem Kassadin da vontade de jogar... mas Veigar eu posso jogar no bot... não preciso jogar no mid... ta até melhor de jogar no bot... não... é melhor do que o logo da pAIN em cima da cabeça... é tipo... não... mas você continua na pAIN? nossa Kami... por que você saiu da pAIN... Kami... VOCÊ SAIU DA PAIN... NÃO ACREDITO... NOSSA... eu preciso mandar um email... como é que eu vou lembrar... vou escrever no Google mandar email... vontade de banir Hecarim... ó... hoje eu to jogando de ADCarry né... a gente ta a três horas em live... pra mim faz meia hora que eu to fazendo live... tipo... não vi o tempo passando... por algum motivo é relaxante... eu não sei explicar... mesmo os jogos não sendo relaxantes... dar tiro é bom... o que eu posso

fazer... em outra vida eu fui pro-player de FPS... aqui eu já não quero jogar de ADCarry... aqui eu vou pegar um Veigar bem fofinho... se bem que Veigar é ruim contra Zyra... mas eu não quero jogar de ADCarry contra o Malphite.. mas só por que vocês falaram... pra dar uma variada... mentira... ninguém falou nada... GRAVEN... hm... engasguei... a Dilma... eu me engasguei comigo mesma... nossa eu tenho que fazer uma sessão de fotos na Sexta Feira... agora eu não sei se eu corto o cabelo antes... to com uma preguiça... vou assim memo... Taliyah... nossa Taliyah Veigar é bom... ()... eu não sei se essa runa ta valendo a pena... não obrigado... eu não sei se ta valendo a pena pós nerf... acho que não... eu vou com minha runinha troll... minha runinha troll de cada dia... a... eu posso jogar de Ziggs bot né? Ziggs bot não é tão tenebroso quanto no mid... vamos voltar os maguinhos? Heimer... o Heimer é legal... Heimer bot eu acho divertido de jogar... NÃO FIQUE AI PARADO... eu tirei meu croma né? nossa... o bichinho expande... A::: é o bichinho quase... nossa... é muito parecido com o bichinho que come a cabeça da mami... no Madoka... nossa... mas é muito parecido se você ignorar que é uma coruja e pensar só no rosto... é muito troll essa runa no Veigar cara... logo no VEIGAR... cara... a gente ta nivel 1... eles tão 2... eu não entendi... verdade eu não entendi... essa mulher flashou? nossa... se ele acerta isso.. é minha né? isso sempre acontece quando eu to de mago... as pessoas querem fazer coisas na minha lane... mas tipo... eu sou um mago cansado no early game... eu não faço nada... literalmente eu só posso olhar e acenar...

02:40:00 - 02:59:59

tava sem? sabe por que que eu acho que isso acontece... eu não sei porque que isso acontece... eu não sei... eu acho que é porque as pessoas... cara... se o Veigar ficar forte a gente vai ganhar o jogo... mas cara... eu vou ficar forte só do jogo existir... tipo... enquanto tiver um jogo acontecendo eu to ficando forte... a... eu não comprei gota... vamo tentar sem gota... não não da... AH... EU DEVIA TER COMPRADO GOTA... A... trollei... errei rude... nossa... café é muito bom... Snake Killer... vou aumentar... oh fuck... please...ah... AH:::... brigado... nossa... eu amo Thresh... muito gostosinho o Thresh... Thresh é muito gostosinho... NOSSA... PORQUE QUE METAL GEAR... CARA... NÃO FAZ SENTIDO ESSE JOGO TER MUSICAS TÃO BOAS... não faz sentido... não faz... olha essa música cara... vai se ferrar... eu quero ouvir de novo... qual que... qual que é o motivo... pra um jogo de 007 ter musicas tão boas...()... eu... eu quero de verdade que tenha um remake de Metal Gear... ia adorar jogar... e ai... era só apertar R né... po... é point and click... opa... uh... () um Kassadin... vou só dar B... eu acho que é coroa nesse

jogo memo... ceis não acham? eu sei que tava um pouco alto mas eu tava precisando... colocar uma música clássica agora para (hesitar) um pouquinho... que isso? por que seis vão puxar isso também? vocês me odeiam? o que eu perdi de experiência não ta escrito... sim... a Zyra tira minha coroa muito fácil mas eu acho que é coroa mesmo assim... ta ficando legal esse Draven ai... a::: vou de gelinho mesmo... ou coroa? A::: NÃO SEI... Coroa... Coroa... Coroa... ou gelinho? Coroa... Coroa... Coroa... nossa... ta sendo humilhado em Kayn... coitado... ih... minha música... não tomou o stun... EITA... foi bom isso o Kayn vai a coisa mid... agora é a parte chata ter que maximizar o E... é o certo... sempre foi o certo... mas eu não gosto de ser forçado a fazer o certo... eu gosto de fazer o certo porque é o certo... agora você é forçado o seu cooldown é infinito...

03:00:00 - 02:09:59

Não... essa musica não da... mano... por que que essas musicas... olha essas musicas... incrível... bom... enquanto eles tavam tretando... o... o coiso puxou mid e puxou o top... ai Thresh... pior que ele é mono então ele não tem escolha... mas... eu se fosse ele nesse jogo estaria maximizando a lanterna e fazendo item de suporte... gente... esse Kayn não assassina ninguém... que isso... ta parecendo minha Caitlyn full build e não dava dano no Udyr... acho que a Taliyah vai fazer Banshee... por que ela não vai jogar muito fácil não... ela ta tiltadinha... eu acho eu ouvi o barulho da planta aqui... não sei se eu ouvi mesmo...cara acho que ele... ele recebe a lanterna ainda... da tempo do cara chegar... podia ter decidido... () não sei se dava tempo... mas... talvez... é que antigamente... tipo muito antigamente... maximizava a lanterna do Thresh mesmo... e se jogava como um bot de lanterna... não sei se hoje em dia da pra fazer por que eles nervaram... eu acho... a lanterna... algumas vezes... perdi minha coroa... não vi onde... ta... por enquanto não foi tão ruim não ter... não ter gota... a... mas era roubadinho po... o Thresh maximizar a lanterna... era safe demais... nossa... carai... () e não to falando do meu... quem faltou matar? Malphite... agora a gente tem que fazer Void por que todo mundo lá tem MR pra cacete né... essa música é perfeita demais... não... mas acho que Thresh não upa o E não... acho que upa o Q viu... não acho que é o E não... é o Q que maximiza... quase certeza... Malphite não ultou? Mejai primeiro... se bem que eu to sem Flash... não sei se é uma boa hora pra comprar Mejai... ele não respondeu... jamais saberemos... eu não vi a ult do Malphite... cara... acho que aqui a gente podia ter feito Baron na real... eu e o Kayn... eles não compraram a luta... esse é um exemplo de Skill muito roubada... mas... acho que não chega perto ainda do... do W da Gwen... ou o W do Graves... é uma Skill que é

praticamente uma Ult... em questão de utilidade... () ainda bem que eu não gastei minha ult... da pra fazer... podia pegar no W...

03:10:00 - 03:19:59

Ele falou o que? ai meu Deus fechou... gente... please... claro que é roubado Taliyah... Broken... morreu... eu falei BROKEN... ai... rinha de tanque... ah:::.... que isso... não tanka a torre? nossa... rulado pela coroa em... dava pra ter feito Baron quinze vezes já... ele tem Banshee... preciso de MR... de MR não... preciso terminar meu Void... nesse momento não dou cem zero no Kassadin não... pobre do Sion cara... é impressão minha ou o... esqueci o que eu ia falar... eu acho que não era importante... agora eu preciso de... FON...a gente termina de FON esse jogo... bem mixurucu o que o Veigar ganha upando a ult né... é é mas não é... bom engage... preciso da minha FON... primeiro eu preciso fechar a ult dele... posso fazer Anathema também mas acho que FON é bom.. na real Anathema talvez seja melhor... Anathema eu fecho mais cedo né... é Anathema... a tipo... é de boa lidar com o Kassadin nesse... a gente tava numa posição que não era pra gente ta... né... não era muito... não tinha mutio o que fazer naquela posição... é que meu boneco também tem muita dificuldade de segurar o Kassadin num lugar só né... a Taliyah também não consegue direito... OXE... peguei assist... de que? eu vou bater no Nexus sempre agora por que depois daquele jogo de Caitlyn que eu não bati e a gente perdeu... não quero mais... não quero mais correr riscos... eles tinham muito MR? eu não senti que eu dei dano ali no final... é... tinha bastante MR... ninguém fez armor no jogo... a estratégia ai do High Elo... pega double AP e um assassino na jungle... cade a Qiyanna?

03:20:00 - 03:29:59

EITA... que que cê ta fazendo aqui? perdida? (I WANNA LOVE) ()... mas ela flashou de dentro da caixa ou ela flashou por causa da caixa? porque isso muda se eu ganhei assist... BABY TONIGHT... não sei Tales se vai ter ARAM... não sei... ARAM é sempre sobre o felling do momento... parabéns Luís... parabéns... parabueins... que chique se casar... oh fuck... (i wanna love)... não vai dar pra jogar de mago aqui né... já ta estranho para jogar de mago...tem que f jogar só dando dano mágico... dano físico... é dano mágico... mas eu não esqueci ta... eu quero jogar de... de coiso... Ziggs e Heimer que eu quero jogar... é que com AP mid e AP top não dá né... é trollar. ai Zilean de novo... que boneco chato... parem de jogar de Zilleen... eu to achando que essa runa de life steal é

meio bait... é uma miséria o life steal dessa porcaria... não era heal... era cleanse... jogar de Kayle suporte? por que eu faria isso? por que eu faria uma coisa dessas? é legal essa skin... eu gosto da arma dela... boa... bate nela... quebra na porrada esse velho... ah... só não foi bom porque ela tem mais sustain... Senhora Glasc? uh... ai perdi minion... ah::: como eu adoro... nossa o cara deu roaming ali? ah... nossa... devia ter faltado muito pouco... nossa esses cara tiltado sempre feedam cara... todo jogo... ai trollei trollei... parar de perder esses minions de bobo... vai acumulando... () bom... se o Yone ta aqui a gente morreu né... não tem muito o que fazer... ãm... Mata Craquens? não... Vendaval né... acho que a Renata não acertou um Q ainda tadinha... vai ter que ser Vendaval se pa... nossa... mas é Sion né... ele morre? que isso minha filha? eles tão dragon... o bom é que não deu a volta aqui... se a gente conseguir pegar arauto porque essa mulher ta aqui seria ótimo... Bel'Veth... AI::: nossa... Zilean é muito chato cara... ai... cara... minha Renata ta... lagada... () MORRA YEAH... mas não apaga que ela ta jogando... ela não acertou nenhum Q ainda cara... e eu não to extrapolando... ela não acertou nenhum ainda... tadinha... como assim ela mostrou ao que veio? ela apertou um botão que ela não como errar porque é em mim... ta de sacanagem? ((risos))... oi tem alguém aqui?... meu Deus... tava sem ult o Zilean? jogamo... com o () da barricada... fazer uma trap só pra testar uma coisa... o Sion tava de Ghost? pior que o Vendaval a gente acaba pegando umas kills que não pegaria se não tivesse o vendaval... mano... eu não sei se eu buildo pro Sion... de verdade... eu acho que não... ham... ela mostrou ao que veio... ELA USOU UMA SKILL EM MIM... eu sou aliado... não tem como errar... e continua com zero de aproveitamento nos Q... tadinha... porque que o minion trocou de alvo... parou de bater na catapa... eu faço cocegas nesse menino... é melhor a gente deixar ele quieto ali... porque a bot lane pode voltar pra ca... a Evelyn pode voltar pra ca... e tem que comprar pink... eu to esquecendo de comprar pink... o que foi... tem alguém ai?

03:40:00 - 03:49:59

acertou nela ou não acertou? cara... só a Bel'Veth pra dar dano ali... Sion ta de Frozen Heart né... cara... tava quase stunado andando... eu não sei se conta ta por que acertou o Sion o Sion é muito grande... e o Sion quer tomar a Skill dela... eu acho que não vale... porque eles querem lutar 2v4... povo doido... imagina se não luta e só pega top... choices... é por que eu acho que a nossa fight junto com o Singed é muito sólida... ele vai chorar né... pra esse Zilean... mas eu acho que a fight com ele... AI eu esqueci da pink... muita wave morreu top... deixa eu aumentar que essa parte da música é muito boa... sem

meu Vendaval eu não ando pra frente não... procando armor mano... com double ap procando só armor... o problema é que do jeito que as coisas tão parecendo é que eu não tenho pew e a Jinx tem... minha renata é meio caquetica coitada... ta muito idosa... não ta dando pra contar muito com ela não... bom... sera que a gente vai aqui e o Singed faz estrago top... então acho que ta okay... to morrendo né... aqui... talvez não por que os itens... FICA DO MEU LADO... como que essa rede não pegou mano? bom... flash... flash... flash... flash... todo mundo flash... bom... não parece muito fácil pegar dragon... ai... ele ta fazendo essa build nojenta... meu Deus... a mulher que não acerta um Q no jogo sendo negativa ainda... bom... eu morri aqui né... ainda bem que meu time mata o resto... ARG::: ESSA RENATA É MUITO RUIM... MEU DEUS... nossa... eu não ia falar que ela é ruim até ela mandar um “URG::: cabou isso... só bora Drake perder logo”... você é ruim... horrivel... tenebrosa... horrorosa... eu ia ser gentil... mas eu não vou ser gentil com gente negativa e toxica não... ruim... feia... você deve ser feia... ah gente... nenhum cenário seria aceitavel eu matar o Sion ali... ele tinha dois itens eu tinha um e meio... ele ta forte eu to fraco... se eu mato ele ali pelo amor de Deus... nunca... jamais... a gente tem que normalizar ser toxico com pessoas toxicas... morre... morreu... eu não vi o que aconteceu com a Bel'Veth ali mas acho que ela jogou mal... porque ela foi solada pelo Yone... não fez... nem entrou no Baron nem saiu do Baron... não fez nada... a gente pegou dragon? AH::: que a gente ganho a fight né... é que... o problema é que o Zilean acaba com o Singed mano... Singed não chega em ninguém... se ele conseguisse chegar nas pessoas a gente tinha uma fight bem sólida... como a gente teve na vez que eles ficaram me focando ali... foi super de boa... nossa a (reconticion) vai tirar o Zilean do Singed... porque pew eu já sei que aqui não tem... pior que a gente tem a ult do Singed... a ult do Zilean também... matei o meu... MEU DEUS OLHA ESSA RENATA...

03:50:00 - 03:59:59

tadinha... ãm... tem o que fazer com essa Renata não... é que a Evelyn pode ta aqui... não tinha pra onde ir ali né... não posso pisar Mid não... é muito batata... e temos Lorde Dominick... ah... ela não tinha W mano? vixe... tentamos... tadinho... foi unlucky o Singed de ter pego o Zilean do outro lado... minha nossa senhora... não quebro nem o shield dele... a Evelyn feia... nossa senhora... como a Renata ainda ta mandando jogão... você é horrorosa... gente a autoestima desse pessoal é muito bazonha... ceis viram... eu não to nem falando nada... nada chocante... ela não acertou um Q a lane fase inteira... mesmo flashando pra cima... foi surreal... vou reportar por atitude negativa... eu não to

falando nada demais... além de... acho que o primeiro Q que ela acertou foi aos quinze minutos... e foi no Sion... nos faltou suporte nesse jogo... não... o Zilean é ruim no sentido que... é pra ele não conseguir fazer nada no early game... então tipo... cara a Renata era atroz e mesmo assim a gente tava conseguindo pressionar bot o tempo inteiro... eu não sei o que aconteceu no early game que eles invadiram e morreram mas... se isso não acontecesse a gente pressionava bot o jogo inteiro... esse é o negócio do Zilean... ele teóricamente é pra ser um a menos no começo do jogo... igual Sona... prefiro a Sona do que um Zilean... mas a ideia é parecida... são suportes que escalam... quando eu coloco atirador e mid eu nunca caio mid... eu queria jogar de Ashe...mas ela vai ser buffada gostosinho no proximo patch... é um pouco esquisito jogar com boneco que vai ser buffado antes de ser buffado... eu acho um pouco estranho... faz tempo que a gente não joga de Ashe... Janna banida olha que loucura... como assim, é a lane mais legal ADCarry cara... baniu Janna sabe por que... minha teoria? porque vai jogar de Amumu... Kalista e Amumu... mas aqui Jhin é bom... Jhin com Lux é gostosinho... meu Deus a música... Blitz? torcendo pra eles não pegarem Twitch e Lulu... se não for Twitch e Lulu eu to feliz... pézinho ou colheita nesse?

04:00:00 - 04:09:59

Eu to inclinado a ir de colheita nesse... nossa... Lulu... surpresa... quem poderia imaginar... quem poderia imaginar? “colheita não vai estacar” porque? a gente ta com Blitz pô... runa ofensiva teoricamente é melhor com blitz do que runa defensiva não? Blitz é pra fightar não é... seria troll começar de bota aqui por exemplo... eu penso que se a gente tem uma lane com Blitz... é porque a gente quer treta... não faz sentido? é uma boa lógica não é? eu acho que é... é com Sivil não é tão grave ali ter Lulu contra Blitz por que a Sivil pode ficar na frente... nossa eu não consigo colocar essa ward... nem me pagando... se me oferecessem dez mil reais eu erraria essa ward... eu não sei colocar essa... aqui eu também não sei... tem um jeito... se você clicar na ward ela aparece um alvo e é mais fácil... sabe uma coisa que eles podiam dar mais clareza no jogo? eles podiam deixar claro que quando você coloca pink aqui ou ward aqui você não vê essa voltinha... porque parece que vê pelo mapa mas não vê... NOSSA que mentira... ãM? o meu W foi pra tentar pegar a wave que tava la atrás mas a desgraçada da Lulu tankou... ela não tem shield ainda... meu Deus... foi muito bom o grab dele... essa skin é o que? é a vitoriosa né? de Grão-Mestre... vamo ter que comprar uma poçãozinha... é humilde... não é troll ele não ter ido base não? nem a pau... vou esperar ele ir pra tentar pegar a lulu... nossa... o tempo

de reação do Udyr foi maravilhoso... uma coisa lindíssima... vai puxar isso não vai conseguir divar... ele vai abrir quase dois níveis nesse Udyr... ah não vai... mas ela ta um nível inteiro na minha frente... vamo fazer bota cedo? sou hater... mas... voltar pra lane mais rápido... quem ta feedando? é o top... () que dano... weird... é... hm... MEU DEUS... EU ERREI O CARA STUNADO...

04:10:00 - 04:19:59

Infelizmente nosso jungle tava dando cover pro nosso mid-laner que foi solado... por que nossa Lux é solada pelo Azir aparentemente... podia ir Dragon... eu ganhei de mid-laners hoje... é isso... a ela ta chegando... ta indo... ta indo... olha ganhei assist... 50 reais? dar uns come back aqui... ficar dando... pick off's com a Lux... nossa... tem TP ainda por cima... não que TP seja ruim não... mas só que... como que um Azir desceu duas vezes numa match up que é counter? crazy... precisava () dash... gastou shield... o cara levou a wave ou eu to louco? ele ultou e tem minion vivo ainda... suspeito... não é possível... mata... LULU... meu Deus... ele conseguiu não fazer nada... ai Blitz... ganhamo dinheiro por que pegamo assist... eu só acho que esse jogo é impossível de ganhar por que eles tem Lulu... se não até dava... e por que o Udyr ta trolando já né... mas... são detalhes... o que que acontece se eu fizer Mata Craquen de Jhin?

04:20:00 - 04:29:59

Pior que entre esse Blitz e a Renata eu não sei qual que é melhor... é flash filha... ah... pelo menos foi rápido... não foi uma perda de tempo tão grande... não foi tão grande... eu to... eu não vou me estressar mais com League of Legends... eu não fui () eu não posso me estressar... não muda nada... o importante sabe o que que é... é passar tempo com vocês... jogar League of Legends... e no fim do mes o dinheiro ta garantido... ai me chamem de superficial... mas... da uma motivada... saber que eu tolero essas criaturas divinas... asquerosas... mas pelo menos ganho dinheiro fazendo isso... eu me sinto mal falando isso... mas cara... pelo menos é um trabalho... todo mundo usa o OBS Joice... acho que nem existe outra opção... ganhando ou perdendo... o salário é o memo... eu fico pensando isso... que... eu amo jogar lol ta... de verdade... eu gosto de jogar lol... os players dão uma estragada? dão... mas tudo bem... mas eu fico pensando... eu me aposentei quando? em 2018... acho que foi em 2018 ou 2017... não sei... vamos supor... vamos assumir 2018... se eu me aposentei em 2018 eu estou a exatamente 4 anos sem jogar uma partida ranqueada sem estar fazendo live... ou seja... eu estou a 4 anos sem

jogar uma partida de League of Legends sem ser por trabalho... me faz refletir... eu gosto de jogar LoL... mas se eu não trabalhasse com LoL eu acho que eu já teria dado tchau faz muito tempo... e ta tudo bem... porque de verdade... quem aguenta? eu seria muito mais feliz sendo um streamer de variedades... eu tenho certeza... mas ai cê tem que colocar na balança por que eu com certeza ganharia menos... mas seria um homem mais feliz... nossa essa música é tão nostálgica cara... eu não sei nem por que que ela é tão nostálgica mas ela é... não... mas ARAM não conta como jogar League of Legends... ARAM eu não jogo sózinho também... geralmente é com amigos... ou jogando na live também... eu era feliz jogando Elder Ring... eu tenho que terminar Elder Ring ainda... sabe por que que eu não terminei? por que de verdade... me da muita preguiça de colocar... montar o setup todo... de trazer o Playstation... de trazer a placa de captura... colocar os cabos... ter que desligar o monitor... colocar o... AH NÃO... é muito chato... o nome da música é Tears of the Dragon... Tears of the Dragon... fora que tipo... voltar a jogar Rune Scape foi uma benção... por que eu fico jogando durante a fila que isso me da uma relaxada que é indescritível... por justamente estar fazendo a mesma coisa quinhentas vezes... RuneScape se resume a isso... mas é maravilhoso... sabe porque é maravilhoso? por que eu não caio com pessoas desconhecidas... eu posso jogar Single Player... mas eu tenho um Clã aqui... as pessoas conversam... as pessoas trocam ideia... se dão parabéns quando alguém consegue alguma coisa... é um ambiente tão gostoso... eu não vejo isso no League of Legends... eu não consigo ver... não existe... não existe amor no League of Legends... só raiva e frustração... mas também é divertido... por que se o jogo não fosse divertido não faria o tanto de sucesso que faz... e eu amo jogar League of Legends e eu não to mentindo quando eu digo isso... ()... eu não lembro onde eu tava no Elder Ring... isso vai ser um problema quando a gente voltar... mas a gente vai voltar... () eu não me estressava jogando no competitivo... por que jogando no competitivo você ta... é um trabalho pô... eu jogava menos SoloQ também... e eu era mais novo também né... vamo combinar que quando a gente é mais novo a gente ó quer jogar jogar jogar jogar e não interessa o resto... é quando a gente vai ficando mais velho a gente tem uma tolerancia mais baixo pra essas coisas... pra adolescentes mimados que caem no seu time... eu acho que é natural... mais preocupações... meu... tem uns boatos... eu espero muito que seja verdade... tem uns boatos que estão fazendo remake de Silent Hill 2... quero muito jogar... eu queria jogar Silent Hill 2 mas não tem como... quer dizer tem... mas seria ruim porque eu acabei de jogar... acabei de jogar... tipo 2 meses atrás eu assisti uma gameplay... então ta muito fresco na minha memória... e... cara...

04:30:00 - 04:39:59

Deixa eu colocar uma música que eu lembrei que ela existe... se não vou esquecer depois... o jogo é feio que dói... vocês iam ficar puto... é feio porque é antigo né... mas não é... não é essencialmente uma trilogia né... por que o dois é meio que independente dos outros... a não ser que minha memória esteja ruim mas o dois não tem conexão... é um... três e aí vai... mas... eu to com uma preguiça de jogar... gente... ufa... acho que foi muito no limite... eu ia de Caitlyn de novo mas ceis iam ficar puto se eu fosse de Caitlyn... to jogando muitos jogos de Caitlyn... nossa... MF e Lilia é muito bom... a Ult da MF não acorda a pessoa... vendaval ceis acham? a essa tem versão 2022... mas é a mesma coisa... não muda nada na skin... a prestígio... é um sinal pra gente jogar de Caitlyn... só por que eu decidi jogar de mago agora só tem dano mágico nos times... aí eu vou banir Rammus... tem um mono Rammus do outro lado... não sei João... Teemo... aí faltou novecentos pra eu comprar minha roupa... eu não sei se vai rolar ARAM... talvez sim talvez não... não posso prometer... depende... é isso né? que que foi filhota? que foi amor? ceis acham que da pra jogar de Ghost aqui? mas o ARAM nunca é em detrimento de ranked... não é a... não vou jogar ranked pra jogar um ARAM... é tipo... eu desligaria a live agora... mas não vou desligar pra jogar um ARAM... não é um pelo outro... então não tem downside o ARAM... se não quiser jogar só não joga... Varus de pézinho é meta? Varus de pézinho ignite e TP é meta? tamo zicado hoje... nossa senhora... que loucura... uma zica braba... só teve suporte troll hoje né... eu não lembro de ter... de ter um suporte não troll... teve algum não troll? acho que nas primeiras partidas devem ter tido... a o Thresh foi okay... o Thresh coitado... sofreu... sofreu mais que a Juliete naquele jogo... a... Draven e Seraphine e eu tenho um Bardo... o que que eu faço... não sei

04:40:00 - 04:49:59

Acho que é bom ele usar o ignite não? ele começa a stakar já o negócio... acho que sim... wardado... que Bardo é esse que não pressiona... não da autoataque... não faz nada... ele voltou de TP brabo... quem que pegou a kill? é facil... ops... é isso... me matei... bom... Kayn fica forte temos esperança... tu acha que o cavalo ta aqui? seria triste... a Lux ficou triste... ninguém segurou a wave... coitada... matou... (...)... bom peguei uma assist pelo menos... é isso... gostaram? pelo menos o Draven flashou e não pegou kill... cara... meu boneco é muito ruim... não da dano... a vamo ficar base velho... a... da surrender mais cedo...

04:50:00 - 04:59:59

Vamos dar surrender... pelo amor de Deus... precisa de mais um sim... nem sabia que dava pra dar surrender mais cedo quando tem um a menos... maravilhoso... ai... graças a Deus... a... esqueci de reportar o Bardo... a proxima vai ser melhor... não não... não durmo... to a 24 anos sem dormir... eu to acordado... você ta acordado... você dorme? é desculpa... fui grosso desnecessariamente... A PORRA... PERGUNTA IDIOTA MULEQUE... foi rapida essa fila? não lembro... acho que não né... boa noite Thiago... teve um hoje que mandou... desculpa... mas não faz sentido... teve um que mandou no chat... e a maquina zero nos lados em Kami? âm? e ai? esperasse uma resposta? esperasse um comentário? as vezes eu acho que é um teste... você parece triste é maravilhoso também... eu não ligo de vitória e derrota... eu ligo de partidas descentes... que não pareçam uma perda de tempo... se ligasse pra PDL eu jogaria sem estar em live... até prefiro que a gente não pegue... não suba tanto... que acho que as filas são mais rápidas... se a gente cair pro mestre as filas são mais rápidas... talvez seja bom a gente cair... a... é pra puxar assunto? mas tem quinhentos jeitos melhores de puxar assunto... do que fazer uma pergunta sem resposta... não tem assunto... que assunto essa pergunta gera? não gera... eu não acho que é coisa de player frustrado... eu acho que é coisa... depende... depende do motivo que se faz uma ranked ao mestre... por que ranked é péssimo... que faça uma ranked no challenger pelo menos... é lógico... tem muito mais conteúdo do mestre ao challenger do que do bronze ao mestre... muito mais... mas é mais difícil... mas tem gente que assiste... então... por que não fazer se tem gente que assiste... é igual uns TikToks de... geralmente são os vídeos chineses... que tem umas coisas muito tosca... tipo... Malphite com 5 mil de armor e ai tem uma Caitlyn sem item batendo nele por meia hora e é tipo UAU... ou os caras colocam um zombo combos... que colocam uns 5 bonecos no mato... obviamente combinado... os 5 esperando... ai vem um Malphite lutando com uma Oriana e ai UAU... NOSSA... LEGAL... emocionante...

05:00:00 - 05:09:59

Não... não são falsos... to brincando... inclusive o coelhinho da pascoa as vezes faz alguns vídeos... os Colabs... abandonei Digimon... por mais que eu tenha curiosidade pela história... o combate é muito chato... eu não me sentiria bem jogando e pulando o combate... é muito esquisito... o combate é muito chato mesmo... muito chato... mas a história tava interessante... uma pena... não cai mid quando eu coloco atirador mid...

não cai mid nenhum jogo... é RuneScape João... pelo menos ta certo a estimativa da fila... nossa... tem um vídeo muito bom do coelhinho da pascoa... vou ver se eu acho... a... eu não vou conseguir achar... pera... eu não vou conseguir achar... é um que tem um coelhinho da pascoa muito feio na banheira... as crianças se assustam... que é muito feio... melhor vídeo... não faço ideia de como achar... esse jogo é muito mais complexo do que parece ta? é que ele tem muita repetição mas ele é bem complexo... pode não parecer mas é... ai cansei de Iron Maiden... nossa senhora... a eu já larguei mão da vida já... já abri mão... ja givei ja... (...) ADCarry? mas vai ser esquisito jogar de Varus AP porque vai ter Fiddle jungle aparentemente... ruiva metida... o coisa... um teste... não cai mid... nem no normal game... normal game não deveria ter duas opções de normal game... deveria ter só uma... blind... (...) ai... eu não sei se eu aguento essa musica mais... a cara... okay...

05:10:00 - 05:19:59

LeBlanc... o que que é uma LeBlanc? que isso... deve ser prima da Rell... a não tem como passar essa música... mais um jogo que eu não posso jogar de maguinho... se não vai ficar tudo magico... urg::... Leona... quantos pontos eu preciso... AH::: EU PRECISO DE MAIS UMA ESPADA... AH::: tem Swain... então pede Caitlyn... vou mudar a cor da Skin... qual que vocês querem? a... eu gostei dessa Tristanica... eu vi uma... eu gostei... Ritmo Fatal vocês acham? ou PTA? a... sem chorar Camila... X1? X1 DE YASUO? acho que a vitória vem... to sentindo... to sentindo... analisando... energias... é isso... eu vou pular... vou pular que eu to louco... vou pular... me segura Rosana... não passa por ai que se não você vai morrer... morreu... 100% morreu... morri... não pode upar skill não de tristana... eu upei o E la naquele jogo passado... perdi todos os minnions... não vou flashar não... ela não ia morrer... se eu flashasse ela só ia flashar junto... opa... e ai abatedora? é muito cedo... acho que sim com essa rinha de tank top... Syllas de ignite teóricamente é counter de Swain... teóricamente... ainda bem que o Swain não tem dano... mas a Leona tem... mas a Leona foi buffada né? a passiva dela... esses dias ai e ninguem deu a minima... sniper... é impossivel fazer isso... é divar não tem como... (runecat) parar de perder minions de bobeira... this... meu Deus... meteu o louco em... o cara meteu muito o louco... será que da tempo de levar?

05:20:00 - 05:29:59

RU:::N... A... deu pra pegar a barricada... a... pelo menos ficou com a Leona... a... esqueci de comprar Pink... abusado... eu confio... confio muito... quem me matou? me

diz que foi a Leona... foi a Leona... boa... eu não tinha E pq eu usei na torre... não tinha voltado ainda cara... mó cooldownzão... UH::: olha que ordinária essa Evelyn... ceis acham que tem chance da Leona ter ficado... eu acho que super tem... AH::: SABIA... ladrão... DINHEIRO... paz... comprar as pinks (...)... uma só ta bom... é o Nove? o time deles tem muita vida por isso eu quis fazer Espada do Rei... vocês acham que Arco Escudo é overkill de defesa? eu acho que não é sabia? eles vão querer muito me matar nesse jogo... eu acho que se eu fizer Arco Escudo... reduz a chance de eu morrer... eu acho que se eu não morrer não tem como dar ruim pra gente as fights... A CARA FALTOU 1... faltou 1 minion pra a abatedora inferno... eu acho que eu vou fazer Arco Escudo... por que eu não consigo ver um downside pra Arco-escudo... eu to muito forte... eu não vou ficar sem dano... não vou ficar sem dano... não... normalmente eu não faria porque eu não teria dano... mas eu to com 2 itens aos 14 minutos... se eu não der dano esse jogo meu boneco é um coco... esqueci de mudar o trinket... agora fazer um Lorde Dominick bem bonitinho...

05:30:00 - 05:39:59

A... tão meio tankudos aqui... em minha defesa acabei tomando todas as skills eu não ia dar dano nenhum... nem tando melee com a Leona... o que aprendemos com essa nova interação... sem cleanse melhor não lutar... é o W né? é o W... quem matou? eu não tava valendo dinheiro? EU NÃO TAVA VALENDO DINHEIRO... mas a Leona tava... what a fuck? nota para as proximas fights... sem cleanse melhor não lutar... no 16 a gente luta que vai ter mais range... não é tão fácil a Caitlyn range... é 8 por nível? cara ela não ultou... isso foi a Evelyn sem ultar... ainda bem que temos Arco-escudo... âm... achei justo o dano que a Evelyn deu... sem ultar... vish... levaram inib top... assim... num mundo ideal a gente lutaria esse dragon... quer dizer... a gente givaria esse dragon... por que o Cho'gath deve ta aqui... sabe qual é a call agora? não é (IE) é Limite da Razão... como é que faz Limite da Razão... lutando sem a... Tristana... são muito expertos... cara... não queria lutar isso... por mim a gente só giva... AH:::.... a Evelyn ta morta? ta... meu pai amado... bom... agora eu tenho spell... agora eu posso lutar com mais propriedade... nossa... primeira vez que ele pega a ult do Cho'gath... deveria ficar ali no top toda hora... AI QUE SUSTO... A VAGABUNDA.... queria me matar... me mata... tudo bem que era pra eu ter ficado com meu time... mas como que eles conseguiram fazer tanta cagada a ponta da Kai'sa dar quadra kill...

05:40:00 - 05:49:59

to sem Cleanse não queria lutar... cuidado... to sem spell e luto bem... eles tem muito CC... tipo muito... muito... muito... eu to considerando sériamente em vender meu... minha bota... PAREM O CHO'GATH... AH::: CARA... PASSOU UM MOSQUITO NESSA ULTIMA FIGHT QUE ME TILTOU MUITO... quase deu ruim por causa do mosquito... eu não to zuando... o Nautilus era muito bom... AH TO VENDENDO O DESGRAÇADO... DEU BOM... nossa... 55 mil de dano... eu queria ver... quanto que minha Espada do Rei deu... tem como ver? não da né... A:::.... a... ganhamo... uhul... foi bom esse jogo... e eu acho que foi muito bom o Arco-escudo nesse jogo ta? eu morreria na colina defendendo meu Arco-escudo nesse jogo... que eu acho que foi muito bom... era difícil fightar nesse jogo por causa da quantidade de CC que eles tinham... tipo... era mais não era né... era mais difícil pra Kai'sa do que pra mim... deu pra meter mais o louco com Arco-escudo... “já pensou em voltar a ser pro-player?”... pensei... semana que vem eu volto... ficou preso meu casaco... o que que eles tinham? Akshan é um boneco que tipo... não marca muito... mas por algum motivo tava difícil o jogo mesmo assim... eu não sei... tava estranho... tava estranho... não tava... não tava claro por que mas tava estranho... eu acho que o Talon tava meio que... mais inutil do que a Evelyn não sei... mas tava estranho... tinha algo esquisito... a Qiyanna eu não sei onde ela ta... ta sumida... ta sumida... sim é super sério o papo de pró-player... cara desculpa... eu vou começar a ensinar vocês sobre sarcasmo... sobre ironia... e vou ensinar batendo... É LÓGICO QUE NÃO É SÉRIO... DEUS ME LIVRE VOLTAR A JOGAR ESSE JOGO PROFISSIONALMENTE... primeiro que eu sou ruim hoje em dia... segundo que... já deu... é uma fase passada... é um capítulo antigo... vai papar amor? onde você tava... gostosa... por que vocês não vão pergutar pro BRtt se ele vai voltar a jogar... pergunta pro BRtt... ele tem chances... eu não tenho chance... comendo... eu não aguento cara... todas essas músicas tão incríveis... que cenário do LOL ta complicado? a Loud vai ganhar... vai ganhar o mundial agora... ceis são muito pessimistas... eu amo quando usam um aposentado pra me ofender de alguma forma... eu amo... teve uma no twitter que eu falei... eu acho que falei alguma coisa... não sei algum vídeo que eu falei mal de suporte de pew... que eu falei que era muito fácil subir de elo jogando de suporte de pew... ai uma yag ficou tiltada falando 'você é um aposentado... e não sei o que... um velho aposentado'... gente... olha só o que veio com minha aposentadoria... muito menos estresse... posso fazer os meus próprios horarios e minha própria rotina... posso me divertir com vocês fazendo

live... e eu ganho muito mais... por que que eu deveria estar triste por ter me aposentado? gente... pelo amor de Deus... tem gente que não pensa antes de ofender... eu também... eu to super torcendo pela Loud no mundial... eu torço pelo cenário... salve Lucca... obrigado Gabriel pelos dois meses... 'acabei de ser chutado e revi a chamada... dicas de como superar uma história de dez anos'... a Andrei... não vai superar do nada... do dia pra noite... cê vai sofrer... cê vai chorar... mas eventualmente cê vai seguir sua vida... e ta tudo bem... sim... eu pego onibus de graça por ser aposentado... e sento na frente... não preciso ir lá pro fundão... não preciso passar a catraca... essa pessoa tava no jogo... quem que era? era o Swain... ai esqueci de comprar minha roupa... UHUL... olha como eu to lindo agora com meu macaquinho... fariam?

05:50:00 - 05:59:59

nossa... amanhã é quarta? to super perdido... meu horário ta completamente bugado... NAMI... que que ceis acham? não sei... bom tem que ter cleanse aqui já né... é engraçado... baniu Jax pra jogar de Malphite... se nosso time quiser jogar pro time ele pega Sylas e acaba o jogo... por que tem ult da Ashe... da Seraphine e do Malphite... é só o boneco mais roubado... ai ele baniu... nossa é muito gostosinha essa parte da música... AI... nossa é muito gostosinha... ai eu vou banir Evelyn... cara o mosquito ta aqui passando em volta ainda... miseravel... vou banir Malphite também... Evelyn e Malphite... baniu Yummi... cara... que mosquito desagradavel... ah... é mosquitinho de banheiro... pior que da mó dó de matar... sabia que eles são moscas na verdade? ceis já entenderam o que eu to fazendo aqui? sem eu explicar? oi filha... da pra entender como funciona o minigame? tipo da né? o que que é aquilo ali? uma Neeko? ai baniu MF cara... ah... ceis vão me odiar né? não me odeiem por favor... eu vou de Pulsefire... eu quero triunfar... eu queria ir de MF mas baniram... (ninho) de mascotes... eu não decidi ainda se essa skin é feia ou bonita mas eu acho que ela é mais bonita do que feia... não ta claro pra mim ainda... ever... eu devia ter vindo de mago aqui né? eu já tinha visto o Akshan? ela não gastou heal né? ia dar ruim se eu flashase... (...) for you... acho que é a sétima vez que toca Snake Killer...

06:10:00 - 06:19:59

Fica do meu lado... não é difícil... esse jogo eu preciso de ajuda por que eu não sou a Tristana né... nossa... que ridículo... ela tomou stun... por que o Nautilus com Darius puxou... é tão triste ter só 20% de crítico depois do primeiro item... ele não vai

ficar comigo... ele vai ficar querendo matar... ele não vai jogar comigo... ele vai ficar... querendo matar... querendo matar... querendo MATAR... nossa... estranho... acho que o chat bugou... nem acredito que a gente critou... não acredito... ou será que a gente não critou? eu acho que critou... que skin da Ashe é essa? eu achei difícil de enxergar a ult dela... quero uma BF... não... o tempo não para aqui... O TEMPO NÃO PARA NÃO... o jogo parou né... ai... um pouquinho forte... ai meu Deus... me arrependi de honrar um Nautilus já... entendi um pouco por que que o jogo tava difícil na passada... só que eu era uma Tristana e conseguia jogar sozinho... começa a fazer sentido...é uma batata...

06:20:00 - 06:29:59

Eu não devolvo o dano nele... por que... é balanceado o smite vermelho... eita porra... tadinho do Darius... ele não chega na Neeko... morri... nossa... cachorra... roubou meu red... AH::: RINHA DE ADCARRY... I'M SORRY... RINHA DE ADCARRY... vou ficar aqui não... tem ward aqui... NOSSA... e todo mundo morreu... e a pobre da Taliyah que ta nivel 15... que isso... da pra fazer os dois... ta bom... vai morrer tu é uma batata... morreu... é pra conseguir a gente fazer os dois... quer dizer... era... meu Deus Darius... ce nasceu ontem? esse jogo não precisa de Dominick... acho que ganhão é mais importante pra gente dar uns tiros antes da luta começar... “Metallica” NÃO é o Bruce... (...) ela gastou heal? ME... ela errou o Q cara... ela errou o Q... bem... tem objetivo pelo menos... cara... se eu olhar torto pra esse Kha'zix eu mato ele... mas ele também me mata... e ele fica invisível... eu não fico invísivel... é um pouquinho chato... nossa era a Neeko... OXE... por que que ele não morreu? NOSSA... eu não queria falar a nada não mas o Kha'zix foi assassinado... não tem wave po... surreal...

06:30:00 - 06:39:59

Puts... agora eu quero um... não sei... puts agora eu quero um... pra caramba... grande pra caramba isso aqui... eu to muito feliz que a barata não fez GA cara... eu acho que deixaria o jogo consideravelmente mais difícil... opa... vou mandar um tirinho em alguém... ai fica vendo... vai morrer um por um... nossa... a menina countera minha ult... não tem como eu ultar ela... quer dizer tem... não tem como eu matar ela na ult... a Neeko... cara... não é Neeko é Lilia... não é Neeko... cara... eu confundo as duas... elas são parecidas ou eu sou louco? acho que elas são parecidas... nossa... se alguém pisar ali eu vou ficar muito triste por não ta perto... esse Akshan é muito delicado... vou comprar uma GAZinha... ta bot? AI... cara... eu vou ter que ir la parar o split... ou é troll ou é uma mula

quase tomei IK pro laser do Victor... ia ficar bem chateado... pior que não vai ser GG aqui ainda... não pra gente pelo menos... to louco pra vender minha bota... eu acho que se eu não tivesse GA eles teriam pulado em mim ali... acho... foi bom o GA... de verdade... só precisa andar pra frente mid... é a Neeko aquilo não? o meu Deus... ainda bem que eu perdi visão que eu ia ultar o errado... vai que eu quero dar Head Shot em alguém... o controle de wave do nosso time é assim... tenebroso... quero muito dar um alo pra alguém... cara... se eu critei é pra ele ta muito low... se eu não critei ai não... errei isso? como eu errei esse cleanse? que loucura... eu toparia terminar com ARAM... dois ARAMs e a gente fecha as 8 horas... a (...) que eu não fiz live né... vou aproveitar que esses dois ultimos jogos foram bons... a senha é aproveitar...

06:40:00 - 06:49:59

aproveitar com R no final... tenho que mandar um email ainda né... e eu deixei anotado 'mandar um email'... eu não sei se critou ali né... eu queria ter feito aquilo na Ashe... eu devia ter feito na Ashe... eu acho que ela ia quase morrer... a senha é aproveitar gente... quem quiser entrar ai... quem quiser também não precisa... Adele... oxe... ninguém quer entrar não? não querem jogar comigo mais... não me amam mais... ta bom... cancelado o ARAM... uma vaga... a senha é aproveitar... nossa... eu fui abandonado... uma pessoa saiu da sala... a senha é aproveitar... ih... achou... Fiora... e ai? builda attack speed com essa mulher? claro que não... digo... vou... a ideia é fazer 8 horas sim... é que eu comecei tarde hoje... meu horário ta muito bugado... amanhã eu começo mais cedo ai fica mais fácil nossa vida... eu não vou conseguir fazer live dia 25... nem dia 24... não... dia 25 eu consigo é dia 24 que não consigo... cadê o João que sempre pede Sleeping at Last? se eu sempre faço esses ARAMs? não... sempre não... depende... por que que essa skill tem 110 de dano base? pra que? nossa... escala com AD... achei que não escalasse com nada... só com nível...o True Damage... Fiora é broken... (...) ops... hm... o que que ceis acham? Hemodrejohnsons? cê ta manca né fiora? é... eu posso fazer tank pro meu time né? não tem front line... olha... olha... ele foi agora... que isso? eu compro bota e ele decide que não é mais pra fazer hemodrenário... fez bota agora Hemodrenario não... precisa ter visão ou eu errei? eu acho que não precisa ter visão... AI...ah::: trollei...

06:50:00 - 07:01:08

Ãm... eu gosto de Ruptor nela... nossa... eu não aguento essa música mais... ela toca em todas as lives... Ruptor... hora do show... ah... absurdo essa mulher da dano...

o Qzinho dela procar em torre... a Kalista da muito dano em ARAM... toda buffada... olha a Samira... onde tão as marcas mano? que que foi isso... quem que flashou na cara? AI MEU DEUS... meu W proca a marca?... passa parede? passo... falou Corky... AH::: CE VEM EM MIM? poxa te ce (...) tão bonitinho pra matar meu Corky... eu dei o Corky e o queijo na mão dele... não intencionalmente logico... ah... eu acho que o W estoura marca sim... ó estoura sim... com ataque ou habilidade... QUE ISSO? AH::: é que eu tinha ultado já... difícil jogar de Fiora... nossa... nossa... essa boneca é muito boa pra levar torre... que isso... ah:::... poxa será que eu vendo isso? acho que sim... ela leva muita torre... muito rápido... meu Deus... tadinha... tadinho... que Liandry.... (Azir)... (Zilleen)... Singed... meu Deus que DANO... e vai ser agora... bom se a senha era APROVEITAR... que senhas difíceis são essas? nossa to com fome... oi filha... ela precisa de visão por que eu não bati no Talon invisível... a::: OXE... e vai ser agora... gostaram? Main Fiora... Ó... calculado pra dar Penta pra minha amiga... a eu vou dar GG gente... não aguento mais jogar de Fiora... VALENDO PDL... gente... eu achei que eu ia conseguir fazer 8h de live jogando ARAM mas não... eu to com muita fome eu vou comer alguma coisa... muito obrigado por assistirem... a gente se vê amanhã se Deus quiserem em um horario mais normal... ta bom? tchau meus lindos... obrigado pela companhia de sempre... TCHAU:::

Live 3 – Exposed

Teste ... teste ... eita ... Nossa ... eu não sei se cêis tão me ouvindo... fuck ... Eu ... não ... tô me ouvindo de volta pelo (BS) ... Ah ... cêis tão ouvindo ... tá bom ... Eu (provavelmente) tava me ouvindo duas vezes ... Nossa ... Puts ... Tá ... eu achei que eu ia conseguir conversar ... mas é um pouco mais movimentado do que eu tava esperando ... não sei se tem como colocar slow no chat ... Bom ... gente ... Minha máscara caiu? Não ... não caiu nada ... tá tudo em ordem ... Pô ... eu não ensaiei por onde começar ... né ... Mas eu acho que a primeira coisa que eu preciso falar é ... lógico ... primeiro ... pedir desculpas pela minha frase/piada sobre o Nordeste ... foi extremamente infeliz ... Foi uma piada xenofóbica ... Foi uma frase xenofóbica ... num contexto de piada ... Tá errado ... não tá certo de forma alguma ... Mas ... é ... eu não sou xenofóbico ... eu não sou xenofóbico ... Eu fiz uma piada num contexto jocoso e foi uma piada infeliz e xenofóbica ... Mas eu não sou xenofóbico ... e eu vou dormir à noite tranquilo por dois motivos ... primeiro porque eu sei que eu não sou xenofóbico ... já estive ... fui sempre extremamente muito bem recebido no Nordeste minha vida inteira ... gente ... falar pra pessoa se matar tá errado ... tá? ... E vou dormir tranquilo à noite por outro motivo ... porque ... faz quase um ano ... que eu venho sido ... hã ... ameaçado ... e terrorizado ... aterrorizado ... terrorizado existe? ... psicologicamente por uma pessoa ... e hoje ... isso ... acabou ... hã ... eu não acho que eu vou ... eu não preciso expor nada ... sobre um relacionamento que já acabou há oito meses e mesmo assim ... eu continuei sofrendo por ele ... porque ... durante meses e meses e meses eu era ameaçado ... e gente ... eu não tô fazendo ... não é vitimismo ... já tá ... gente ... pelo amor do santo Cristo ... não é vitimismo ... só tô querendo dizer pra vocês que independente do que aconteça depois de hoje ... primeiro ... eu não sou xenofóbico ... tá? De novo ... reforço isso ... não faz nenhum sentido ... pelo amor do santo Cristo ... mas eu precisava fazer essa live pra dizer pra vocês que ... independente do que aconteça ... depois de hoje ... independente do que aconteça depois de hoje ... se eu tiver que perder tudo na minha vida e morar no meio do mato ... eu tô feliz porque ... saiu um peso da minha cabeça ... de ser ... não dá pra esperar né ... que ... não faz sentido também ... Cêis num tavam no relacionamento ... então cêis num podem entender o que tava acontecendo ... mas eu digo pra vocês que eu estou ... bastante ... leve de ter ... sido ... entre aspas ... expostos ... depois de um relacionamento de dois anos a única coisa que aconteceu é que ... aparentemente ... eu sou bolsominion ou algo do tipo ... é ... saibam que eu continuo aqui e eu vou continuar streamando ... e eu vou continuar

fazendo ... o que eu tiver que fazer e vou continuar vivendo minha vida ... e peço de novo desculpas pela piada ... num contexto jocoso ... num contexto de intimidade ... num contexto onde ... logicamente não sabia que tava sendo gravado né ... tava com uma pessoa de confiança ... porém estava sendo gravado ... e por uma pessoa que não era de tanta confiança e que decidiu fazer isso ... hã ... postar isso na internet ... e eu tenho certeza que a pessoa fez isso ... não porque ela tá preocupada com o Nordeste ou algo do tipo ... mas porque ela queria ... de alguma forma me destruir na internet por conta de um relacionamento tóxico de ambas as partes ... mas enfim ... isso não vem nem ao caso ... é ... Eu tava em Recife na semana passada ... Eu tava em Recife na semana passada ... fiquei seis horas tirando foto com a galera de Recife ... e ... Como é que eu posso dizer isso pra vocês? ... eu tava ... mais uma vez ... extremamente feliz de tá encontrando com vocês ... e tirando foto e fazendo meet and greet e trocando ideia com todas as pessoas que foram lá ... e eu sempre vou ser extremamente grato a todos vocês que sempre foram ... estiveram comigo ... seja no Nordeste ... seja em outros lugares ... hã ... enfim ... [risos] ... eu só queria fazer isso ... pedir desculpas pela piada extremamente inoportuna ... extremamente errada ... num contexto ... jocoso ... num contexto íntimo ... porém extremamente errado ... é ... enfim ... Quanto tá o dólar hoje? ... não sei ... mas tá subindo né ... acho que tá cinco e vinte ... nossa ... eu achei que eu ia conseguir ... jogar God of War com vocês depois ... eu achei que eu ia conseguir perguntar como é que eu colocava meus cabos HDMI na placa de captura ... mas aparentemente não ... eu não sou xenofóbico e durmo tranquilo à noite ... com essa situação ... tá bom ... não sou xenofóbico ... fiz uma piada xenofóbica ... infeliz ... mas eu não sou xenofóbico ... afinal de contas ... eu tenho certeza de que muitos de vocês já falaram em algum momento que no Sul só tem nazista ... e eu sei que não é verdade ... nós sabemos que não é verdade ... e ... enfim ... E peço desculpas ... lógico ... lógico ... eu tenho todo o dever do mundo de pedir desculpas a todo mundo que se sentiu ofendido ... lógico ... peço as mais sinceras desculpas do universo ...

E eu não espero que quem tá me odiando agora vá me amar amanhã ... não ... jamais ... longe disso ... mas eu só queria falar pra vocês que ... eu não sou xenofóbico ... de forma nenhuma ... você tá me chamando de Carla Zambelli? ... eu não tenho como convencê-los de que eu não sou xenofóbico com uma frase mas eu posso mostrar pra vocês ... que durante toda a minha carreira eu fui jogar no Nordeste ... fiz eventos no Nordeste ... sempre fui extremamente bem recebido ... amo o Nordeste ... mas ... fiz uma piada extremamente infeliz ... fiz ... joguei com nordestinos ... tenho amigos nordestinos ... e... nunca ... os maltratei ou tratei ninguém de forma ... errada ... ou que desse a

entender que eu sou xenofóbico ... eu não sou ... mas ... eu fiz a piada ... no contexto de intimidade jocoso ... eu fiz ...Ué ... (co) ... É ... eu percebi que ficou parecendo ... tenho até amigos que são ... eu percebi na hora que eu falei ... mas eu tenho ... que eu posso fazer? Gente eu não tenho que aproveitar engajamento de forma nenhuma, eu queria fazer live, eu queria fazer live pra falar com vocês que eu não sou xenofóbico e que todo resto que foi mencionado... todo o exposed ou whatever... cara... eu só to feliz que acabou... e ta tudo bem vocês me odiarem nesse momento... sempre defendi que a gente tem que lidar com a repercussão dos nossos atos... e eu fiz... fui extremamente infeliz... não posso negar isso... e assim... de verdade... eu fui... eu sou uma pessoa pública por doze anos... se eu fosse essa coisa tenebrosa ou horrível que tentaram me pintar hoje... pelo amor de Deus... pelo amor de Deus... não é possível... e o mais engraçado é que por muito tempo... sofrendo... tortura psicológica a meses... me convenceram que eu era... mas eu não sou... eu não sou uma pessoa ruim... eu não sou... eu já pedi desculpas Pedro... aliás Rafael... eu já pedi desculpas... eu vou passar o resto da minha vida pedindo desculpas pro pessoal do nordeste se for o caso... não gente... eu to falando que eu não sou uma pessoa ruim... que eu não me acho uma pessoa ruim... se vocês acham eu não posso convence-los de que não... especialmente... não falando agora pedindo desculpas né... eu posso mostrar o que fiz durante doze anos só... mas... tudo bem... eu... imagino que quem ta me odiando agora vai continuar me odiando... não posso mudar isso... pior que eu queria perguntar se tem como eu stremer God of War com a placa de captura três cabos HDMI mas eu não tenho certeza se da... eu acho que precisa de 4 cabos... piadas homofóbicas... hm? Eu sou gay... que piada homofóbica que eu fiz? Ai gente... (mas não era eu) na frente do caminhão... gente meu plano era jogar God of War... mas eu acho que não vai rolar por causa do cabo HDMI que eu não tenho... PEÇO MAIS UMA VEZ DESCULPAS PELA MINHA FRASE... e reforço que foi num momento intimo e então... de brincadeira... por mais que seja de mau gosto... é na intimidade que você conhece as pessoas de verdade? Potente essa frase... como é que ve a skin... é a Ashe Dracomante essa... mas a skin do fundo é Trundle Noite do Terror... nossa... como é que ve?... Noite Apavorante... quase... denuncia a conta dele no LoL... gente? Bom enfim gente... era isso sobre a questão da frase fora de contexto... eu peço as minhas mais sinceras desculpas... eu sei que não é só pedir desculpas e opa acabou... eu sei que não... peço minhas milhares de desculpas... vou pedir todos os dias se eu tiver que pedir... sobre todo o resto de relacionamento... whatever... tudo isso que vocês leram foi só um lado da história e vocês não vão ter o outro lado da história porque... todo o resto que precisar ser resolvido... vai ser resolvido... na justiça...

ou sei lá... o que precisar ser... mas... é... enfim... eu vim aqui para pedir desculpas... minhas desculpas estão pedidas... e seja o que Deus quiser... peço perdão mais uma vez a todos que se sentiram ofendidos... eu não to vendo os comentários e rindo... eu to vendo os comentários... eu to vendo os comentários e rindo dos que estavam me chamando de Carla Zambelli e falando que eu era o cara do caminhão... enfim... boa noite pessoal... eu vou tentar ver se eu consigo trazer God of War amanhã... por que acho que vou precisar de mais um cabo HDMI... desculpa Ricardo... se eu pudesse te pedir pessoalmente desculpas eu te pediria... ah... na verdade... eu queria pedir... além de pedir desculpas... pedir que... qualquer comentário... coisa negativa... que seja direcionada a mim e não as pessoas próximas a mim... por favor... boa noite...

Live 4 - Emergencial

00:00:00 - 00:09:59

Teste... ROI... quer papar filha?... deixa eu postar que a live está on... nossa... por que que eu tremo tanto pra tirar foto? é impressionante... pronto... fb.gg/pKamiKat... gente... tem uma coisa muito específica que eu quero testar hoje... é segredo... mas vocês vão gostar... por que é um campeão que vocês gostam... não é um campeão que eu gosto... mas é um campeão que vocês gostam... manda um beijo pro seu maior fã vulgo Minerva... o Minerva não tira meu nome da boca né... ta impressionante... vou colocar uma musica aqui pro minerva... ((toca teto de vidro da Pitty))... vocês gostam de Pyke? mentira... é uma live de um gay... eu não posso jogar de Pyke... nossa eu assisti aquele episódio de Euforia... que o pai do cara fica com um amigo... de infância... o... como é que é o nome dele... Carl? não não é Carl... é... talvez seja... o pai do Nate... não eu quero testar... ah eu não vou falar... se não vai estragar a surpresa... um beijo Fabio amigo da Aline... é nós... quem é a mentirosa? é a LeBlanc? por que a LeBlanc eu quero testar mesmo... upando o Q em vez do W... quem que é Rell? ontem teve The Query... não teve não? eu acho que teve... que atire a primeira pedra:::... não... Rell é quebrada... só que é segredo... Rell é roubadissima... ela é balanceada pelo fato de que ninguém joga com ela... ai que soluço... gente... eu to finalmente terminando o negócio do macaco que eu preciso fazer... pera ai... deixa eu pegar o RuneScape... oxe... ué... cade meu anel?... mas isso não é... uma questão de opinião... vou mostrar para vocês o que eu estou fazendo no RuneScape... a... eu lembrei meu usuário... cade a ilha do macaco aqui... tem um jeito mais rápido de chegar aqui... eu não sei por que eu fico fazendo esse caminho... Ai... eu esqueci do negócio de

virar macaco... AI MEU PAI... vou ter que voltar... esse jogo... ele... cê sempre esquece de alguma coisa... esqueci do negócio de virar macaco... por que só da para fazer o circuito de agilidade do macaco com o negócio do macaco (gri gri) e ninja... tem um caminho mais fácil para chegar lá... eu só não sei qual o código daqui... a gente pode pesquisar... aqui... CLR... pronto... tem teleportes... pronto... agora a gente vira macaco... pera deixa eu fazer... tem um barulho... por que que ta sem som?... tem um barulho de virar macaco... pronto... esse é o barulho de macaco... então... alguns meses atrás eu comecei a fazer isso... a... nas filas... e finalmente estou terminando... eu precisava fazer isso duas mil vezes... agora faltam... não sei por que o jogo não me falou... mas acho que faltam vinte... mid please... não::: eu não vou jogar de jungle... não... não vai rolar esse mid please não... eu não lembro quantas vezes... uh::: Veigar adcarry... mas eu não sei se eu testo aqui já... por que o aurelion ficou open... eu quero... ah... faltam vinte e quatro... por algum motivo... não... é porque... depois de fazer isso aqui duas mil vezes... ele pega uma mochila de macaco... é só pra isso que eu to fazendo... e porque eu precisava fazer alguma coisa na fila enquanto eu jogava... olá Alison... hoje tava muito calor... eu fui obrigado a fechar aqui atrás... e ligar o ar-condicionado... porque tava muito calor... é... mas é uma mochila específica de um macaco... porque tem varias mochilas de macacos... e ai elas vão tendo upgrades conforme a quantidade de vezes que você faz esse circuito de agilidades... e a ultima... é a do Macaco Rei... precisa fazer duas mil vezes... a mochila é puramente estética... não serve para absolutamente nada... mas pelo menos eu ganhei dois ou três níveis de agilidade nesse processo... olá Gustavo... ih... tem que fazer a runa... (first strike)... ainda tem um maluco surtano no jogo... nem começou ainda e já ta surtando... Victor... acho que eu pego cometa contra Victor... não vou ter first strike nunca... esse jogo ta gostoso de fazer MR cedo... será que é troll orbe anulador? é né...

00:10:00 - 00:19:59

Que poderíamos ser... o melhor pra nós dois... ah... eu não entendo... por que as pessoas surtam antes do jogo começar... calma... enquieta essa periquita meu filho... nem começou ainda... deixa para surtar nos três minutos de jogo... nossa... sabe o que é muito bom? CPM22... CPM22 é outro nível... Evelyn é chata né... a build do Dynkedo foi errada só num aspecto... é que Veigar não termina arcanjo... ele tinha que ido para Rabadon de segundo item... o arcanjo é muito... muito bait pro Veigar... por que ele não precisa da mana... ele não costuma precisar da sobrevivência se ele faz Bastão das Eras... e Veigar precisa de Void Staff para dar dano... então fazer Arcanjo... deixa ele com potencial de

fazer... de dar dano nenhum no mid game... ele precisa fazer ou Rabadon ou Void de segundo item... é porque se ele faz arcanjo... ele é obrigado a fazer Void depois né... por que se ele já faz Rabadon ele não dá dano em quem tem MR... se bem que aquele time não tinha muita resistência... mas mesmo assim é perigoso... até porque nesse Patch Arcanjo tá já nerfado já... ele me deu umas stacks aqui não... quanto pó eu ganhei? dois pós... não valeu a pena... porque na wave eu pego três... oxe... eu odeio players que pegam chauscar... por que é a coisa certa a se fazer... eu não gosto de fazer a coisa certa...mano que que isso... what a fuck... ãm?... aí eu te pergunto... por que que tinha um Zilean me gankando nível dois... um Zilean de Heal ainda por cima... o que que está acontecendo... hm... torcendo um pouquinho para ele não gastar TP... nossa... será que vai dar tempo... 2 segundos... eita... deu tempo... ele vai gastar TP né... a wave não tá gostosa para ele... a gente tá ok em farm... a gente tá com o mesmo farm... essa matchup vai ser um saco sempre por que eu vou ter que ficar apanhando para ele né... acho que não tem muito como não apanhar por causa da diferença de range... ce acha que ele tem dano para me matar aqui... vou tentar dar um B rápido aqui... eu não tenho como... deixar... tirar isso daqui... meio ruim comprar bota... comprar poção alias... mas eu não sei... na real... eu tava querendo comprar bota de MR de primeiro item... mas acho que é meio troll.. não?... será que nesses jogos que a gente tá muito atrás não vale a pena fazer rilay de primeiro? isso que tá acontecendo agora é efeito do gank do Zilean... por que tive que gastar meu TP num recall muito ruim... será que não vale a pena... to pensando... porque... por que numa situação que eu já tô todo cagado... de repente... um spikezinho de rilay... tsc... cara.. zero sentido né... eu sou um Aurelion Sol... com a wave vindo para cima de mim... eu só quero farmar... por algum motivo aleatório... tem uma Evelyn ali... isso é Paula Fernandes? () é Sandy e Junior... nossa o minion veio... me deu a Stack... que minion fofo... a... essa música é essa música... gente eu vou testar viu... tomara que seja bom... ce... ce acha legal? meu auto ataque cancela o pulo... tem um Zilean aqui cara... não é fácil...

00:20:00 - 00:29:59

hm... mas eu não devia ter comprado esse negócio de mana né... oxe... como? aí Sandy... que sofrência... assim... dado as circunstâncias até que foi ok... eu realmente vou fazer Rilay gente... se for muito ruim... a gente vai descobrir juntos... é que eu tô muito fraco... até eu fechar item nesse jogo... na verdade... é que eu acho... se eu fechar a Rilay primeiro... é melhor pra mim né? nossa foi ruim eu não ter pego essa Kill.. mas tudo

bem... pelo menos ele flashou também... ah... ele ta fazendo Liandry's né... por que que os Victor do CB LoL fazem todos Bastão das Eras e Arcanjo e não dão dano o jogo inteiro? Eu acho que com esse buff no Bastão das Eras as pessoas esqueceram que precisam de AP para dar Dano... ou item que dá dano... AH::: triste... assim... em minha defesa... eu não queria ir para lá... eu fui meio que de Tabela... mas eu não queria ir... eu fui por que ela comprou... era só não ter ido... bom... o Wukong ta enorme pelo menos... ah... ele morreu... que triste... Ana (Carol)... nossa... isso é muito gostoso né... mais ainda quando a gente tem dano para matar os minions... a Shivena é um dragão terrestre? ou ela não é um Dragão? Ela é um Ivern... "feedando ao vivo?" não feedando gravado... essa live é de ontem... que que isso? não vai ser um jogo simples... para mim pelo menos... talvez pro Wukong seja... de fato pro Wukong talvez seja um jogo tranquilo... porque ele ta enorme... acho que se eu tivesse o (tarolinho) dos Céus Caem... a Zeri morria se pá... pior que o que a gente não pode fazer aqui é Bastão das Eras né... se não eu não vou fechar item nunca... que rápido esse TP do Victor... tá... podia estar pior... podia não ter assist... sempre pode estar pior... ãm? ele me dá carteirada na loja... mas tipo... esse tipo de situação era o que eu queria evitar jogando de Aurelion Sol... que é a situação que eu feedo e sou inútil... mas não tem por que... ter medo de jogar... se feedar e for inútil... ta tudo bem... eu tenho que parar de ir nessas ondas desse Thresh... porque ele atrai coisas ruins... sempre que eu vou tem quarenta pessoas esperando... da onde esses caras estão vindo divar cara... que que isso... eu não vou sair daqui não... porque a Evelyn deve estar esperando... não Wukong... bom... ai perdemos... não fica sem mana fazendo Rylai primeiro tendo a gota... era uma preocupação... mas eu não to achando que eu fico sem mana... muito pelo contrário... ta bem tranquilo... assim... o jogo não está nem um pouco tranquilo... mas a questão da mana ta... eu tentei muito pegar o blue escondido... mas não deu certo... ai... eu acho que vou fazer Liandry's né... não sei muito para onde ir... sendo bem sincero... Coroa a Evelyn não me encosta... talvez a Evelyn me matar seja bom pro nosso time não? to com medo desse Darius cara... acho que vou fazer uma Liandry's bem humilde mesmo... não o minion ta tancando tudo... 170 stacks... ah... ta quase dez por minuto vai... é bom? não... mas podia ser pior... sempre pode ser pior... olha... o Veigar ta fazendo Rabadon... mas ele não fez ROA né... cê acha que é Liandry's? é Liandry's né?

00:30:00 - 00:39:59

Ah... vou ter que banir umas pessoas no chat... que deselegante... acontece... o Wukong matou o Victor... bom... ah... foi bom isso aqui pra mim... acho... porque o

coiso matou também... (o problema) é que não peguei kill... mas tudo bem... não vral... ta bom... aos pouquinhos a gente vai voltando... ah... vocês não tão ouvindo a música? ta baixinho mesmo... pera aí... nossa... péssimo dar alt+tab contra Evelyn... da um medinho dar alt+tab contra Evelyn... eu vi o speed do Zilleen ali... bom... eu to com o Céus para cair... to querendo jogar o céu em alguém... mas vai ser um Céu bem humide... por que eu não to dando muito dano... isso da stack né? eu sempre esqueço... mas dá... eu acho que o Zilleen teve que ultar... hm::: ele vai morrer?... acho que eu fui muito medroso nessa minha... nesse meu flash... não... eu fiquei com medo de tomar o Qzinho dele stackado ali... ta... what a fuck... de onde saiu esse Veigar? foi meu herói mas nossa... de onde ele veio?... ok... deu tudo certo... de onde ele veio... ele veio com TP... mas eu não vi... bom... ainda bem que veio... musicas divertidas... o Victor morreu né... AH:::.... NOSSA QUE SUSTO... nossa que susto... pior que eu não tinha skill pra me defender cara... triste... ele ult ainda né? tinha outra ult... NÃO:::.... ah menina.... experimente de vez enquanto... ta de verdade... essa skin realmente... taca... taca fogo nas skills... eu achei que não tinha uma skill no Aurelion Sol que ataca fogo mas atacou... uma skin no caso... não vou estar tendo (alteração) vidente... quem ta no bot o Victor?... bom... vou atacar meu negócinho aqui por que ai eu pego stack... putz... é Zilleen e Darius né... um PERIGO:::.... putz... na hora que eu apareci aqui começou a treta lá mesmo... quem foi pego?... gente... ai eu não vou não... nossa foi quase... se eu tivesse um pouquinho mais perto pegava o Barão ali... bom... da pra fazer Dragon se pá... olha essa velha que abusada... assim... basicamente eu ultei pra achar a velha... acabamo achando a Zeri também...

00:40:00 - 00:49:59

Tá... eu achei que da pra fazer Rilay de boa de primeiro item... num jogo que eu to todo cagado... não senti falta de mana... não não não... NOSSA AINDA BEM QUE EU DEI RECALL CARA... era call do Thresh... certeza que ia ter gente ali... nossa... foi o Arcanjo que salvou esse cara em... uh... achei a Evelyn... cedo ou tarde a gente vai se... isso é CPM22 não... isso é NXZero também... tinha uma Evelyn... Rabadon ou Void... Banshee... Banshee é bem legal aqui né... se pá... nossa... coitado... passou quarenta pessoas só... é muito bom fazer isso... da muita stack... NOSSA... mas a gente ta com muita stack... não?... nem vi de onde saiu tanta stack...UI... nossa... no mesmo lugar... ordinário... TENHO CERTEZA NUMA BEM MELHOR... eca... Lich Banes... se bem que não é ruim nesse jogo se pá... muito melee nosso time... NOSSA ESSE CHAMPION É MUITO ROUBADO... OLHA O QUE ESSE E FEZ ALI NA FIGHT... bom... a gente

vai voar ali e matar todo mundo né... ou não porque me derrubaram... ui ui ui... pera... calma... calma... calma... tomei block da Ilaoi... gente... eu não tenho mais nada... vish... tem um negocinho aqui... nossa... tomei um bodyblock assustador ali mano... MEU DEUS... O AURELION SOL É MUITO FORTE... acho que mesmo se a gente perder o Baron e ganhar a luta ta safe... bom... se perder... se ganhar o Baron e ganhar a luta... ai é... a mira dela da slow... mas esse slow é meio michuruca não? parece meio michuruca esse slow... ui ui... é... eu n~/ao gosto idsso aqui em... 535 almas... é pó... é pó... nossa... essa é incrível... oxê... sai daqui... to com os amiguinhos aqui... uh... bom... o Victor caiu... infelizmente pra eles...vish... vamos simhora... a gente nunca teve tanto pó...

00:50:00 - 00:59:59

A Zeri é perigosa... vinte por cento da vida maxima... é a vida maxima né... o barulhinho dessa skin é bem gostoso... nossa... eu não tinha visto que eles tinham levado nosso coisa... pentakill da menina?... VAI... AH::: BLÉHEHEHE:::.... tava grande as skills né... ah... acho que eu não merecia ter ganhado esse jogo... joguei muito mal... ainda bem que o Victor caiu... assim... entre ganhar e perder prefiro ganhar não merecendo do que perder não merecendo... mas... não era pra ganhar isso não... eu acho que meu novo tique é ficar mexendo no cabelo enquanto eu faço live... essa também... essa também... essa também... essa é boa... bom... o Client bugou né... Liga das Lendas ai firme e forte... nossa... o chat tava meio tóxico no início da live não... eu não reparei muito porque eu tava preocupado feedando... mas tava dando umas olhadas... deu uma vazada do Twitter pra ca... ai sou eu... se me ligam de madrugada eu não vou atender mesmo não... eu em... vai ouvir voz nenhuma... será que eu espero ou tento relogar?... não sei viver sem ter você... nossa CPM22 é muito bom... então... eu to com um habito ultimamente... de colocar o celular no modo foco... que ai você não recebe notificação nenhuma pra dormir... mas nossa... da muito medo... vocês não ficam com medo não? sei lá... vai que alguém morre enquanto você ta dormindo... não sei... dá uma certa ansiedade desligar... mas eu sou de receber mensagem de madrugada que me acorda... nossa... sabe um jogo que eu jogava muito quando era pequeno?... eu lembro porque eu tinha uma baba quando era muito pequenininho... e eu ficava na casa dela enquanto minha mãe trabalhava... o nome dela era... Talita... era Talita... ai... o pai dela era gamer... e ele jogava... ela era muito fã de CPM22... então eu sempre estava ouvindo CPM22 com ela... por isso que eu estou lembrando dessa história agora... porque ta tocando CPM22... e eu ficava jogando no PC do pai dela... e ele jogava um jogo de tiro... só que era tático... eu não sei se vocês

já ouviram falar... se chama Swat 3... cara... o jogo era muito legal... era feio... era antigo... mas era muito bem feitinho... você tinha varias missões... você escolhia... e ai você tinha que entrar... era um jogo de FPS... era você e mais quatro... cinco... é... companheiros que eram bots né... ai vocês tinham que entrar no lugar... e ai de repente a missão era resgatar refem... a missão era matar terrorista... desarmar uma bomba... encontrar uma bomba... era muito legal... e era muito bem feito... porque ele variava as coisas... então... se você fazia uma missão... não necessariamente os oponentes iriam estar no mesmo lugar toda vez naquela missão... era muito difícil... era muito difícil... ai você matava o terrorista... você tinha que chamar a equipe pra pegar o corpo... você tinha que aprender as armas... mas era muito legal... era muito bem feito... porém muito difícil... e eu não sei se tem continuação e tal... mas o nome era Swat 3...eu nunca vou esquecer desse jogo... porque era muito daora... só que era muito difícil... não... não era tipo de recuperar o refem... porque você não tinha que pegar o refem e levar para um lugar... você tinha que achar o refem... limpar a área... ai você chamava a equipe para resgatar o refem enquanto você cobria a área... era muito daora... cara... pra época assim... era surreal de bem feito... tinha muita missão... o combate era bom... e era muito tático... era muito difícil... você errava você morria... na hora assim... era bizarro... era muito realista... é realista porque você tomava dois tiros você morria... dava... você rendia os inimigos... era muito bom... eu jogava muito mal porque eu era muito pequeno... não sabia o que tinha que fazer... eu lembro que você abria um menu... ai tinha um monte de opção pra fazer com refem... com cara que você rendia... tinha muita possibilidade... as armas eram legais também... um açai Gilson? Lulu mid Amanda... obrigado pelas estrelas... eu não tinha visto... desculpa Amanda... obrigado Gilson também... eu não sei Clayson... eu não acompanho... hoje tem show do Coldplay de novo? porque parece que eles estão fazendo show a um mês aqui em São Paulo... todo dia tem show do Coldplay... Dófus?... credo... isso não é tipo um Ragnarok de Chernobyl?... ah... o ultimo foi ontem?... nossa... gente... eu tomei um puta susto da orquestra... eu fui sexta... sexta? hoje é domingo? é eu fui sexta na orquestra... porque eu nem ia... eu nem tinha comprado o ingresso... ai eu vi... eu fui impactado por um anuncio da orquestra no Instagram... falando que ia tocar a segunda sinfonia do Rachmaninov... e o terceiro movimento da segunda sinfonia é uma das minhas peças favoritas... é tipo a coisa mais linda do universo... eu não vou colocar se não vocês vão dormir... mas é a coisa mais linda do universo... juro para vocês... dai eu não conhecia o resto da sinfonia... tem uma hora... quase uma hora... tem 55 minutos... dai eu peguei e comprei o ingresso e fui... sexta-feira... e cara... é muito bom... é surreal... é muito...

muito... muito bom... eu acho que é o tipo de sinfonia que vocês iam gostar mesmo não tão gostando... porque... é mais moderno assim... é de 1908... então não é tão old... então tem muita coisa acontecendo ao mesmo tempo... é difícil ficar cansado... sempre tem alguma coisa acontecendo... é muito dinâmica... eu tomei um susto porque tem uma hora que vem um silêncio aí do nada vem um BUM:::... deixa eu colocar a parte que eu tomei um susto...

01:00:00 - 01:09:59

Mas deu pra ver que várias pessoas tomou o susto... porque uma galera começou a rir baixinho depois... mas é um puta jump scare... eu não sei o tempo exato mas... mas eu acho... eu sei que é no segundo movimento... INCLUSIVE O SEGUNDO MOVIMENTO COMEÇA MUITO LEGAL... eu fiquei muito surpreso... de verdade... porque eu achei que fosse ser... sei lá... mais paradinha e tal... por que o terceiro movimento é inteiro lerdo e é muito lindo... mas é... é lento... mas é muito daora... olha como começa o segundo movimento... olha que hype... não... eu não vou jogar Diablo VI... não é HYPE?... é muito hype... mas deixa eu achar a hora do jump scare... porque eu tomei um puta susto... eu acho que é aqui... é aqui é aqui... vocês não vão se assustar porque vocês sabem... que... que tá vindo... e porque é um video... mas pessoalmente... é muito alto eu juro pra vocês... é... no audio não parece... eu juro pra vocês que pessoalmente da um puta cagaço se você não tá esperando... baniram o Aurelion?... não acredito que baniram o Aurelion... ah... baniram... tudo bem... eu não vou deixar inteiro porque eu sei que vocês não gostam... mas... quem tiver interesse... dá uma ouvida depois... eu juro que é muito bom... eu fiquei muito positivamente surpreso... e assim... o terceiro movimento que eu já conhecia... assim pessoalmente... de verdade... eu fiquei muito em choque... eu fiquei stunado em vários momentos... cara... mexeu muito comigo... não tava esperando... eu achei que ia ser uma noite de diversão... eu saí mentalmente exausto... tipo... de verdade... ah... não sei se a gente pega a runa troll aqui... ah... pode ser eu acho... vamos ver... Rumble... é Ekko mid isso? é né... Ekko... Ekko... ãm::: eu pego ignite?... eu quero um croma... ãm... não dá pra comprar o croma? ah... é porque ela é coisada... aí... eu vou de ignite né... ah::: palhaços... ah... eu não vou deixar a sinfonia pra tocar por que eu sei que vocês não gostam... eu tenho que respeitar o gosto musical da maioria... que culpa eu tenho se vocês gostam de Luiza Sonza e MC Pipokinha... não tenho culpa... mas eu tenho que aderir né... fazer o que... que eu posso fazer? tem que aceitar... “admite que no off eu amo elas”... eu não amo... pior é que

eu não amo sabia... eu gosto é de algumas musicas da Anitta... aquela... a... como é que é o nome... vai malandra... eu acho... muito catch... fica muito na cabeça... mas eu realmente não gosto... não... não é... não é pra mim... não sei... eu gosto de música parada... não gosto muito de música animada... minhas músicas favoritas são músicas lentas... sofrença... mas MPB eu acho muito chato também... sei lá... Caetano Veloso... que tem umas músicas dramáticas... eu acho arg::: sofrido... tem uma da Anita que eu gosto muito do início... eu acho que é com a Ludmila... mas me falaram que é sobre maconha... ãm::: PEGARAM AURELION... NÃO... e agora?... ah... não sei... tiltei... eu vou pegar Corky... tiltei... tiltei... tiltei... eu não sabia o que fazer... ou... vamo escalar juntos... vamos ver qual é mais forte scalando... nossa... Akshan é counter de Aurelion... mas eu não sei jogar de Akshan... Pedro... ninguém joga com esse boneco... e você tem que agradecer é que ninguém joga... por que ele é quebrado... se as pessoas comessem a jogar ia ser nerfado em dois toques... é igualzinho Rell... Rell é balanceada por que ninguém joga... mas ela é roubada... só que ninguém sabe que ela é roubada por que ninguém joga... Akshan é a mesma coisa... é que honestamente... se eu tivesse de Aurelion contra um Corky... eu acho que eu ficaria um pouco chateado... por que eu tenho quase certeza que Corky da out scale no Aurelion... é meio parecido com Azir e Corky... eu acho que é ruim pro Azir... por que... Azir fica muito forte late game... fica... lógico... mas o Corky consegue bater de longe... eu acho que tem... tem muita vantagem poder bater de longe... a gente quase nunca usa astronauta... vamo com astronauta... nossa mas esse croma é muito feio... não não não... da pra ir de exaust aqui né... ai não... Overwatch não da... eu joguei um pouco de Overwatch quando lançou... eu adorava jogar de Genji... mas eu... eu tenho um pouco de... eu nem sei se é um preconceito... eu acho que é um conceito já estabelecido de que eu não gosto da Blizzard... e se o jogo é da Blizzard automaticamente eu já olho meio feio... ollha... era abetedora né? nossa... minha voz falhou... VAMOS CONSTRUIR... UM PAÍS... meu Deus a bunda dele é imensa... hahaha... assim... já tinha comitado demais pra voltar... ali não tinha como voltar... ali era proibido voltar... ficou com Kha'Zix com Ez e com o Bardo... pelo menos não ficou com Irelia nem com o Aurelion... Irelia Aurelion... a não... trava lingua nesse jogo... acho que se eu tivesse começado de E... teria termiado da mesma forma... mas teria dado mais dano... sério que eu vou ficar fazendo esse barulho todo auto ataque?

01:10:00 - 01:19:59

ai não cara... me arrependi muito já de pegar essa skin... vocês conseguem ouvir?... meu Deus que horror... ai... perdi o minion... muito bom o gank do Viego ali se ele matar... cara... de verdade... só comigo mesmo pra tomar gank contra um Aurelion Sol... bizarro... não... ainda não joguei The Query... o que que é isso... tem um Bardo aqui mano... o Jayce é burro?... ou ele só não viu que tinha mais uma pessoa... ou ele achou que 2 fosse maior que 3... por que assim... o Viego tinha saído já... é... ele não viu... AH::: jogo violento... essa música é de Lucifer... essa playlist tem muita música de Lucifer... ele comprou um cristal de rubi... vamos ver o que ele vai fazer... se ele fizer RoA... eu vou ficar muito chateado... por que ele pegou meu boneco pra fazer build ruim... eu não vou agressivar nesse Aurelion Sol... por que... conhecendo... a minha vida de Streamer... tem um Bardo e um Kha'Zix aqui... NOSSA SENHORA... por que que eu não caio contra essas bot lanes?... ah boa... muito importante matar essa Irelia... ah... ele vai fazer RoA... pelo amor de Deus... o que que é goiva... que palavra é essa... ah... ta... que bom que ele vai fazer RoA... melhor pra nós né... eu preciso limpar mid antes... deu uma bugadinha ali?... faz alguma coisa menina... misericórdia... ok... obrigado... ai trollei... cara... as duas conseguiram... não fazer nada... elas nem pegaram assist... não é fácil...

01:20:00 - 01:29:59

ELAS NÃO PEGARAM ASSIST... E O CARA TINHA TUDO... ó... pera... ELE NÃO MATOU?... what?... okay... se a gente pegar esse dragão é muito bom... show... show... show... VERY GOOD... very... very good... estamos... como dizem os Maias... enormes... estamos GIGANTES... eu não estou vendo nada de baixo astral no chat... você está trollando... eu quero nível 11 antes de lutar... nossa... eu não aguento mais tomar ult desse Ez mano... ãh:::... as vezes vocês tem vontade de perder jogos de propósitos só por que vocês estão jogando com pessoas que você acha que não merece ganhar?... eu acho que é uma situação boa de ta... por... por que... lógico que eu quero ganhar... eu vou me esforçar pra ganhar... mas se eu perder... ta tudo bem... por que essa MF não merece ganhar... FICA MID... ai nossa... como eu queria que ele desse de cara aqui... medroso... bom... que esse Ez saiba que meu W é só pra cima... ah::: triste... VAI SUA VAGABUNDA FAZ ALGUMA COISA... fez... foi triste... ele perdeu a visão do Ez ali... EU TE PROTEJO... vou pegar o pacote... tentar cobrar aqui... NOSSA que burro... ele voltou pro pacote... honestamente... se eles pegarem esse dragon não to muito preocupado não... quero essa wave aqui... (minha wave) morreu? que isso... essa Irelia me mata bem facinho... não queremos tratar com a Irelia... o W do Corky ele ia resetar

também... não sei se eu concordo... o pacote deveria resetar... já pensou?... nó... nossa... olha o que o exhaust fez... uh... mas eu to feliz pegando essas waves do... da (MF) pelo menos... pelo menos ela não ta... querendo pegar as Waves... o dragon foi deles... mas não é tão grave... eu vou ter pacote no próximo né?... tenho... ai... ai... eu detesto ficar esperando pacote toda vez que tem dragon... chato... fazer MR é bom... não? é... ai é um problema...

01:30:00 - 01:39:59

ai ai... não é fácil... esse Ez não da 100/0 será? 100/0 não... preciso pegar 16... uh... quase... faltou um crítico... será que pega? uh... boa... virei a Sibir por um instante... ta... a gente quer fazer o que... BT? eu posso fazer qualquer item... não... ele morreu de que?... nossa... a Siri fala do nada... BT? eu não sei... BT ou canhão?... BT né... é que canhão é muito bom para dar uns hitão de longe... ah... não tenho TP... respeitarão o Pacote... ai meu pai... nossa acertou... olha eu dou uns danos aqui... que isso... o negócio me puxou... ai meu pai... pelo menos a MF tem ult... ela vai limpar a wave... tomamos um CC ali... só um pouquinho... limpou... é elo job não é?... vamos ser sincero... vamos ser realistas... hm::: se eu fosse mais corajoso será que eu matava todo mundo? ou não?... eu acho que eu ia só morrer por que ele tinha exhaust não é? ia tomar alguma skill ali e ia ficar triste... ué... tudo bem... assim... eu vendo bota pra fazer o que aqui? acho que QSS não é?... nossa senhora... eu nem vou perguntar onde ta o resto do time porque eu não tenho... cara... essas duas nunca tão... impressionante... eu não acho que é uma boa... ufa... ela tinha Dança da Morte... perigoso... eu acho que troco bota por Hydra não é?... meu Deus... que horror... ai meu Deus... por que que eu vou nessas coisas?

01:40:00 - 01:49:59

que tristeza... gente... se essa MF é HighElo... nunca desistam dos seus sonhos... a unica coisa que eu posso dizer sobre isso... é que com certeza a MF é OP... é o unico jeito... com certeza MF é quebrada... eu não to falando de KDA... se eu tivesse falando de KDA tudo bem... obrigado Davi... Davi ou David?... Elo job Renata é quem paga alguém para ganhar partidas na sua conta... NOSSA ESSA MÚSICA... meu Deus... é Davi mas o povo me chama de David... nossa... by the way... esse Aurelion Sol... tenebroso em... ele começou o jogo 4/0 e tava mantendo 10 pós por minuto... ai foi... finalmente as duas mil... deixa eu dar upgrade... finalmente... na nossa mochila de macaco... mid troca? é... ok... opa... deixa eu transformar minha mochila de macaco...

finalmente... finalmente... agora a gente tem um macaco com uma coroa... é isso... seis meses depois... deixa eu deixar meu jogo mais bonito... pronto... é isso... estou feliz... me sinto realizado com minha mochila de macaco... olha que lindo... bom... falem o que quiser desse jogo... ele é menos bugado que League of Legends... vou contra um Cho'Gath top... que isso?... pera... isso é Cho'Gath mid... não é Cho'Gath top... ah::: por que que eu aceitei trocar... essa musica toca no... no.... ai como é o nome... ai é Cho'Gath top... ou não é Cho'Gath top?... sei lá o que é isso... essa música toca no The Boys... ceis já ouviram? eu já mostrei pra vocês... mas deixa eu mostrar de novo... vocês já viram The Boys? sabem a musica do A-Train?... vocês conseguem perceber que é a mesma música?... é a mesma música...eu acho que é ucraniana essa música... não sei... bom agora que não tem mais co... por que ficar pegando a mochila de macaco... o que que eu faço na fila? acho que vou ficar pescando... ah... é Cho'Gath top... nossa... essa música é boa viu... deixa eu aumentar... você ta com fome amor? é... The Quarry hoje ou League of Legends só? hm...

01:50:00 - 01:59:59

é muito roubada essa skill né... acho que é a unica coisa que tira ad no jogo... não... acho que tem isso... o W do Trynda... e a ult do Moderkaiser... acho que são as unicas coisas que tiram AD do jogo... nossa... olha que linda essa skin cara... surreal... (Kassei) obrigado pelo apoiador... sua foto é eu banguela... eu não sei se esse jogo da susto... eu acho que dá... mas eu não sei... ele vai... dar Qzinho aqui naquela hora... e executou... pinto ou W?... a gente só perdeu um minion até agora... ai... tem Bardo de novo... que isso... ham... perdi o minion... ai parabéns... piada engraçada Cho'Gath... primeira vez que ouçoi essa...

03:00 é o kobas (Cho'Gath): Kami n me mata

03:02 é o kobas (Cho'Gath): n sou baiano

03:03 é o kobas (Cho'Gath): plz

hm... NOSSA... ESSA MUSICA... vocês não vão gostar mas é muito bom... nossa... será que vou ter que fazer corta cura por causa da Soraka? acho que não... hm:::... ops... hm:::... Lilia... Lilia... hm:::... nossa. essas musicas dramaticas combinam muito com League of Legends... vocês não acham? não né... eu não quero dar B ainda... e eu não quero que ele de B também... quer dizer... ele pode dar B na real...ops... ai... não

da pra matar... MAKE BELIEVE... medo dele morrer aqui... esse Maokai...a gente comeu o minion?... não... ai ele vai vir aqui... nossa... que bizarro... a bot lane feedou... é a primeira vez em duas décadas... what...what... vai dar bom agora... to com um pouquinho de attack speed agora... hm:::... opa... oh no... me acertou... chato mas nem tanto... meu flash foi otimista... não precisava ter flashado... Vex abusada... vai ter que flashar... eu vou de bota... mas não agora... Vex abusada...

02:00:00 - 02:09:59

vai ter que flashar... a gente precisa de bota... mas não agora... eu não quero lutar esse jogo em nenhum momento... eu quero só side... side... side... menina estranha... é... não vou conseguir levar a torre dele... quando que esse item começa?... teve um nerf meio pesado né... haha... triste... ah... deixa eu banir essa pessoa aqui... eu em... tudo bem... é triste não pegar barricada... mas tudo bem... ai Maokai tomou o Q junto comigo? não é possível... ele não tomou não... não... ele tomou com certeza... se não ele teria chego... what... a ult do Trundle... rouba armadura... vida... é a ult do bandido... ah não... rouba só vida... ah não... vida... armadura e resistência... nossa a vidinha... nossa a cretina que me gankou... meu Deus... pegou na menina... ih... devia ter esperado minha mana né... muito dano... quanto de dano a Espada do Rei deu? 580... é... tem muitas opções que a gente pode fazer nesse jogo... muitas opções... eu acho que eu vou ter que fazer corta cura por causa dessa Soraka... por causa do Cho também... haha... o que eu fiz... ai... perdi a catapa... Trundle não parece ser tão bobo pro Cho'Gath... bizarro... Karma linda... KARMA LINDA... Varus também... COM ALGUÉM NOVO... ai vou ter que fazer isso aqui... a menina ta fazendo tank também... Vex também... que isso... quanta vida... tudo bem... eu realmente não quero lutar nesse jogo... felizmente esse item da dano em torre também... ai... ai... ai... que dano... QUE DANO... essa skin é linda... então... eu não vou fazer cutelo por que eu não quero lutar... eu vou fazer... assim... se o jogo se estender e eles não derem surrender... eu vou fazer... Ruptor...depois do Ruptor eu vou fazer o item de split... é que Ruptor é realmente muito bom de qualquer forma... que se não esse Cho'Gath vai me bater... eu não quero que ele consiga me bater... não tem jungle pra você Lilia... poxa vida Lilia... não tem Jungle... não tem... que pena... não tem jungle... eu acho que com isso daqui eu já não perco no 2v1 pra eles não... pra Lilia e pro Cho'Gath... mas eu com certeza eu não consigo matar eles... por que eles fogem muito...

02:10:00 - 02:19:59

QUE QUE ISSO?... que dano foi esse que eu tomei? HAHHAHAHA... nossa... aff... caramba... os minions comeram meu boneco... tomei 600 de dano dos minions... nossa... tomei dano de muitas formas diferentes... ah... eu quero fechar meu item aqui... cara... acho que eu vou esperar... 30 reais... pronto... agora a gente faz quebra cascós... eu acho que eu vou ter que lutar com meus amigos aqui... meu deus a build do Maokai... que isso? não pode ser bom... meu Deus... eu vou deixar... a música no caso... AI VEX... ai... eu vou tomar stun... tem que balancear o move speed da Soraka né... com a passiva... bem balanceado o move speed da Sorakinha... da passiva... ai não pegou a ()... ai levou... COMO A GENTE PEGOU O DRAGON?... NUNCA MAIS TE ESQUECEREI... acabou né... a fase... de pontos do CBLOL... hoje foi o último dia né?... eu acho que vocês deveriam cantar juntos no chat... vish... ah... eles vão forçar baron... com certeza... Maokai tá morto... eu sou completamente inútil lá... não vou... NOSSA... que compzinha deles... todos são tanks... eu só mato 1 tank de cada vez... to sem mana... ME::: essa música é muito boa... que isso... ah... mataram a Sivil... cara... meu time é bom... AI O Qzinho do Cho'Gath é chato de jogar contra né? credo... pior que ele cura muito... ok... Cho'Gath é roubado... Riot... vamos estar nerfando aí... por gentileza... cutelo seria bom? Seria... se eu quisesse lutar... mas eu não quero lutar... na situação que eu não quero lutar eu acho que tem coisa melhor... NOSSA que mentira... meus amigos chegaram... eu não acho que a gente consegue lutar aqui... ceis acham que a gente consegue? eu acho que não... não sei se tem progressão aqui... Sivil limpa wave matando a gente ao mesmo tempo... não tem muito o que fazer... mas aqui eu acho que a gente tem que tentar ir pra Black Cleaver mesmo... ou mais attack speed... ou black... NÃO SEI SE É BLACK CLEAVER MANO... mas também não acho que é Hydra... acho que o jogo tá trollando com essa Hydra aqui... não... mas é pra Cleaver mesmo... mesmo que eu não queira lutar...

02:20:00 - 02:29:59

Eu não acho que eles vão avançar top... eu acho que eles vão descer por que a Sivil quer pegar a ba... o red primeiro... Sivil tá pegando red né?... pegou... EU NÃO SEI POR QUE A TORRE TÁ VIRANDO EM MIM... bom... agora eu sei... por que eu dei um soco nele... mas... ai ai... honrar a Vex... boa noite Iara... que que eu faço no Runescape agora?... não tem mais nada... quer dizer... tem muita coisa pra fazer... mas eu não sei o que fazer... “melhor champion no mid na minha opinião?”... eu não sei Matheus... parabéns Icaro... feliz aniversário... eu posso ficar cortando árvore... posso ficar minerando... posso continuar upando agilidade... acho que eu vou pra (query)... não

vou jogar Pizza Tower Eni... eu não sei o que é isso... gostamos do novo Aurélien sim... () less... o que eu fiz com a mensagem do Gabirel? Eu não li... eu esqueci... ah... eu esqueci... eu esqueci... Albion? não... eu lembro de Albion... eu tinha um amigo que jogava... na escola... salve a ultima dança para mim... hm... o Vampire Survivors... eu achei... eu não sei se vocês concordam... eu achei que ficou muito enjoativo... por que é sempre a mesma coisa... tipo... não é sempre a mesma coisa... mas meio que é... eu gosto ali da progressão ali tal... mas... nossa... vou fazer um café acho... quem quer café... ih... cai suporte... tragédia... vou jogar de Pike... nossa... eu amo essa musica... amo essas musicas de adolescente... na real não queria blindar Pike... tenho que esperar cair com um suporte fadinha... nossa... a gente com certeza não vai jogar de Pike contra Heimer... mas Morgana também contra Heimer não parece bom... Zyra? que isso? é nova?... ai... pegou Fiora... pior que... nossa... minha runa completamente troll... qual skin ceis querem?... noiva?... é verdade... deve ser bom contra Heimer mesmo... mas quem ganha no x1? a planta ou a torre?... qual que é a coruja cornifera? não lembro... é essa? é essa né?... não pera... é essa aqui né? a bruxa... ai... vou de ignite... vou de exhaust não... you wake me... ah... tava na cozinha... acho que a gente ja jogou de cozinha...

02:30:00 - 02:39:59

for the first time... nossa... a torre mata em 2 auto ataque a planta? tem certeza?... eles precisam ajustar as plantas da Zyra... elas são muito desajustadas... a cozinha a gente já usou... mas não tem troll no chat... meu chat é livre de trolls... meu chat não tem trolls... eu nunca vi troll no chat... nossa... acho que o preço dos ossos no Runescape ta aumentando muito... por que ta tendo... vai ter atualização... qual? se era aquele menino que tava falando coisa de gay eu bani já... to my self... que mundo maravilhoso... vocês querem ver jogabilidade? mentira... vocês querem me ver pelado... e eu acho que vou fazer um café depois dessa... por que acho que eu não tenho nada pra fazer amanhã então eu quero dormir tarde... Eni... eu sei que você tem um fake mandando mensagem no instagram pedindo foto pelado todo dia... eu tenho um amigo hacker... ele já rastreou o IP e concluiu que foi dai da sua casa... ai... eu não vou jogar Runescape e LoL ao mesmo tempo não... eu até ia tentar um pouquinho mas... melhor não... oh my god... to contra um suporte pro-player... oh no... nossa... que linda a skin... sempre foi bonita assim?... ()... OH MY GOD... morremo... devia ter pego o W né... nossa... esse move speed que ele ganha do lado da torre é muito chato... ah... ele tinha torre... achei que fosse ward... era W 100%... ah... ah... ninguém morre... ó a grande coruja cornifera...

ah... não tem o que fazer não... bom... não... double kill do cavalo... vamo scalar... nossa velho... morreu igual um bot... A RAINHA BRUXA... bom... eu vou fazer AP... vou fazer suporte não... nossa... olha isso... 420 o movespeed... sem bota... só por ta perto da torre... chamuscar... é... haha... a gente teve a mesma ideia... mas foi uma péssima ideia... nossa... linda... mas que lindo gank...

02:40:00 - 02:49:59

é medo... medo é reverência... reverência é medo... “top dando uma feedadinha”... ta memo? ah... normal... depois daquela play ali a gente não podia esperar muito... ham?... como essa maquininha tava ali? que loucura... ui... ai... como odeio Varus... eu não preciso ajudar ela a farmar né?... é... não é fácil acerta-los... ah... ué... ela vai ficar né? é lógico... UI... que perigo... que perigo... coitada... EITA ULTA... é (tudo esse) soberano ai... ai... esse boneco é muito couter do meu... a Vi... deu B? deu... não devia ter flashado... ou talvez sim... não sei... hm... ela vai fazer coiso... eu também vou fazer coiso... Liandry... Liandry... não ela não tinha ult... a coisa... acho... a Caitlyn... não tinha... nossa... ai... aff... nossa... não da pra acertar... são muito... são muito rápidos... é... quando a gente acertou virou kill né... é... foi 4 pro pátio? não... foi 3 pro pátio... a Talyah foi pro lado errado né... coitada... o que foi esse barulho?... que susto... é... não sei se tem muita gameplay contra isso aqui não... é....

02:50:00 - 02:59:59

UI... achei que a Taliyah ia matar o cavalo... não... não é possível... corre... corre... corre menina... vish... ela ta sem trap será?... acho... cara... se a gente tivesse corta cura... talvez desse pra matar... sem corta cura acho que a chance é zero... pior que vai sobrar pra mim fazer essa porcaria... e ai... tem jogo ou não tem jogo?... tem jogo ou não tme jogo?... eu gosto que ela percebeu que ela só precisa esperar um pouquinho pro meu Q... ai ela pode usar o Qzinho e mata tudo... eita... são os ultimos dias do homem? SUA HORA CHEGOU... QUE ISSO?... ()... eu gosto da ideia de tentar ir Baron... osh... ta maluco?... ta louco?... osh... ah... a vidinha... não:::... nossa... tava até agora fazendo dragon... eles tinham que ter ido direto... nossa... quebrou o negócio... ELES NÃO TAVAM FAZENDO... agora eles tão... ou não... tem que lutar só com a Taliyah... por que a Taliyah da muito (shut down) na Fiora... comprou Zhonyas pra enfeitar só... bom... meu escudo é muito michuruca quando não ta upado né... nossa... esse cavalo ta gigante... bom... quem não ta gigante la né... what a fuck... ai... ai lascou... será que eu não faço

Rylai não?... bom... agora não mais né... a vitória NÃO É NOSSA MORGANA... não sei o que você ta falando... a gente ta segurando sabe la Deus como... e a Caitlyn ganhou um dinheiro bom aqui... a Caitlyn ganhou um dinheiro legal até... achei que fosse mais de 2000... não ganha o jogo com 2000 de gold...

03:00:00 - 03:10:59

ah... é o E do Varus... nossa... tinha... tinha um E do Varus e eu achei que fosse meu W mas eu não tava ali... eu falei... ué... como é que tem meu W ali se eu não tava ali... não parece certo... a gente não precisa lutar né?... tudo bem... () top também... pois é... a Taliyah morreu no chase... nossa... meu pé ta doendo muito... ai... RASGA O CORAÇÃO DOS HOME... não... esse jogo já acabou gente... mas ta tudo bem... pelo menos a gente ta lutando... não... que isso... que isso... não tem dano... que que isso... que play foi essa?... HAHHAHAHA... ah... nossa Caitlyn tomou pick off? não acredito... eu não acredito que ela pegou 6 shut down seguidos e tomou pick off... ah não cara... onde que ela morreu que eu nem vi?... gente... mas se vocês estão reclamando de uma pessoa que esta dando react no comentário de vocês... a ultima coisa que vocês deveriam falar é reclamar... por que a pessoa só quer ser notada e vocês tão notando... ceis são muito ruins lidando com trolls... de verdade... eu quero ver onde é que ela morreu... ah... EU NÃO ACREDITO QUE ELA MORREU PEGANDO RED... é lógico que adianta ignorar doido... a pior coisa que vocês podem fazer com doido é dar atenção pro doido... vocês entraram na internet ontem? parem com isso... você tira o palco do doido... que é o que vocês estão dando quando vocês reagem ao doido... se eles não tem palco... ele não tem mais nada o que fazer... por que ele já é uma pessoa triste... é só ignorar... por que daí... sabe o que ele vai fazer?... ele vai... provavelmente... não tomar banho... por que ele provavelmente não toma banho... provavelmente ele é fedido... provavelmente ele não sai muito na rua... e ta tudo bem... eu também não saio muito na rua... mas eu tomo banho... mas o doido... trolll... no chat... ele provavelmente é fedido... não tem muitos amigos... provavelmente tem muita dificuldade de falar com outras pessoas... por que provavelmente a vida dele é fazer doidisses na internet pra ganhar like aqui e ali... então se vocês ignoram... ele volta a insignificância... vocês já viram o... Fullmetal Alchemist Brotherhood? ceis sabem a morte do Envy? é tipo isso... quando você ignora o trol barra doido da internet... você percebe que nada mais ele é do que um bichinho minuscuro tentando chamar atenção de alguma forma... só que ele fica forte se você deixa ele ficar forte... e ele fica forte com a atenção que você dá para ele... se você não da atenção ele é

o Envy... aquele bichinho prestes a morrer no Fullmetal Brotherhood... que é muito triste inclusive... mas é a realidade de muita gente que é troll na internet... é triste... trolls na internet são iguais ao Envy... nossa... a morte do Envy é super triste... eu fiquei triste... Full Metal... o Brotherhood é bom Victor... o outro não... o Brotherhood é o que segue o manga... ESQUECI DE FAZER CAFÉ... eu achei... eu achei muito triste... na verdade... eu chorei em algumas cenas do Fullmetal... a morte do Envy não foi uma das cenas que eu chorei... mas eu achei triste... a cena que eu mais chorei foi a cena do... ai... não vou dar spoiler... ai... duas cenas específicas... a do Hohenheim... e... a cena do... da aqui... da aqui... passa esse First Pick pra ca... e a cena do... que o bebezinho chora... é linda... que as almas voltam... nossa... é muito legal... é muito... é muito bem dirigida a cena... por que ce ta tipo... acabou... os mocinhos perderam... deu ruim... já era... morreu todo mundo... dai tem uma palhaçada... bla bla bla... luta... bla bla bla... ai... aparentemente... os mocinhos venceram agora... e ai fica um silencio... por que mostra... ele mostra a cena inicialmente... quando os mocinhos perdem... de um carrinho de bebe... de um bebe com a mãe... morrendo... Opor que a alma deles é sugada... e ai quando a alma deles retorna... fica a cena só focada no carrinho do bebe por uns 10 segundos... em silencio... e ai o bebe começa a chorar... nossa... incrível... incrível... é incrível... o Dragão da tormenta? qual que é o Dragão da Tormenta?... ta bom... qual croma? esse aqui?... e ai tem a... qual outra cena é muito boa?a do Hohenheim... então... e essa cena do bebe... tem um outro anime que tem uma cena que envolve um bebe... que... me quebra... eu não gosto do anime... achei chato pra cacete... mas... a cena do bebe... nossa senhora... que é a... Parasyte... ceis assistiram? a da mãozinha... acho que é (Mig) o nome da mão zinha... a cena que a... que a mulher alienigena ta carregando o bebe... NOSSA SENHORA... é uma das cenas mais fortes a absurdas que eu já vi num anime... é surreal de boa... eu vou fazer um teste n esse jogo gente... hm... ai... eu não gosto...

03:10:00 - 03:19:59

Eu não gostei do anime... ah... sei la... não consegui gostar... e agora eu gosto muito da musica... aquela musica da menininha... ah... eu não vou lembrar o nome... essa musiquinha aqui... foi meu despertador uma época... olha... essa música é boa de tocar no piano né... muito fáicl... o problema é que ela é a mesma coisa do inicio ao fim... tam... tam... tam... tam... tam tam... ai não... os filmes do Harry Potter... eu não consigo me emocionar com nada dos filmes do Harry Potter... me desculpa... ceis podem me cancelar... mas eu não gosto de Harry Potter... nossa... mas como é chato Harry Potter...

pelo amor de deus... minto... pra não dizer que eu não gosto de nada... tudo que envolve o Snape é incrível... a músiquinha chama Next to You... Ruan obrigado pelas estrelas... eu não tinha visto... perdão... “já assistiu You?”... acho que assisti a primeira temporada e a segunda... BELO ACHADO... assim... o Snape é incrível... mas será que o Snape seria incrível se não fosse o Allan Wickman?... por que assim... uma coisa que eu to percebendo é que a moral desse boneco é que... não importa item... quer dizer... importa item... mas... a moral é que depois do Rylai... a unica coisa que nos interessa é alma... é alma... tem que pegar alma alma alma pra sujar tela e deixar esse troço gigante... a ult gigante... e o Q dando dano na vida... eu não sei se os itens são tão relevantes quanto a poeira... lógico que item é importante mas... ceis entenderam o que eu quero dizer?... talvez poeira seja mais importante que item... que isso... olha que piranha... ela começou de escudo pra me dar auto ataque para tirar meu first strike?... não pode ser... criança do capeta... nossa... como ele sabia?... que Udyr bom... AH... por que você é assim criança?... mais um jogo que eu vou fazer bota de MR cedo se pa.... a não eu vim com bota mágica... errei ta... ih... errei em... corre corre corre... corre que a criança ta vindo... ai obrigado por saber que eu não posso te ajudar... eu me sinto mal jogando com um boneco assim mas cara... não tem como eu ajudar... eu adoraria ajudar mas eu não consigo... desculpa time desculpa... vocês são lindos por não precisarem de mim... FIQUE COM SEU OU::RO... nossa quem fez esse boneco... o rework dele ta de parabéns... porque é muito legal... ta muito bem feito... criança correu... nossa eu quero muito começar... tipo eu sei que não deve ser bom mas... mas será que é muito ruim ultar wave?... por que... de verdade da muita vontade de ultar wave... ela tinha ward?... então... to querendo dessa posição aqui não fazer... nossa... essa boneca é roubada... que que isso esse move speed... se pa isso valeu a pena por que eu ganho 5 stacks quando eu ulto ela né... mas eu ganhei 5 stacks? vocês repararam?... poxa... por que que a catapa não ta junto desses minions?... ah... eu não vou fazer Rylai de primeiro item não... e se a gente fizer Rylai de meio item? livrinho Rylai...

03:20:00 - 03:29:59

NOSSA ESSA MÚSICA... nossa o Aurelion falou mal de quem gosta de signos em... Aurelion bullshitando signos em... ah... que horrivel... trolei muito... assim... também... me desculpa... olha a vida desses caras... nossa senhora... isso foi culpa das estrelas Aurelion... desculpa... mas eu trollei... joguei muito mal... sabe por que eu joguei mal? por que eu gastei meu E... não pode gastar o E... quando engata o E... esquece... eu só consigo pensar na música... na versão... português de portugal... PARA

COM::BATER:: AS FORÇAS DO MAL... obrigado catapa por sair da wave... nossa... ficou com o Varus as kills...ai que nojo... Udyr AP...nossa... hm... ok... ai gente... nosso Udyr é pateta... então... é que aqui da pra fechar coroa dependendo... a gente não vai fazer coroa... hm... jungle gap insano... boa... ai não... o minion trollou... ai deu tempo ainda... graças a Deus... esse rapaz ai ta potente... bom... triste que o rapaz não quis jogar... a gente ta bem de pó até... ó meu pai... triste... matou o Viego pelo menos... é... infelizmente trolzinho né... pelo menos não precisou esperar os 20... essas... não da pra falar nada por que... Riot Games cara... pelo menos não preciso esperar muito para o surrender... AI MEU CAFÉ... é... muito inutil... inves de perder 27 a gente perde 22 de PDE... nossa... é muito inutil... não tem ar condicionado no escritório... eu não sei o que a pessoa tava pensando quando ela fez essa casa... por que... teóricamente eu estou no escritório mas... como você não coloca ar condicionado no escritório?... nã... ainda bem que... ai gente... to louco pra me mudar mas falta tanto ainda... falta tanto tanto tanto... ainda bem que amanhã eu começo academia... amanhã ACAD... amanhã 12h... tomorrow 12h... hm... ai baniram o Aurelion cara... não se pode se divertir mais nesse jogo

03:30:00 - 03:39:59

big bang... esses kpop antigo são legais... mas eu quero ouvir essa música aqui que ta nos recomendados... é otakice... “mid troca por favor?”... não... não troco... não vou estar trocando... Pantheon top... será?... não... não vou trocar não... sai fora... nossa... eu amo essa música... quem que é mid aqui? por enquanto nada... nossa... Gragas é muito counter né... ãm... que isso? que isso... acho que eu to trollando aqui na runa... é Pantheon mid... bom... ufa... machuca olhar esse cooldown aqui... se qualquer parte do combo abater qualquer parte do combo... isso não significa que se eu matar com outra skill a skill reseta... NÃO... NÃO... HAM?... cade?... a não resta full... a ta... reseta pouquinho... é... ok... mentira que a bot lane morreu... mentira que a top lane morreu... oh my god... chocado... quem poderia imaginar?... se tivesse spell vamp no jogo de novo ia ser maravilhoso... nossa ta bugado parece... nossa... a bot lane morreu... que bom que da pra testar as coisas né... hm... eu não sei se eu to ficando maluco... mas parece que eu to lagado mesmo eu não estando lagado... mas parece que a boneca ta derrapando...nossa... sera que eu to vendo coisa... nossa que estranho... muito esquisito...ui... ok... o meu clone morreu... o que foi essa mulher gritando?

03:40:00 - 03:49:00

acho que foi meu clone... mentira que top morreu... não... não acredito... por que que essas aberrações não pegam boneco fácil... tipo... o cara ta auto fill top... porque que pega Yasuo o mula? por que não pega... sei lá... Orn... ah... tenha paciência... que isso?... ele passou na ward... quer dizer... ele não só passou na ward... mas ele se matou pra fazer isso... não pode ser bom...nossa... que susto...é cada uma.. mentira que o Yasuo morreu de novo? nossa... to incrédulo... magra... falsa e magra... ai... ta bom... não é bom fazer coisa top não... ui... não... as vezes o cara só é ruim mesmo gente... tem gente que joga tão mal que a gente pensa que ta feedando de propósito... mas as vezes não é... as vezes só é muito... muito... muito ruim... nossa... eu gosto dessa música... mas eu não aguento que ela toca 30 mil vezes... esse combo é muito roubado... bom... deveria ter ignorado top um tempo atrás... agora já não da mais para ignorar muito... nossa... o cooldown é muito rápido... não pode reduzir o cooldown do W também... não tem essa opção?... ai... um... tamo azarado né... com os trollzinhos... triste... hm... não... isso aqui não pode ser melhor... nossa... minha intenção era salvar ele mas não deu... não deu tempo... bom... tamo rico... eu tenho que gastar meu dinheiro... deixar essa...

03:50:00 - 03:59:59

hm... ops... bati a cabeça... bom... o Lee Sin mata ela... com certeza... ou não... como ela não morreu ainda?... hm... caras bons... ah... nossa o Heimmer ta muito inocente... AI É GENTE DEMAIS NÉ... ai é boneco demais... no... não sei se ia mudar ele acertar... mas... talvez... o Ez tava away? não... o negócio ta full... que isso? ai... conseguiu da B... muito triste... hm... ai tem ward aqui... tem ward aqui né?... a não ser que ele tenha colocado outra... nossa... quase deu ruim porque a mulher ficou invisível... CACETE É MUITO CC... a pobre da mulher não anda... bem triste... que a gente não via conseguir testar... por causa da pessoa no top... pessoa é uma palavra forte... NÃO... não merece esse penta... pior é que... é... sei lá... não acho que tem o que fazer aqui não...

04:00:00 - 04:09:49

isso ai não ta com cara que morre... hm... NOSSA... o chutão... esse ai não morre não... eu pensei em fazer Lyandri para matar ele mas acho que não ia mudar muita coisa não... bom... vocês acham que esse cara vai ser banido ou vai ser punido de alguma forma?... eu tenho certeza que não... quem foi punido foi quem caiu com ele... azar... eu vou fazer minha parte de reportar... mas... acho que não muda nada... vamos ver... deve ser mestre... ai... grão mestre... olha só... tem nem vergonha de trollar... clássico main

adcarry... parabéns... eu vou pegar meu café... azar de quem cai no time dele... fazer o que... mas sabe o que acontece... não é muito bom a gente falar muito por que a gente não sabe o que acontece... as vezes a mãe deixou cair quando era pequeno... as vezes eu não sei... colocou um carrinho de nenê e ficou sem conseguir respirar e teve algum probleminha... a gente não sabe né... qual foi... o que que aconteceu... eu acho que a gente tem que tomar cuidado com esses julgamentos... a gente não sabe... as vezes a criancinha ficou ali sem respirar algum tempo... e ai assim... ai ta feito o estrago... tem que cuidar... tem que cuidar... a gente nunca sabe... as vezes colocou o casaquinho assim... ai cobriu a cabeça do nenem... é uma tristeza... mas as vezes acontece... ah... é o coisinho... como é o nome dele?... (Kaoro Wada)... não (Koji Wada)... quem é Kaoro? ah... é um compositor também... é um compositor de InuYasha.... ai... eu não achei nada demais upar o Q... acho que teria sido o mesmo jogo se tivesse upado o W... não muda muita coisa... não achei que muda muita coisa... mas se pa ela vai aparecer no competitivo... acho que ela aparece no competitivo... não sei se por causa do buff em específico... mas da uma ajudada... é sempre bom coisinha que ajuda...ai... nossa... to animado para começar a academia amanhã 12h... e o The Query... quando jogaremos?... hoje não... not today... a não... cai top... é auto fill não é não?... “se eu coloquei ad?”... oh... tristeza... amanhã?... não sei... hm... cafézinho bom... a é... pode ser Aurelion top mesmo... a gente tinha que ter banido Jax... acho que a gente não joga contra Jax... a gente vai ter... muito dano magico não é não?... eu acho que ele tava com câncer já nessa performance... tadinho cara... ele era muito querido (referência ao cantor de digimon)...

04:10:00 - 04:19:59

acho que ele já tava mal aqui... nossa... não da pra jogar de Aurelion... nosso time vai ficar horrivel... é butterfly de Digimon... será que o Lobo Trevoguari pode pegar um campeão... NATURALMENTE... era pra eu pegar um boneco ad agora né... todo mundo confiante que eu ia pegar um boneco ad agora certo? que música gostosa é essa... não... meu Jayce BR é mid... veio um Trynda... isso é bom ou ruim?... ah... que desgraça... “como faz bonequinho que clica e sobe na tela com minions?” eu não entendi sua pergunta Fernando... música...que música... 'mid... troca por favor'... é... mas ai você tinha que ter falado isso antes de eu banir né... ta.... aff... que que a gente pega?... eu queria ir de Maophite... mas... não to vendo nada né... ah... fofo... Lux top?... continuo não vendo nada... aff... ah... vamos ver o que vem ai... pra eu fazer runa... esperar... esse Nasus tinha no TFT? não né... ou tinha?... não lembro... really? really?... REALLY? REALLY?...

“será que ele ia feedar?”... não ahco que ele ia feedar não... não ia cair com 2 Yasus trolls seguidos... não acho que ia acontecer isso... pode ser Icaro... nossa... eu precisava de muito osso para upar pro 99... MEU PAU DE ASA... cai Jungle... não... ninguém merece... hoje ta sendo um dia difícil para jogar League of Legends... nossa senhora... hoje não ta um dia fácil de jogar Jungle... ai... desculpa Evandro... AI... pior que não tem nada que eu queria jogar... sabe... essa é a pior parte... jogar de que? de Gragas?... sugeriram uma coisa divertida... Aurelion jungle acho que é troll não? não parece bom... não pode ser bom... Elise?... quero jogar com um AP e uacho... tem seraphine ali... vamos jogar de mumia... nossa tem uma skin nova aqui... é counter?... ai... vou ver o que pega na secundaria... não faço ideia... ai... é isso mesmo...

04:20:00 - 04:29:59

é isso... isso... e isso que usa... ceis acham que é muito troll ir de ignite?... eu sei que flash é melhor pra dar engage... meu... eu vou de ignite... sou um Amumu agressvivo... olha o lencinho dele... WHERE IS MY LOVE... não sei Davi... 'vou fazer bota de mobilidade?'... não... não sei... não... eu preciso de bota de CDR não?... smite verde se pa? é né...gente... não deem bola pro doido... pelo amor de Deus... não façam isso... uh... calor... esse café... ta quente... por que que eu to tomando café as 9h... vou ter que começar a malhar hoje... que isso?... essa Zeri gritou do nada... maluca... ah... é o broto do esmagamusgo... meu Deus olha o tamanho da cabeça dele... é muito cabeçudo... é mais cabeçudo que o da bala essa skin... claramente... vamos fazer alguns amigos... ta... isso não foi bom pra mim... eu precioso que o broto de esmaga musgo me ajude aqui por que se não... não vai ser facil a coisa... meu deus... o broto de esmaga musgo não ta me ajudando muito... vai broto... não era para eu ter ganhado uma stack não por ter pego assist?... não era não? Amumu Broken... 'só funciona em campo da jungle'... sério?... certeza?... sempre foi assim?... isso me da nivel 3? não né... WHAT... imposto... eu não sei se eu devia ter upado o Q... acho que não upa mais o Q não... parece ser o E na real... da muito dano... oh fuck... o fiddle ta aqui com certeza... ah... trollei trollei... eu tenho que comprar bota... tenho né... isso aqui?... ah... não... violininho gostoso... é musicade () eu acho... ai... não upa o Q não... trolei aqui... é o E certeza... o Ekko tinha 50 kills e entregou tudo... não sei o que que upa... socorro...

04:30:00 - 04:39:59

QUE ISSO LULU... não é por nada não... mas se eu tivesse ignite... dava pra matar o... que isso?... nossa... o que que é ta acontecendo com a bot lane?... eu sei que nunca é a bot lane... mas de vez enquanto é... então eu queria saber o que que ta acontecendo aqui... é Jak Cho depois né?... nossa esse bicho da muito dano... ESSA FATIMA BERNARDES É MAL CARATER... CERTEZA QUE TA DANDO GHOST... é triste... esse Ekko pega todas as kills e se mata... é muito chato isso... pegou?... ó... ah... ai... bom... não da pra ajudar... não da para parar o arauto... bom o trynda morreu... mas o Trynda não precisa de ajuda... eu to chorando?... to né... HAM... DE ONDE É ESSA MÚSICA? eu tenho quase certeza de que isso foi meu despertador por muito tempo... meu deus... ele flashou?... ta... aqui é Jak'Sho né?... é Jak'Sho... gente... para de dar bola pro negócio... se estão tiltando vocês é por que vocês estão deixando tiltar... muda alguma coisa na vida de vocês um comentario de reação... uma reação no comentário?... ceis tiltam por muito pouco... ah... eu não vou fazer corta cura... peguei ignite pra isso... meu smite em alguém faz alguma coisa?... ah... da coisa... devia ter usado no Yone... vou smitar o sapo que ele me da muito dano... eu acho que upa o Q mesmo... acho que eu to viajando... () é boa mais morreu igual né... nossa... eu preciso de CDR ... minha ult tem cooldown de 40mil minutos... 40 minutos de cooldown a ult... bem o importante é o Trynda ficar enorme... nossa... é muito gostosinho matar as galinhas de Amumu né... nossa... aggressive... nossa ele fez carangueijo? desgraçado... ué... não vai?... cade a Lulu?... hm... então... eu preciso de MR por causa do Fiddle... mas eu vou fazer bota de armor por causa dos outros bonecos...

04:40:00 - 04:49:59

e isso aqui me da CDR... então eu vou comprar isso aqui primeiro... é Jak'Sho mesmo?... será que não é isso aqui?... isso aqui parece ser bom também... da pra fazer os dois... um ou outro no caso... mas acho que Jak'Sho né... mas certeza que da pra fazer os dois... é que eu acho que combina mais... fazer isso aqui com conquistador não?... oxe... bom... se tinha flash... ce ta zuando né... ah... Fiddle passou aqui e passou aqui... e o Ekko tomou a ult... como que o Fiddle está sempre um nível na minha frente? to fazendo tanto campo... mas ele ta fazendo também... é muito errado eu ir levar aquela torre do bot?... ah... sou um Amumu multitask... eles não vão fazer Baron com a Illaoi morta né?... não é possível... po ninguém vai la tentar colocar uma ward... uma visão... alguma coisa... ta bom... a mulher ta tirando tentaculo... eu acho que eu vou fazer Virtude Radiante... ah... isso aqui eu roubo facil ta?... ah... tava muito facil roubar isso... eu acho que vou fazer

Virtude Radiante... ai... não sei... é de verdade... não sei... vamos fazer alguns amigos... a cabeçada... muito boa... ai meu Deus... ta safe... não precisa se matar por isso também.... UH.... HAHHAHAHA.... que divertido essa múmia... é... eu quero muito saber quanto minha passiva deu de dano... ia ser legal se tivesse como saber... OLHA... SE NÃO É O YASUO TROLL DA PASSADA... vai me devolver os PDL? SEU HORROROSO... vou reportar de novo... não quero nem saber... ai eu gostei de jogar de Amumu... ai vou reportar essa Zeri também... tava escrevendo muito no chat...e esse aqui... trollou no ultimo jogo... to reportando de novo... é isso...

04:50:00 - 04:59:00

ta vendo... o mundo da voltas... cara... eu acho que eu jogaria mais de Amumu jungle... somente... se... eu tivesse atraso na live... não tem como jogar Jungle sem delay na live... é muito... urgh... não da vontade de fazer nenhuma play por que sempre parece que as pessoas sabem onde você ta... vocês acham que isso é vídeo? não sei se é vídeo... eu não fiz nada... bom se bem eu roubei Baron... roubar Baron o pessoal gosta... ai não tem muito o que falar João... eu to apaixonado pelo boneco... é muito divertido... nossa... é verdade... como é que eu smito o negócio e o negócio fica com 1 de vida... puta que pariu... nossa senhora... eu sou a pessoa mais azarada do universo... eu não sei como ainda não morri com um caminhão caindo em cima da minha cabeça... sei la... puta que pariu... PUTA QUE PARIU... eu sou muito azarado... sabe o que eu quero?... eu queria ter como provar isso para vocês isso que aconteceu... por que se eu falar vocês vão achar que é mentira... sabe TFT?... tem o submundo certo no TFT... e de vez quando você conhece com a alma do submundo... que você começa como tivesse um submundo a mais... eu juro por tud oque é mais sagrado... as ultimas três vezes que eu comecei com essa merda... o meu PC crashou ou faltou luz... to até falando palavrão aqui... to puto... e a ultima vez foi hoje... não é mentira... o que eu dropei de elo no TFT nos ultimos dias... não ta escrito... passa meu dragão pra ca... que isso.. de smite e ignite... parece que eu to trolando... eu não sei por que que meu PC crasha... meu PC deve custar uns 30 mil reais... eu não paguei 30 mil reais... por que montaram pra mim e eu ganhei... mas... é um puta PC... eu não sei por que que acontece... eu só tive que montar um PC na minha vida... que foi quando eu morava em floripa... montei um PC com um budget de 1500 reais... na época com 1500 reais comprava um PC decente... sabia?... eu lembro que eu pesquisei o que podia o que devia fazer... o que ficava melhor gastar com esses 1500 reais... montei... eu lembro até hoje... minha placa mãe era uma azloc z68... esse é a unica coisa que eu lembro pra falar

a verdade... ai deixa eu botar croma... to de água... NÃO...puts... ah... tudo bem... se algum momento da partida eu morrer por que eu fiquei... sei la... com 30 de HP... foi por causa da minha runa errada... gente... eu to com tanto tesão reprimido de fazer evento... eu juro que se eu parar de fazer evento por que eu fui cancelado... eu vou ficar muito puto... por que todo o resto vocês podem tirar de mim... agora evento... é a coisa que eu mais amo fazer... encontrar vocês pessoalmente... e menino desgraço... eu em... coloque na ponta do monte targon... João... você já me mandou mensagem no instagram? Porque seu nome não me é estranho... que isso... não vai nem terminar... ah... o Fiddle da passada... não... ele não tinha falado essa frase ainda... AH ELE FALA... VAMOS DANÇAR... no TFT ele fala LET'S DANCE... ai eu quero colocar meu LoL em inglês... como é que faz? LET'S DANCE.... NOSSA... EU TIREI 3 PÓS DO GRAGAS... eu não gosto de jogar contra Gragas... é muito CC... muito chato... AI CARA POR QUE QUE ESSE CAMPEÃO É TÃO LEGAL? eu to muito apaixonado... ai que otario... me deu uma barrigada... acha que é certo fazer isso? dar barrigada nas pessoas? não é... isso não gasta mana né... meu deus quase fui pra torre... ok... aceitei essa troca viu... isso foi muito bom pra gente... ah... ai eu cancelei a skill... droga... isso foi ruim... hahaha... na na na na na... eu quero ouvir de novo a musica que tava tocando na passada... vão ter que tankar... ()

05:00:00 - 05:09:59

Não é assim a letra... mas tem uma que é assim... ah... esse cara é o Trynda da passada... baniram o Trynda dele... never ()... ele quer me dar barrigada... oh... que fofo... você é o dragão mais elegante do universo Aurelion... AI TROLLEI... flash horrível... vai voltar barrigada... tudo bem... vai ser cobrado... eu mereci morrer por causa do meu flash... I (DESERVE) DIE... mas eu não ligo... eu joguei alma pra caramba... minha wave ficou deliciosa e o Jarvan ficou forte... é sobre isso... nossa... o Gragas me cancela muito fácil... ele me olha e cancela minhas coisas... ele falou as estrelas também olham de volta?... olha que bobalhão querendo freezar...NAAA PEDIU AJUDA... cara... eu não sei... lógico que morrer é ruim... mas eu to pegando alma nessas mortes... não to morrendo atoa.. NÃO... nossa que tristeza... ah... a Fatima Bernardes ai... nossa... ta todo mundo que tava na partida passada no jogo?... nossa... falaram que esse cara é Script... acabei de acreditar... por que o boneco cospiu sem virar pro lugar... eu nem sei como... ceis viram isso?... o Kog cuspiendo sem olhar pro lugar que tava cuspiendo?... mas eu não preciso de kill... eu preciso de pó gente... kill não é importante pra esse boneco... pó... a gente precisa de pó... pó... pó... EU QUERO PÓ... pó... eu quero pó... pó...nossa... o Rylai

faz uma diferença né... ah não... gente... mata esse povo... que isso.. que isso?... gente Rylai é muito forte de primeiro item... ceis não acharam não?... oh fuck... não tem o que comprar... ceis não acharam muito quebrado não? Rylai de primeiro item... to com 154 pós... nã... isso aqui ja acabou já... o boneco parece que fica 30 vezes mais forte assim que fecha Rylai... de novo... eu não acho que é ruim esse tipo de situação... morrer pra trocar por pó... to com 185 pós... nossa... esse Ivern ta dando dano... tipo... eu to tão forte aqui... que eu nem sei se eu quero fazer Liandry para ser sincero... tipo... eu vou fazer... mas não precisava... uh... ai... nossa... olha como a wave fica... eu falo pra vocês que eu sou azarado ceis não acreditam....

05:10:00 - 05:19:49

o boneco me cancelou cara... ai... é meio triste o quão facil eles me cancelam... mas tudo bem... acho que não ia matar não... é meio triste o quão fácil eles me cancela... ai é Liandry... todo mundo faz muita vida no jogo hoje em dia... eu não quero ficar mid mais... nossa... mas Rylai é incrível... eu vou fazer Rylai de primeiro item todo jogo... eu não quero saber não... nossa que borrinho essa versão... alguém vem mid eu não quero ficar mid... muito ruim pra mim ficar aqui... da tempo de eu fechar minha Liandrys não da?... da... ai eu quero esse dragão... ah... eu parei de ganhar pó cara... por que eu fiquei mid... era pra gente ter trocado pra eu ficar side... se bem que a gente continua lutando... lutar da pó... poeira... poeira... não é pó...os céus caíram antes de eu morrer... força... nossa... eu to me mantando muito... tenho que parar com isso... to muito atrás do gragas... ah... mas da vontade de usar TP aqui pra já lutar mais...ah não peguei... oh... ãm... olha ja tendo briga de novo... é briga atrás de briga nesse jogo...ai... não vai dar pra pegar essa catapa?... vai vai vai... que não vai dar o que... mas ninguém morre...olha ta fazendo MR... QUE QUE É ESSA GRITARIA DE K-POP... hm... nossa... esse Kog ta ficando enorme... levemente perigoso... oh fuck... alguém deu TP... é o Gragas... não... não... o Gragas ta ai o Gragas ta ai... nóo... jogou... oxe...é... não ta bom esse jogo pra nós não em...bom... a gente não vai parar isso...ui... eu não sei por que que eles tão tão fortes...

05:20:00 - 05:29:59

Acho que eu preciso fazer MR... ok... eita... a vidinha cara... no... ah... ele não matava não... tem muito escuro... eu não devia ter ido... era só ter vazado... coroa... eu acho que não seria bom... não seria ruim... mas eu acho que não seria bom... por que... eu

não to dando dano direito nesse jogo... eles tem muito escudo... muita cura... esse Ivern ta chatão... ai... não... ai não... ai não... oxe... ele caiu?... nossa senhora... é muito shield... é muito shield e o cara só ta fazendo MR mano... é... não sei como mata esse Kog... acho que faltou um né?... não... é isso... é... não da pra ir nisso não... é... a gente pegou o dragon... ai que bom... não tinha visto... ah o Ivern ta morto ainda... mas eu parei de pegar alma... pó... poeira... “será que com void eu dou dano” no Kog? não sei... essa build dele é muito chata por que ele pode buildar tank mano... ele builda tank e ele tem Ivern e Senna... e esse Ivern ta muito forte com esse item ai... ele ta com CDR infinito... eu quero pegar stack na margarida... é isso o Ivern morreu... uh... nossa que difícil esse jogo... ah o Kog era script... tinha esse fato também... tinha esse porem além de tudo... quanto mais poeira estrelar maior o dano do Q... maior a área do E... e maior a distância do W... e maior o tamanho da ULT... ou seja... quanto mais poeira tudo fica maior... assim... eu com certeza não devia ter me matado tanto nesse jogo... mas mesmo assim... todas as vezes a gente ficou... todas as trocas a gente pegou pó pelo menos... não... não é que ele tava duvidoso... ele era script mesmo... tinha esse porém também... esqueci de falar que era um Kog... tank...com Ivern e Script... olha... pelo menos era o que tavam falando que era Script... eu vou reportar por que... nossa... eu juro que eu não vi a Karma... a gente não tava se encontrando muito eu acho... não... eu acho que era script por causa daquela hora que ele veio no mid... o boneco cuspiu a skill pro meu lado e o boneco nem virou... nunca vi isso... o boneco cuspiu pro lado sem virar a cabeça... que isso... ai eu não lembro que tempo foi...

05:30:00 - 05:39:59

o boneco tava batendo no minion aqui... blé blé... e ai a skill saiu pra ca... mas foi um bom jogo... todo jogo de Aurelion Sol é um bom jogo... mas agora que... a gente tem que jogar com a skin do fogo... é muito mais da hora... queimar... vamos dançar... eu quero colocar o meu LoL em inglês pra ouvir a voz dele em inglês... é muito difícil?... eu não gosto de (rola) Silvio... eu acho que fica muito lento... eu acho que fica muito lento o boneco... eu amei fazer Rylai de primeiro item ta?... eu não sei se da pra fazer sempre por que a gente tava meio forte nesse jogo... mas eu achei incrível... incrível... incrível... ai meu deus de novo... eu não vou deixar mid... desculpa... é por que talvez no diamante ele não seja tão punido... por que eu joguei umas lanes que me puniram horrores... nossa senhora... eu não tava conseguindo clicar... principalmente contra Oriahna... achei muito difícil jogar contra... vamos com a skin do fogo... senhor das cinzas parece uma coisa

meio Dark Souls né?... Tayggan é quem? é o Ivern? Tayggan pare coisa meio de Street Fighter... um golpe de Street Fighter... TAYGGAN... ai uma Senna... perdemos... eles tem Xayah e Rakan a gente vai ter Senna... rip... rip... sofremos... pois é né... ele só tem 3 skins e ele é um fucking dragão ele devia ter mais skin... eu acho que foi muito ruim by the way a gente ter ido de armor... foi sem querer... mas mesmo assim eu acho que foi muito ruim... acho que sim Tatiane... Vlad?... Vlad... Volad... não... mas essa faz barulho de fogo... será que eu muto o Ivern de novo ou eu deixo ele falar o que ele queria falar no jogo passado?... eu vou deixar... eu não sei o que que é... agora eu me senti mal por que eu julguei... a gente não pode julgar... hm... hm... nossa... esse jogo é Vlad e Ivern... OH MEU PAI... É CURA... nossa olha o tamanho da cabeça do Aurelion... que isso... NOSSA ELE É QUEIXUDO IGUAL EU... olha o queixão dele... olha lá... ele não usa a perninha... ele voa... mas por que que ele é um fantasma no rabo?... fala pra vocês que eu não consigo lembrar como ele era antes do rework... faz tanto tempo que eu não jogava com ele... olha o tamanho do meu E que tragedia... tragicamente primitivo... nossa mas ele fica xingando todo mundo... que isso?... ()... mal gasta mana fazer isso né?... qual que é as chances de eu conseguir pegar essa catapa?... eu vou tentar... não muito... esse dragão xingando nosso mundo... eu ein... mentira que a bot lane morreu... que raro... nunca acontece... AH...

05:40:00 - 05:49:59

hm... ele tem ignite né... tem que tomar cuidado... ah mano... eu queria ganhar um deliveryzinho assim também... com quem que eu tenho que falar?... com quem que eu tenho que falar para ganhar uma killzinha assim? de graça... como que pegou nele né? bizarro... essa hit box rouba muito... é Liandrys aqui também... mas eu vou fazer Rylai primeiro... talvez corta cura também... eu acho que teria sido bom no jogo passado também fazre corta cura... hm... not good... nada bom... nada bom... sempre que eu saio da lane eu me arrependo... todas as vezes... todas as vezes... sem exceção... o boneco não foi feito pra sair da lane... lá vou eu saindo da lane... meu deus... meu W mixuruca... vocês viram que resetou a stack... eu não sei por que isso acontece... quando ele cai da skill.. nossa... eu to muito atrás do Vlad em experiencia... muito muito muito... eita... por que que não executou?... bugado... não era pra ter resetado ali não?... ou não executa minion... é... monstro épico... eu acho que executa... ah... não executa... que plot twist... nossa... mas olha que quebrado... fazer Rylai fica com a build toda quebrada... tive que vender minha poção pra comprar isso... não é bom... não pode ser bom... to com bem pouco pó comparado ao jogo passado... sera que coroa... ah... vou fazer Liandrys mesmo... mas

COora parece interessante também...nossa... mas é uma mula... a maldição voltou... ta... isso foi bom... ta uma putaria aquela top lane em... MATA A CATAPA... AH....oxe... nossa... a gente ta tão forte mas... não sei se suficiente forte... nossa como ele é dramático né...

05:50:00 - 05:59:59

vai queimar tudo... mas os osns dessa skin são muito bons pra jogar com outra... a skin não é tão linda... e ele tem uma cabeça gigante... parece uma geladeira... mas os sons são incríveis... olha como ele é... ele faz um show pra chegar... da uma giradinha... eu não acho pode fazer isso aqui... a Xayah ta por perto... ela ta gigante... ai eu não tenho TP... eu tava apertando TP aqui... ai triste... 1400... o cooldown da ult dele é realmente muito baixo... eu nem percebo quando ta cooldown... ok... é... uma hora tem que usar o Soul Sky... não da pra ficar segurando assim até o final do jogo... mas eu acho que Rylai é muito bom... eu não sei se de primeira mas... eu não vi nenhum problema... não falta mana... talvez falte dano... a gente tava fazendo coroa...queria matar a a margarida... ai ela da uma stack só cara... ah... mas não puxa acho... pelo menos... SE O BARDO E OS KINDRED... os Kindred... muito english o Aurelion Sol... CARA NÃO APERTOU R NO BONECO... meu Deus é muito ruim... credo... nossa senhora... a gente veio com uma galera muito troll... horrível... horrível... horrível... triste... o cara não apertou R no Ivern aqui... é um botão só pra você apertar... nossa... não era pra ultar... mas tudo bem... hm... cara... assim... pegar Senna devia ser uma ofensa reportável no jogo... com todo respeito a campeã... mas eu realmente acredito nisso...

06:00:00 - 06:09:59

hm... deus me livre esses caras aqui... MARGARIDA... bom... aqui acabou né... a gente ganhou 17 stacks eu acho... nossa... ah... baita de uma emocionada ali... hm... não se pode ganhar todas... se pode perder todas... é... eu nunca ganhei Wild Rift na vida... não tenho Elo... hm... nossa esse jogo foi uma perda de tempo tão grande... pelo menos... eu to cada vez mais convencido que o Rylai de primeiro item é muito bom... eu acho que da muito mais stacks por que a gente consegue usar mais skills... não... eu não assisti o gato de botas ainda... mais AP ou OP José?... não tem mid OP... deve ser Sylas... sei lá... Viktor... emblema debaixo do nick... tenho... só não colocar nenhum... “pareço estar triste”... pera ai [Kami sorrindo para câmera]... OI LUIS... ah... não tem como remover,,, mas é só não colocar nenhum... ceis tem diploma de terapeuta?... caramba... só de olhar

ja sabe se está triste... é super poder isso dai... NOSSA DÓI MESMO... ai... ah... honestamente Samuel... eu acho que essa foi uma das atualizações mais inúteis da história do League of Legends... não vou compactuar... não concordo... não concordo... ah a pAIN ficou em primeiro? sério?... vai demorar para jogar então agora né?... é nois Natan... quando é que joga agora... play off?... semana que vem não tem nada... que triste... NOSSA GENTE... eu vou colocar música clássica... já são onze da noite... já ta na hora já...

06:10:00 - 06:19:59

sábado tem jogo já? de quem... nossa eu não acho que vou fazer live no final de semana que vem... eu vou fazer muita live essa semana... mas eu não vou fazer live semana que vem... a pAIN joga já dia 25? não é a galera que ta la embaixo que tem que jogar primeiro? nossa eu to super por fora... eu não sei como é que é... não Lucas eu não vi nada de futebol... não acompanho... então... The Quarry vai ter que ser essa semana... ai to de atirador que desgraça... que tistreza... sinto que Yummi é um ban inutil por que o outro time sempre bane também... to pensando em Jhin... Cassiopeia... ai Aurelion ta open... e eu não to mid... ai vou trocar sim... faltam 4 segundos amigão... ai vamos de Jhinzinho vai... jafaz tanto tempo que a gente não joga... um Jhinzinho... Cosmos Negros obvio... é a melhor skin dele... la mejor... Amumu... o bot é Cassiopeia e Rakan mesmo?... nossa essa skin é legal?... ai to com a runa de colheita eu acho... vamos fazer um teste... uma colheitinha... ataque speed e ad pro Jhin... e move speed... precisão... CANHÃO ALINHADO... meu Deus essa musica do Jhin ta muito alto... misericórdia... MEU DEUS... e tem e tem um boneco tocando violão também... que uqe ta acontecendo... misericórdia... é um pouco longe né... nossa sério que a gente... não... really?... bom eles não precisam de mim pelo visto... show... não fui necessário... AI QUE TRISTE...

06:20:00 - 06:29:59

Nós tinha que esconder o corpo... nossa muito boneco la... bom gastou tudo também... acho que é melhor pra gente... por que ela podia ter só ficado farmando aquela wave solo e ia ter ficado enorme... UH KARMA AP... WHAT... nossa eu joguei muito errado... ninguém viu... to sem mana... será?... nossa que bota barata... vou comprar ta muito barata... ta na promoção essa bota...ta baratinha... ah... bota dif... Karma AP... ROUBADA... que E do Jhin estranho né... BOTINHA NA PROMOÇÃO... ah... nossa boneco tem que rrecarregar arma... que tristeza... AH... boneco tem que recarregar...

nunca vi isso... tamo ficando sem mana muito fácil... que que isso? nossa... o Aurelion ta enorme...ai dei um tiro bem gostoso... jogo relaxante... A TORRE VIROU EM MIM E NÃO NA KARMA... que loucura... tão magnifico... meu Deus que isso... ME... ai vou tirar essa pink não...não tenho tiro suficiente... MINHA KARMA... o grito da cobra... TRÊS... nossa eu merecia esse jogo depois do ultimo... tava merecendo...

06:30:00 - 06:39:59

vou me embora... o dano da colheita é muito mixuruca né?... olha... quanto de dano é isso... 150... uma miséria... aff... NÃO PODE SER... nossa preciso ir no banheiro... já volto... vou entrar na fila e já venho... NÃO... TO COM FOME... nossa... minha Karminha AP... brava em... meio que counter de Cassiopeia né... mas... mesmo assim... vou no banheiro e já volto... voltei... vortei... nossa umas bolinha... mosquito? eu ein... boa noite chat... boa noite... boa Murilo... ele é muito bom mesmo e ele é lindo... eu só não sei... tme umas coisas que da para configurar nele... só que eu não sei configurar... eu deixo no padrão mesmo... nossa... mexi na Quiana... voltei inteiro cheio de pelo... ai cê quer papa... eu acho que tem uma coisa meio grave acontecendo por que... eu vou ter que começar a banir o Aurelion Sol... por que se não eu sempre vou querer jogar de Aurelion Sol... nossa a Zeri não deveria começar banir Katarina?... meio counter né... se pegarem o dragão... o que que eu faço?... vou pegar o Mecha dessa vez... Meca não é a cidade que o povo fica rezando olhando pra Meca?... NATURALMENTE... NOSSA É MUITO FEIA... EU VOU TER QUE JOGAR COM ESSA... nossa delicia... Karthus suporte e Evelyn Jungle... e Akali top? NÃO... NÃO... ELE NÃO VAI PEGAR AKALI TOP NÃO... ELE NÃO VAI PEGAR AKALI TOP... NÃO... DOMINGO ONZE E QUINZE DA NOITE ELE NÃO VAI PEGAR AKALI TOP.... é isso... ta vendo... ninguém pega Akali top num domingo as onze e quinze... não é horario de Akali... nossa... mas eu to quase pegando precisão aqui para ter tenacidade viu... misericórdia... será que não é bom sacar tenacidade nesse jogo?... o cara me chamou de bot aqui no RuneScape eu falei que eu sou mid... ai eu to me sentindo muito inteligente com essa piada... ai me senti muito inteligente com minha piada... ai eu nunca vi uma skin tão bonita na minha vida...

06:40:00 - 06:49:59

não queria falar nada...salve... SALVE... tamo junto...que... se bem que esse cara me afundou mais cedo... e ele tava 0/4 também...cabou... perdi o minion... por que os jogadores de Taliyah são assim?... você não acha divertido ficar matando minion...

puxando desse jeito... bom... o gank dele foi melhor... mas tudo bem... mas ela não tem ignite... essa pilantra me derruba né... tinha esquecido como é chato jogar contra Taliyah... ela me derruba... ela tem biscoito?... não né... eu vou perder os farm tudo... mas dane-se... mentira que o bot morreu... nunca é o bot né... é engraçado... raro isso acontecer... que atípica essa situação... ué filha... que isso... nossa a gente ta... NOSSA SENHORA FILHA QUE COCO FEDIDO É ESSE... minha nossa... ah... vai morrer pra Taliyah... só aceita...eu não posso fazer bota ainda né... mas eu acho que aqui seria bota de MR de primeiro item que é muito forte... boneco...ai to com tanta pouca alma... pouca poeira... não... não... lembra... sair da lane sempre acontece desgraça... por exemplo... só de eu considerar sair da lane perdi a catapa... que isso... quanta ward... ah... ops... acho que essa foi a play mais telegrafada da história das plays... la vou eu sair da lane... uh... saiu viva a menina...sim... ela ulta... boa... hm... MONTE TARGON... Taliyah nivel 9... que isso o maluco ta de Bastões das Eras já... eu em... QUE ISSO... levei um socão do... levei um socão do bicho...

06:50:00 - 06:59:59

ai meu pai amado...oxe... não devia ter lutado não MANO... sair da lane... coisas ruins acontecem... nossa eu não lembrava do mandioca ser tão carente assim... nossa... será que ela consegue farmar? ah...deixa eu mutar... muita carência para um jogo só... hm... porque a torre virou nela... estranho...nossa esse Zhonyas foi forte... esse Zhonias foi bravo... porém morreu... ah... já tinha acabado né..... que que isso...hum... ela deu TP... mata ai... acho que eu gosto do Liandrys de primeiro nesse porque eles tem muita vida... MEU DEUS O VEIGAR TA FORTE...credo mas por que que esse Veigar ta com tanto dinheiro?... loucura...hm...UI...ia ser muito roubado se ele executasse monstro épico também... seria bem roubado... ué... nossa... eles vão pegar essa alma BEM CEDO... o veigar ta sem flash né... UI... ah... ai meu deus do céu... MINHA NOSSA SENHORA... será que mata? deve matar... vou vender isso aqui pra fechar o Rylai logo... não... o Blue e o Red ele executa... é só monstro épico que não... only épicos... o problema é essa alma cedo... tem nem como parar... e o Graves ta enorme...

07:00:00 - 07:09:59

hm... uau... que triste...é... eu acho que acabou... se a gente matar o Graves talvez tenha jogo... é... ai é ruim.... ok... isso nos dá um tempinho a mais no jogo... não sei como o Graves morreu... mas ainda bem que morreu... não sei como é que foi... mas

foi... ai vou fazer void... porque não tenho muito dano... preciso de dano magico...nossa
 foi... foi perigoso passar aqui... boneco louco... bom... se eles continuarem se matando...
 temos um jogo... se eles continuarem se matando... a Evelyn ta conseguindo uns pick offs
 muito bons... e a gente ta forte também...ela vai parar meu B se eu for aqui... meu TP...
 ELA ME PARA MUITO FÁCIL... É MUITO CHATO...ai a não da assist... não reseta o
 W alias... oh fuck... uh... vish ela foi pega... nossa...VAI MENINA... QUE ISSO... ah...
 tomou uma flashada... nossa... pior que se não tivesse bota acho que morria por que o
 Veigar chegava a tempo... hm... nossa... que otimista... ai eu não vou nisso não... deixa
 um pouco de coisa pra estrela Aurelion... buscar o desejo... acho que até da pra sair da
 base ultando...olha... executa viu... 999... eu posso fazer Banshee aqui ou Rabadon... que
 que ceis acham... eu acho que é rabadon... na real... talvez seja Force of Nature... gente
 eu posso apertar W pra sair do W... ceis acreditam nisso?... ceis acreditam nisso?... uh...
 tomou a ult da menina... pelo menos não tem dragon ainda... é um bom momento pra
 tomar a ult da Ashe... ha... AS ESTRELAS NÃO ESTAVAM AO SEU FAVOR... esse
 Graves vai matar eles cara... chato esse arcanjo né... fechar minha Banshee.. e a gente tem
 dragão em 30... bom... a Jinx ta GIGANTE... a gente ta potente também... 500 stacks...
 assim... passou pelo meu negócio?... como... ah... obrigado bota de MR... uh...
 tenacidade... banshee... amém... vou honrar o Jayce... dessa vez ele jogou muito bme...
 ele me afundou hoje... nessa mesma match up contra Sion.... olha como o mundo da
 voltas... mas eu vou reportar o Karthus... eu vou jogar mais... to com fome mais eu quero
 jogar mais... nossa... sim... foi cansativa essa partida... não sei até que horas foi... quer
 papar?... a gata ta com fome... nossa queria tanto uma massagem... acho que eu vou pagar
 uma massagem amanhã... quero apanhar... quero apanhar de massagista de live... eu
 queria pelo menos 8 horas de live então a gente teria pelo menos mais um jogo... eu não
 vou conseguir fazer... ai... a live não caiu... por que o OBS não fechou... a Quianna
 desligou o PC... só que o PC não desligou por que o OBS tava funcionando... ela pulou
 no PC e o PC desligou... até tirei foto... ela subiu no PC... desligou tudo... e ai caiu...
 desligou tudo... só que não desligou o OBS por que a live tava on... nossa... será que é um
 sinal... ce quer papar meu amor? ce quer?... eu vou interpretar como um sinal gente... por
 que nem era pro PC conseguir desligar... eu já tinha desabilitado o botão do PC pra
 desligar... eu vou interpretar como um sinal... muito boa noite... durmem bem durmam
 com os anjinhos... e até amanhã... gente que estranho... tchau pessoal... ainda bem que eu
 achei que a live tinha caído... por que já pensou eu começo a falar palavrão... e a live
 caiu... e a live ta on... é assim que coisas ilícitas acontecem... eu tiro a roupa achando que

a live caiu... pois é... ce quer papar meu amor... ce ta com fome? ce ta com fome? até amanhã..

Entrevista de Kami para Caju

Caju: Você me procurou muito empolgado para gravar, quero saber se teve uma motivação.

Ah, teve motivação por que eu acho que a questão do Henry, de ele ter me citado...

(Vinheta)

Você, sendo gay, eu vejo que o publico LGBT te abraçou muito depois que você se assumiu. E principalmente depois das eleições, eu não vou falar de... de nada aqui...

Kami: BOLSONARO, FASCISTA?

Caju:

Kami: Ta, tenham em mente que para essa resposta aqui tem uma pessoa que já tomou dois copos de Whisky, Macallan 18, maravilhoso.

Caju: Maravilhoso, eu vou tomar um gole daqui a pouco.

Kami: Deixa eu puxar um ganchinho pra questão que o Henry falou na sua entrevista com ele. Ele falou que cortou relacionamento comigo por que eu supostamente sou bolsominion, ou por que eu não tinha influencias em nada... O que eu e o Henry tivemos, independente de ser namoro ou não, se ele se sentir confortavel ele que fale, eu não vou falar nada, fica ai a critério do público. O que nós tivemos, encerrou-se no inicio de 2014. Independente do que ele falou, até o mês passado ele tava me chamando para gravar video com ele. Porém, de um tempo pra ca, ele parou de me responder. Eu falei, puts, podemos gravar, ele não respondeu mais.

Acredito eu que por que, e não culpo ele nesse sentido ta? Uma parte da comunidade gay de League of Legends não gosta de mim por que de fato eu não me posicionei abertamente como anti-bolsonaro. Só que eu acho que a gente tem que voltar,

fazer uma retrospectiva sobre por que que isso aconteceu. Quando que a comunidade LGBT do LoL e não, não gosto de generalizar. Eu curtia a pagina do Bolsonaro no Facebook, ta? Por que eu acho Caju que é extremamente importante a gente entender o que se passa, entender o que acontece na fonte. Surgiu um movimento do tipo “descubra aqui quais dos seus amigos curtem Bolsonaro”, não sei se você lembra desse link, começaram a passar “descubra aqui quem curte Bolsonaro” e as pessoas começaram a postar em tudo quanto é grupo, eu vou citar League of Divas por que foi o grupo mais proeminente. Ai começaram a postar “nossa Kami curte Bolsonaro” “Kami curte Bolsonaro” “Kami curte Bolsonaro”, e ali foi a primeira onda de tipo, não gostamos mais do Kami por que Kami curte o Bolsonaro. Que que acontece, eu Caju, não tenho nenhum tipo de torcida ideológica. Eu acho que, as pessoas, começaram a, a tirar fora do contexto o fato de eu curtir a pagina do Bolsonaro, começaram a relacionar pelo fato de eu supostamente ser bolsominion. Tenham em mente que em 2017, Bolsonaro não era nem candidato a presidente ainda, mas eu curtia a pagina dele por que eu via muita coisa sobre o Bolsonaro. As pessoas reportavam, Bolsonaro falou isso Bolsonaro falou aquilo, comecei seguir, porque, por que eu queria saber, por que que esse cara tava falando isso. Eu acho que é muito importante, hoje em dia as pessoas que me criticam, inclusive o Henry, é um deles, que me criticavam por seguir a pagina do Bolsonaro, ele segue o Bolsonaro. Assim como eu sigo o Bolsonaro, eu sigo o Haddad, eu sigo o Davi Alcolumbre, eu sigo Sergio Moro, eu sigo Dias Tóffoli, eu sigo todo mundo por que eu acho que é importante a pessoa que esta engajada no cenário político seguir todo mundo, seguir todos os lados, por que acima de tudo a gente não pode viver numa bolha ideológica, a gente tem que entender os lados, ouvir os lados e a partir disso formar a nossa própria opinião. Por tanto quando eu falo em Live sobre as coisas que me perguntam, eu não digo siga minha opinião cegamente, eu falo ouça os fatos, procure ler sobre e a partir dai forme a sua opinião. E ela é somente sua, não se sinta obrigado a seguir as pessoas que acreditam em coisa X ou coisa Y ou coisa Z, forme a sua própria opinião, tenha a capacidade de interpretar os fatos como você quiser, siga as fontes e a partir dali decida o que você vai fazer, sabe? Eu acho que as pessoas precisam fazer isso, por que a gente vive num momento de muita sorte, eu acho que essas coisas que acontecem hoje, esses escândalos de corrupção, essas coisas nocivas, elas sempre aconteceram, porém hoje em dia, pelo fato da internet, da rede social existir, elas são muito mais visíveis. As pessoas conseguem ver o que esta acontecendo e ao mesmo tempo elas conseguem reagir em tempo real. Então por exemplo, eleição dos sem na, dos sem na... Eleição do Senado,

presidente da câmara do senado, assim o Whisky esta falando, ficou entre Renan Calheiros e Davi Alcolumbre, acabou sendo eleito Davi Alcolumbre porque havia uma pressão eximia do público nas redes sociais, ninguem queria Renan Calheiros e as pessoas pressionaram os seus Senadores, seus representantes para eleger Davi Alcolumbre. E não to entrando em mérito de dizer Davi Alcolumbre é bom ou não, não é isso, mas enfim, a questão é que rejeitaram Renan Calheiros. Recentemente, acho que essa semana teve um caso disso, de um político que tava preso, em prisão domiciliar eu acho, que a, recebeu o aval para viajar pro Caribe, não sei, apareceu no Twitter isso ai. E ai a indignação do público foi tipo instantânea, que isso, esse cara tem que ficar preso, que que isso, não pode nem sair de casa. Ai o Alexandre do STF revogou essa decisão, enfim ele não vai poder ir pro Caribe, mas tipo, é óbvio, preso, ele não pode. Então eu acho que a gente vive num momento muito bacana, politicamente falando, de que as pessoas estão cada vez mais engajadas, eu acho que isso é muito legal. As pessoas da live vindo me perguntar o que que, qual que é minha opinião política e tal

Caju: Estão interessados nisso

Kami: Exato, isso é muito legal, por que as pessoas vão atrás, vão descobrir. O Problema é que a gente começa a entrar numa questão de polarização que eu acho que a gente vive hoje, e eu fico um pouco triste, por que a gente deveria estar como sociedade se alinhando apesar das divergências. Por que Caju, o mundo não é preto e branco, as pessoas esquecem que cinza também é cor, então você pode concordar com as pessoas de lado X e discordar de coisas do lado X e concordar com coisas de lado Y e discordar de coisas de lado Y, e ter um meio termo, certo? Isso é possível. Mas as pessoas costumam se polarizar e se recusam a falar com o outro lado, ou elas não estão aptas a ouvir e formar a partir dai as próprias opiniões. Eu acho que ai começa a ser nocivo, por que é bolha contra bolha, e bolha contra bolha não agrega em nada, é cada um xingando o outro por que discorda um do outro.

Caju: Fica uma guerra infinita

Kami: Exato, fica uma guerra infinita bem Tony Stark, amo Tony Stark.E... mas voltando a questão do Henry, eu fiz um post que foi o seguinte. “Neste período de renovação política, bem que a riot poderia renovar os nerfs na Irelia” Esse foi o meu post.

E aí o Henry, ah... decidiu se incomodar com a o meu... a minha... meu termo utilizado renovação, ele interpretou renovação como mudar para melhor, sendo que não foi isso que eu falei, eu falei renovar no sentido de mudar, porque a gente teve, ele querendo ou não, a gente teve muitos nomes novos sendo eleitos né. Então a gente teve, por exemplo, muitos jovens sendo eleitos. Kim Kataguirí com 22 anos, “ah mas é do mbl”, Tabata Amaral, se não me engano esse é o nome dela, com 24 anos foi Eleita também Deputada Federal. Então isso para mim é renovação sabe? São nomes novos, são pessoas jovens tendo representatividade política agora, algo que é muito novo, é recente. Porque quando você olha para a política é sempre, sei lá, o Alckimin que tá lá no pé na Cova, sabe, povo velho Serra que é uma múmia só falta enterrar. Então é uma coisa que para mim isso é uma renovação sabe? É diferente do que era para mim é uma renovação. E aí ele se sentiu ofendido com “tal não sei o quê, bla bla bal” enfim. Mas para mim foi uma coisa assim tão rasa, tão pedantica, que as pessoas se resumiram a implicaram com a palavra renovação em vez de com argumento em si. Pessoas implicaram com a palavra renovação, eu falei tudo bem, então com este período de mudança política, porque houve uma mudança, né? A gente teve diversos anos de governo do PT e mudou, portanto é uma mudança, se for para melhor ou para pior a gente vai saber daqui alguns anos, mas foi uma mudança, isso ninguém pode negar. Ali as pessoas começaram a falar que eu era bolsominion e começaram a me odiar eu tava fazendo... eu, eu, eu postei diversas vezes ainda quando eu estava nos grupos de que eu estava seguindo a página do Bolsonaro não por ser Bolsominion mas porque eu achava importante ver os dois lados.

Só que aí o que aconteceu em 12 de junho de 2016 teve um ataque em Orlando na boate Pulse. Morreram 50 e tantas pessoas se eu não tô enganado, tiroteio. E quando aquilo aconteceu eu fiz um post no meu Facebook, reforçando gente as pessoas são diferentes não tem nada de errado em termos pensamentos diferentes, eu sou gay, tipo eu gosto de homens você gosta de mulher. Dane-se, ou mulher que gosta de mulher não muda nada na vida alheia, sabe? Você pode não concordar, às vezes tem gente que não concorda religiosamente, mas é importante respeitar aquilo que é diferente de você. Demonstra maturidade, demonstra uma pessoa evoluída, que as pessoas que não são evoluídas se tornam escravas da própria natureza, isso é gravíssimo. Eu fiz um post e tal, mostrei... eu postei a foto da bandeira LGBT que eu tirei quando eu fui para São Francisco, fui naquele bairro gay que tem a bandeira Castro, Castro em São Francisco. Inclusive eu comprei uma cueca que tinha um buraco atrás, e eu não sabia que tinha um buraco atrás quando eu comprei.

Caju: Acho útil, acho que agiliza o processo

Kami: Enfim, fiz esse post e tal, reforçando nas... na... em, em, em tolerância as diferenças, isso em 2016. Só o que acontece Caju, eu acho que conforme as coisas foram se aproximando do período eleitoral, Bolsonaro começou a se tornar uma figura pública mais prominente e, honestamente, naquele ponto eu já tinha eu já tinha certeza que o Bolsonaro seria eleito, pelo mesmo efeito Trump. Porque pensa comigo, você tem uma mãe, humilde, que tem um filho, que precisa trabalhar todo dia, mora numa comunidade e ela sabe que esse filho dela todo dia corre risco pegando um ônibus indo pro trabalho. Aí vem um candidato e fala que vai aumentar o policiamento, que vai aumentar a a segurança pública, que vai fazer o bandido ser preso, que no caso era o discurso político do Bolsonaro. Essa mãe vai pensar, putz, esse é o meu candidato. E aí as pessoas olham para essa mãe e falam sua fascista, homofóbica, racista não sei o que apoia candidato misógino, não sei o quê. Você acha que essa mãe vai mudar de ideia? Eu não acho que essa mãe vai mudar de ideia, eu acho que ela vai virar uma exímia, usando os termos, bolsominion, ela vai defender Bolsonaro, porque esse cara representa aquilo que ela acredita, sabe? Então eu acho que o fato das pessoas começarem a deixar de lado a argumentação e começarem a ofender, eu não gosto de usar ofensa, porque no fim das contas corre o risco de de criminalizar quem é na verdade o oprimido né? Que é a minoria. Mas você começa a não dialogar, sabe? A se fechar pro diálogo, a se fechar na sua própria bolha, tipo, tudo bem eu sou anti-Bolsonaro, mas eu só converso com pessoas que também são anti-Bolsonaro, eu não tô disposto a dialogar com a pessoa que é a favor do Bolsonaro e convencer ela a mudar de ideia, ou expor as minhas ideias, ou ouvir as ideias delas e chegar no meio termo. As pessoas começaram a se polarizar cada vez mais, e ali tinha certeza que o Bolsonaro seria eleito. Continuei seguindo Bolsonaro e continuei seguindo Haddad, mas como o clima começou a esquentar, eu acho que as pessoas começaram a se exaltar cada vez mais. Ah... eu li num desses grupos que Kami falou que as pessoas que morreram no atentado a boate Pulse em Orlando, mereciam porque se vitimizam, eu vi uma pessoa falando isso e ganhando vários likes, eu pensei, certo essa pessoa não tá interessada em saber a verdade, essa pessoa não tá interessada em saber como eu penso, essa pessoa tá interessada em ganhar like no Facebook, ela não tá interessada em saber como as coisas realmente são. Eu comecei a pensar puts eu não vou argumentar com esse cara sabe, porque ele não tá disposto ao argumento, ele tá disposto a ganhar likes no

Facebook. E aí começaram aos poucos a dizer que eu era bolsominion, e que eu era contra LGBTs, e que eu era homofóbico, o que não faz nem sentido, eu sou gay eu nunca tive nenhuma dificuldade em falar que eu sou gay, as pessoas me chamam de chaveirinho de hétero, o que que isso é Chaveirinho de hétero? Eu não quero agradar hétero nenhum, eu trato todos como eu gostaria de ser tratado, com respeito. Eu não tenho nenhum problema em falar com você como mulher ou como BRTT como homem, para mim vocês são iguais, eu trato como gostaria que vocês me tratassem. Só que... Mas é óbvio, né? Não precisa nem dizer é muito. Inclusive se você é um hétero que não gosta de mim por eu ser gay, saiba que eu sou gay e você pode deixar de me seguir, eu não sou o chaveirinho seu, tá ok? E me marcou muito até de pessoas que são do cenário LGBT, me olharem e dizerem na minha cara “você não representa as pessoas de LGBT porque você não é afeminado”. Como assim, tipo você tá me excluindo porque que eu não sou, você quer que eu me force a ser de um jeito que eu não sou? Eu posso, eu posso ser se você quer tanto assim, eu posso mas eu vou tá sendo hipócrita, porque eu vou estar sendo alguém que eu não sou. Eu sou gay, ta? ok? Eu nunca escondi isso, eu gosto de meninos. Se você é hetero e não gosta de mim porque eu sou gay, deixe de curtir, certo? Dê unfollow por favor. Mas eu acho que são representatividades diferentes que eu não acho que diminuem, eu acho que somam. Porque essa pessoa que me disse isso eu falei para ela, eu falei cara desculpa, eu discordo de você, eu acho que eu represento sim, só que as pessoas que me assistem são de fato em sua maioria héteros, eu acho. Porque essas pessoas que me assistem, me assistem porque eu jogo bem ou porque eu ensino elas a jogarem LOL, e não porque eu sou... de fato eu não sou, confesso que eu não sou Pablo Vittar, eu não tenho nada a ver com Pablo Vittar, realmente eu sou gay, ela é gay, ele é gay, não sei, é eu, eu bugo sempre, não é por mal nem nada, mas eu bugo. Então assim, eu acho que a gente cumpre funções que se somam não que se diminuem, sabe? Tudo bem, ela pode estar na frontline, eu não tô na frontline, mas, mas eu não, eu não não sou um gay que não gosta de gays, eu sou completamente a favor da causa. Só que para mim a a gota d'água de estar nesses grupos, foi quando uma menina postou, também foi no League of Divas, eu cito League of Divas porque eu era, era o grupo que eu era mais ativo né. A menina postou “esse menino é um branco hétero que tem que morrer”, postou com essas palavras e assim, Caju, eu tô acostumado com pessoas me criticando, porque como eu te falei quando você assume ser pessoa pública você está disposto a receber críticas. Só que para mim até aquele momento eu só tinha recebido críticas no sentido de esse menino joga mal, esse menino feedou, esse menino, sei lá, odeio ele porque ele fala mal de Lux mid, enfim coisas desse tipo. Só

que quando aquela pessoa passou a me atacar pessoalmente, com umas coisas que, sei lá, tipo você não me conhece, sabe? Você nunca falou comigo, você nunca me encontrou na rua e conversou. Você só tá, tipo, me odiando por me odiar, isso me deixou muito triste, me deixou muito abalado. Nesse ponto a pessoa pessoa já abriu mão do, do certo ou errado do fato ou mentira. Ela só quer ganhar like em cima disso, e eu decidi me afastar, eu decidi sair desses grupos. Eu recebi mensagens de diversos amigos meus que me defendiam e que eram banidos também. Eu falei para de me defender, sei lá, fica aí mas me xinga junto, sabe? Mas, não, eu não, não, não sou bolsominion, eu não votei em ninguém para falar a verdade. Acho que se eu fosse votar, eu não fui por preguiça, mas se eu fosse votar acho que eu votaria em Amoedo, porque eu acho que ele tinha propostas boas, mas não acho que tava apto a se eleger ainda. Não vou mentir e dizer que não concordo com todas as propostas do Bolsonaro, não eu concordo com por exemplo a redução da maioridade penal, eu concordo com prender o bandido, sabe? Eu acho que isso é importante, minha mãe, minha mãe é agente prisional, né? Então eu, eu, eu sei o que ela passa de tipo tem que tomar cuidado entrando na cadeia porque os presos querem guardar um pedaço de lâmina para matar os agentes, eu sei o que é isso. Mas enfim, não sou bolsominion, não votei em Bolsonaro também não votei em Haddad, não votei em ninguém, e acho que as pessoas devem, se eu fosse dar um conselho, independente de idade, devem ouvir e ler os fatos, e a partir daí formarem as próprias opiniões, nunca seguir cegamente aquele amigo que fala X e que fala Y, porque a verdade absoluta não é do seu amigo, o mundo não é preto e branco, cinza também é cor, as pessoas esquecem disso. Forme a própria opinião e pense sobre isso. Agora o fato do Henry deixar de falar comigo por supostamente eu ser bolsominion ou não, aí vai da cabeça dele, eu tenho diversos amigos que votaram no bolsonaro, alguns deles gays muitos deles, mais velhos, gays mais velhos que eu conheço que votaram no Bolsonaro, conheço outras pessoas que votaram no Haddad também, falo com todas sem nenhum tipo de problema nem desavença. Que a gente não pode excluir aqueles que pensam diferente da gente, pessoa que pensa diferente tá lá para agregar para te fazer pensar, te fazer refletir, se você exclui todo mundo que pensa diferente você vai se isolar numa bolha.

Caju: ou até te fazer, tipo, criar argumentações para debater e um debate muito saudável. Eu também tenho isso eu, eu busco debater muito. Que a galera fala que eu tenho muita paciência, eu acho que todo mundo tem seu direito de errar e seu direito de não nascer sabendo completamente de tudo, então você dar, assim, o direito

da pessoa ter essa paciência de explicar bonitinho, mesmo que mastigado, eu acho que é válido, porque você pode ajudar uma pessoa evoluir.

Kami: E você evolui como ser humano acho que isso é o mais importante. Assim, Bolsonaro ter sido eleito, honestamente para mim foi uma coisa natural, o poder é cíclico. Brasil por muito tempo teve um tipo de poder agora tem outro. Se vai ser pro bem ou pro mal a gente vai saber lá na frente, mas enfim eu não tenho compromisso com erro, não tenho torcida ideológica eu continuo falando com todo mundo que eu falava ou que eu falei. Independente de ter votado no PT ou de ter votado no Bolsonaro, eu não tô nem aí em quem você votou ou não. O que eu julgo nas pessoas é o caráter, se eu gosto da pessoa eu falo com ela se eu não gosto não falo, é isso. Se for finalizar uma mensagem positiva eu diria que a gente tá num momento muito bom, onde as pessoas estão cada vez mais abertas a discutir politicamente, a formar a própria cabeça, a pensar no futuro, a cobrar. Porque os políticos estão aí não pra gente torcer para eles, não para ter um favorito, não é Avengers, mas pra gente fiscalizar o que eles fazem, para que se eles estão errando a gente vai cobrar. Falar, não que droga é essa que você tá fazendo meu irmão? Sabe? Não é isso, não foi para isso que eu votei em você, que seja. Para nós conseguirmos evoluir como nação, como país, porque se o Brasil melhora todo mundo melhora, não é um negócio... eu fico muito assustado com a polarização realmente, eu fico muito assustado com as pessoas que eram amigas deixando de ser amigos, brigando por causa de terceiros, tipo elas não deveriam estar brigando por essas pessoas elas deveriam estar fiscalizando, ou enfim.

Caju: Eu realmente, eu vou assumir porque eu brigo quando eu vejo alguém que tem uma opinião que me afeta, tipo machista.

Kami: A não, claro uma pessoa que é explicitamente machista merece ser rechaçada. Uma pessoa que fala que lugar de mulher é na cozinha e não jogando é uma pessoa idiota, uma pessoa que merece ser humilhada publicamente, que merece ser rechaçada para pensar “Olha a sua opinião é idiota, sua opinião é estúpida”.

Caju: aí tipo assim, desculpa, você tá me ofendendo, tá ligado? Que eu sou mulher.

Kami: É óbvio, inclusive teve esse caso da Gabi da Razer, que eu nem vou me aprofundar, mas que as pessoas... mas uma coisa é óbvio, mulheres sofrem muito mais na internet do que homens, mas muito mais, é impossível comparar. Porque a diferença é que o homem ele é xingado dentro de jogo por estar jogando mal, whatever, a mulher é xingada por ser mulher, esse que é o problema, esse é o sexismo que é o problemático, que é o fato que a gente tem que atacar, assim como homofobia que eu te falei antes que a gente tem que atacar, que é o cara que tem, que não pode sair de casa porque a mãe vai expulsar, que não pode se assumir porque a mãe vai expulsar ele, porque ele não pode sair na rua porque vai apanhar. Eu não me sinto numa posição de me sentir ofendido porque alguém veio no chat me chamar de viado, porque isso não é, isso para mim não é homofobia, porque eu eu sou privilegiado, eu pude me assumir pra minha família de boa, esse cara que me chama de viado eu vou simplesmente expor ele ao ridículo e falar como você é idiota, você tem que melhorar como pessoa porque o seu pensamento é idiota, é estúpido, eu vou fazer todo mundo rir dele. Agora o cara que sofre homofobia, que sofre que apanha dentro de casa, esse que é o que me manda mensagem e eu não sei o que responder de volta, porque é uma situação tão delicada. Esse eu me sinto muito, muito mal. E eu eu fico, de novo, voltando a 2013 quando eu postei meu texto, 2014 não lembro, quando eu postei meu texto se eu puder ter ajudado uma pessoa, a ter uma vida melhor, já valeu a pena. Não é meu interesse ser o queridinho de todos, não é, mas se eu puder ter ajudado uma pessoa para melhor para mim valeu a pena. Se puder ter mudado uma cabeça de um homofóbico para melhor para mim tá show.

Caju: Arrasou, arrasou, adorei. Só assim, entrando no negócio da Gabi e tals, eu acho que o maior erro foi assim, eu acho que Gabi errou em ter, talvez sendo muito, como fala a palavra, talvez um pouco agressiva.

Kami: acho que muito intransigente no que ela falou, porque ela falou todos os homens são lixo e ela meio que...

Caju: Agressiva foi um pouco agressiva demais.

Kami: Ela meio que se recusou a pedir desculpas também, eu acho que generalizar...

Caju: realmente estourou, é que assim, de tudo que ela passou realmente estourou, mas eu acho que foi um erro muito grande, assim a Razer realmente não tem obrigação de renovar com ninguém, empresa privada, ok. Só que assim, com o fato, toda a história foram pessoas, principalmente homens, que foram lá querer boicotar uma mulher por ter estourado em um momento. Sendo que assim, eu tô... a gente tá, muito tempo no cenário, você sabe, quantos homens a gente não viu assim fazendo uma bosta gigantesca nesse cenário e nunca sofreu uma coisinha assim, um boicote nunca sofreu um boicote. E a mulher quando estourou sofreu o boicote, então assim realmente eu acho que abriu portas que me assustaram. Então eu acho que esse foi o erro, de usar esse motivo e essa carta aberta para falar que não renovaria, eu acho que abriram portas perigosas principalmente para nós mulheres, eu me senti insegura. Eu já recebi ataques logo depois disso, que eu senti sim que tiveram uma motivação por causa dessa história toda.

Kami: Eu acho que você tá certa, não dá para ter dois pesos e duas medidas, tudo bem, se ela postou, foi, se a atitude dela foi interpretada de maneira tão negativa a ponto de ser cancelado o contrato, tudo bem como você falou, a Razer tem esse direito. Se fosse o contrário, a gente tem que concordar que a atitude deveria ser a mesma, também. Eu acho que esse é o ponto para mim, porque acima de tudo homens são capazes de maldades mulheres são capazes de maldade. Somos seres humanos, a gente não pode ter a diferença entre os dois. Acho que esse é o ponto.

Caju: eu acho assim, se a carta da Razer não tivesse o último parágrafo, diante disso tudo, não vamos renovar com ela. Então para mim foi tipo, “ok vocês conseguiram”, tipo vocês boicotaram ela, e aí doeu, ai doeu muito.

Kami: Eu eu senti, a Caju me perguntou sobre isso antes da gente começar a gravar, eu falei que eu achava que os dois estavam errados nessa situação porque eu acho que é ruim falar aquilo, porque é uma pessoa pública, tem responsabilidade, quando você representa a marca você tem responsabilidades que você precisa ter em mente sempre para aquilo que você fala. Você não pode “ah tem uma carta branca para falar mal das coisas”, sabe? Mas eu acho que a Razer podia ter lidado melhor, eu acho que a Razer podia ter usado essa oportunidade para reforçar como as meninas sofrem machismo dentro de jogo, sofrem não é, não é um mito é um fato as meninas sofrem muito mais machismo dentro

jogo. Sofrem muito mais críticas e preconceitos, pelo fato de serem meninas. Essa que é a grande diferença que às vezes as pessoas não entendem

Caju: Que dói, que dói ser mulher, ter uma xota aqui e eu não poder jogar meu joguinho em paz tá ligado, porra deixa eu ter minha xota e jogar meu joguinho em paz, e é isso que falo.

Kami: Mas é, porque você ser xingado porque tá jogando mal, dane-se, ninguém liga todo mundo joga mal de vez em quando. Agora você ser xingado por ser mulher, esse que é o problema principal, sabe? Então acho que a Razer perdeu oportunidade

Caju: Uma oportunidade de dar um abraço do que... eu achei que assim, tá no seu direito mas que só mais se livrar e varrer do que se dedicar um pouco mais para dar um abraço. E eu acho que esse foi o problema, se desse um abraquinho, se dedicasse mais um pouquinho, eu acho que daria para abraçar ao mesmo tempo que dava pra varrer. Dava para dar um abraço varrendo. Eu acho que assim faltou dedicação, foi uma varredura assim que doeu muito num lado. Kami, uma última pergunta assim, é para fechar pode falar assim, vamos fazer meta de likes, você quer se encontrar com Henry para fazer um debate? Ou você prefere com outra pessoa para fazer um debate? Uma conversa.

Kami: Eu vou falar sobre a reforma da previdência. Eu não tenho nada contra ninguém, se você quiser me colocar para conversar sobre o Tockers com o Tockers sobre o que que é melhor na mid-lane eu vou conversar, não tem problema nenhum. É porque a questão do Henry, do que aconteceu especificamente, foi que ele tinha me chamado para gravar diversas vezes e do nada me parou de responder, eu não tinha entendido o que aconteceu mas para mim ficou claro na questão do último vídeo dele. Eu acho que ele se sentiu meio, que acho que ele sentiu que se ele gravasse comigo ele sentiria o mesmo hate que, que, eu, eu recebo de uma de uma parcela da comunidade LGBT do LoL, não falo que são todos, porque não são. Eu recebo muito amor de muita gente da da comunidade LGBT do LoL. Não generalizo jamais. Mas tem uma parcela que me odeia veementemente. Eu acho que ele não quis se atrelar a mim por causa disso.

Caju: então talvez um vídeo, não assim debate. Mas tipo um jogo talvez.

Kami: bom jogo eu vou ganhar.

Caju: Com muitas farpas, jogo que arruma assim umas farpas da alma, que o Henry também assim, ó...

Kami: Posso falar? Eu carregava o Henry em 2014, a gente jogava Duo eu tinha que carregar hard.

Caju: Ai que maravilhoso, então assim...

Kami: Queria um tópico? Tá aí um tópico carregadinho...

Caju: 150.000 likes eu trago o Henry e o Kami em. Arrasou!

Kami: Posso falar? A gente era muito tóxico, porque a gente ganhava e mandava [...] no chat.

Caju: Meu Deus do Céu, muito web namoro.

Câmera: Mano, Henry jogava de Vi jungle, num é?

Kami: Ele só jogava coisa para campar mid. Era Vi, e eu jogava de Annie

Caju: Que duozinho escroto, né? Kami, você vai voltar a jogar?

Kami: Ah mas isso eu já te respondi, para mim não é uma questão de quando é uma questão de... não é, não é uma questão de ser uma questão de quando.

Caju: Você quer voltar a jogar?

Kami: Quero sim.

Caju: Você vai voltar a jogar?

Kami: Sim, é uma questão de quando.

Caju: Então assim pode ser daqui a 1 ou 10 anos.

Kami: Não vai ser daqui a 10 anos, ser daqui a um ou dois.

Caju: Tá bom, obrigado. Então daqui um ou dois anos o... gente... o Kami volta.

Kami: É, tem que botar um pouco de juízo nesse cenário.

Caju: Então assim, assim só para finalizar. Você acha que a pAIN de agora tá representando bem o nome que vocês deixaram assim de herança ou tão passando uma vergonhazinha?

Kami: Não, não tão pró.

Caju: então passando vergonha.

Kami: Eu acho que a pAIN, a pAIN tá seguindo o esquema pAIN de ser. É um time com potencial que não mostra o potencial é isso que é, me desculpe eu tenho aqui eu tenho aqui a liberdade, eu tenho uma carta branca da bebida para falar o que que foi aquele Engage do eSA e do Matsukase level 5 contra o, contra o Draven e Yumi level 6, que palhaçada foi aquela. E Karthus com ult, Karthus tinha acabado de morrer inclusive, adorou ter poder, podido ultar ali.

Caju: Virou fregues do Flamengo infelizmente, não sou eu que tá falando.

Kami: Eu torço pela pAIN Gaming, pAIN Gaming estará na final.

Caju: eu não torço não, mas tudo bem. Um beijo galera super Kami.

Kami: E olha como a gente não se odeia, que maravilha.

Caju: Olha, viu? Gente 150.000 likes, trago o Henry e Kami, assim um jogo muito legal com muitas farpas. Espero que tenham gostado, realmente assim o cenário foi improvisado, o eco está existente obviamente mas assim é a vida. Um beijo para vocês senhores estamos juntos aí.

ANEXO I – Normas para transcrição de entrevistas gravadas¹²⁰

OCORRÊNCIAS	SINAIS	EXEMPLIFICAÇÃO
Incompreensão de palavras	()	do nível de renda () nível de renda nominal
Hipótese do que se ouviu	(hipótese)	(estou) meio preocupado (com o gravador)
Truncamento (havendo homografia, usa-se acento indicativo da tônica e/ou timbre	/	e comé/ e reinicia
Entonação enfática	Maiúscula	porque as pessoas re TÊM moeda
Prolongamento de vogal e consoante (como s,r)	::podendo aumentar para ::: ou mais	ao emprestar e os... éh::: ... dinheiro
Silabação	-	por motivo tran-as-ção
Interrogação	?	e o Banco... Central... certo?
Qualquer pausa	...	são três motivos... ou três razões... que fazem com que se retenha moeda... existe uma... retenção
Comentários descritivos transcritor	((minúscula))	((tossiu))
1. Iniciais maiúsculas: só para nomes próprios ou para siglas (USP etc) 2. Fáticos: ah, éh, ahn, ehn, uhn, tá (não por está: tá? Você está brava?) 3. Nomes de obras ou nomes comuns estrangeiros são grifados. 4. Números por extenso.		

¹²⁰ Ver: PRETI D. (org) O discurso oral culto 2ª. ed. São Paulo: Humanitas Publicações – FFLCH/USP, 1999 – (Projetos Paralelos. V.2) 224p.

5. Não se indica o ponto de exclamação (frase exclamativa)
6. Não se anota o cadenciamento da frase.
7. Podem-se combinar sinais. Por exemplo: oh:::.... (alongamento e pausa)
8. Não se utilizam sinais de pausa, típicas da língua escrita, como ponto e vírgula, ponto final, dois pontos, vírgula. As reticências marcam qualquer tipo de pausa.

* Exemplos retirados dos inquéritos NURC/SP nº 338 EF e 331 D

ANEXO II – Conteúdo vazado do *exposed*.

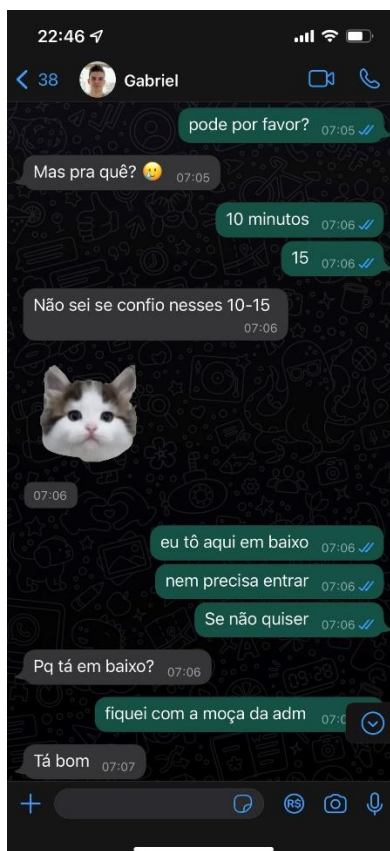
Bom, eu não sei mais o que fazer, tentei de todas as formas resolver de forma amigável, mas agora estou sofrendo até ameaças, pessoas usando meus problemas psicológicos como desculpa para abafar tudo, até minha própria ãe me ameaçaram de envolver. Então eu vou falar tudo, não aguento mais viver nesse inferno sem fim, vocês precisam saber, antes que me façam de louco: Gabriel @kamizeon terminou comigo há alguns meses, o motivo, talvez irrelevante, mas vamos lá, por que eu quero contextualizar tudo: tava em crise depressiva e crises de pânico constantemente, morei com ele por meses, não queria ficar sozinho e estava tentando achar uma forma de me curar, durante esse tempo, ele começou a ficar irritado com qualquer coisa que eu fizesse, coisas mais simples possíveis, como uma tampa aberta, morar junto estava sendo um inferno para ele

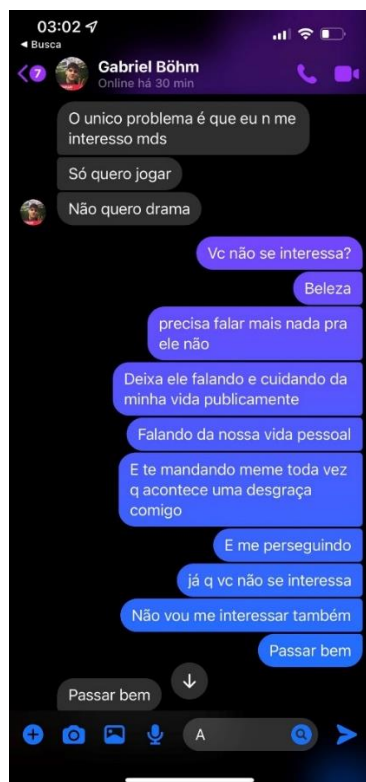
Eu pedi que não envolvesse minha família que mora longe e porque não queria decepciona-los mais uma vez com recaídas e nem preocupa-los. Decidi ir morar sozinho pelo trabalho, para enfrentar esse pânico e medo de ficar sozinho, pra melhorar a relação, pois palavras dele: “perdi toda a admiração que tinha por você, você estava depressivo mas pra mim não estava fazendo nada para melhorar”. Quando eu morava sozinho, tinha crises constantemente, e quem lida com isso sabe, a companhia de uma pessoa confiável e que te ama, é o melhor refúgio disso, ele simplesmente dizia quando eu pedia pra ir pra casa dele pra não ficar sozinho: “não sou seu enfermeiro”, “vai pro hospital”, quem tem crise de pânico sabe, ir ao hospital e se medicar são soluções temporárias, esperar de alguém que você está junto há mais de 1 ano a empatia de querer ajudar é o mínimo. Enfim, ele usou minha depressão como um dos motivos pro término. Palavras dele mais uma vez: “eu tankei todos esses meses, estava infeliz” e 1 semana

antes de eu me mudar, ele simplesmente disse “não quero mais estar num relacionamento”, pedi para que ele que pelo menos esperasse 1 semana até eu me mudar, que eu estava tirando o que incomodava e indo ter meu espaço, e deixando o dele, e que isso ia melhorar a relação. Ele não quis. Tudo bem, foi doloroso, ainda mais com esse motivo no momento que eu mais precisava.

Depois disso, ele sugeriu que continuássemos a nos ver, fazer as mesmas coisas que antes, basicamente namorar sem namorar, que pra ele tiraria o peso de ter responsabilidade emocional ou sem que ele tenha algum dever de me apoiar em momentos assim. Eu aceitei, claro, nesse ponto minha dependência emocional já estava fora do controle, eu fazia de tudo para ter ele por perto. Conforme os meses foram se passando, eu só fui uma estepe, alguém totalmente irrelevante e descartável, foram inúmeras brigas por que eu me sentia indiferente, irrelevante, um objeto, que ele só ia atrás quando tava carente o queria minha companhia. Nunca teve responsabilidade emocional, nunca fez um esforço, disse que ele é assim, vai continuar sendo assim e que não quer mudar. Todo o papo de me importo com você, me preocupo com você, tudo pra me manter por perto por algum motivo, mas quando precisava de verdade, porque acima de tudo, éramos amigos e podíamos contar um com o outro pro que precisasse, ele se dizia sentir cobrado, como na situação delicada de uma overdose de medicação, que pra deixar claro não teve nada a ver com ele e nossa relação, era problema pessoal meu. E eu disse que precisava conversar, pedi, disse que seria rápido, ele estava saindo de uma festa na casa de uma amiga, perguntei se ele podia passar na minha 15, 20 minutos porque precisava desabafar e conversar, a resposta dele depois disso após 20 minutos foi: dizendo que precisava ir pra casa, e que se sente cobrado só pelo simples fato dele estar lá.

Eu também vou citar o grupo de amigos dele, que um, inclusive me perseguia, zoava minha doença, mandava print de qualquer coisa que eu postava no grupinho deles, riam, debochavam, e o Gabriel totalmente indiferente com isso, eu aguentei isso por meses, ele só ria e dizia que não é responsabilidade dele, basicamente incentivando esse tipo de comportamento e não fazendo nada nem se incomodando com a situação. Depois de não aguentar mais fui falar com ele e essa foi a resposta:





Tem um milhão de situações como essa, e que posso explicar e provar tudo que digo, inclusive as situações acima. Mesmo depois disso tudo, eu tentei conversar, ir atrás e resolver, e chegávamos a acordos, que ele prometia e nunca cumpria nada.

O motivo disso tudo estar sendo levado a público é o fato de não ter mais solução, domingo eu fui a um festival de música e ele passou a noite toda implicando comigo porque pedi um Uber que compartilhávamos, sem ter avisado antes, porque ele estava dormindo e eu não quis mandar mensagem. Depois de horas discutindo, não conseguir aproveitar um show, tive uma crise de ansiedade, fiquei metade do tempo no posto médico, fui medicado e fiquei totalmente grogue, e mesmo assim, quem estava tentando resolver tudo isso era eu novamente. Sai do show, pedi um taxi e fui pra casa dele pra conversar, ele disse que não queria que eu fosse, esse foi meu erro, que assumo firmemente. Entrei no prédio sem problemas porque já morei lá, me conhecem, e fiquei na porta dele, ele abriu depois de alguns minutos por conta própria. Não é como se eu fosse um estranho arrombando a porta dele. Ele abriu. Alguns minutos depois, ele ligou pro CEO da Pain também melhor amigo dele e a namorada dele, Sharis, melhor amiga do Gabriel, e disse que íamos os 4 conversar, chegaram com 4 policiais, ameaçando alegar que uma pessoa no meu estado não pode responder por si próprio, que eu não tenho propriedade mental de mim mesmo, que minha mãe ia ficar ciente das ameaças que eu fiz

e dos meus problemas de saúde e atentados que eu tive no passado. E que se eu quiser expor alguma coisa, que alias, eu assumo que farpei e ameacei algumas vezes em momento de raiva e crises, mas NUNCA FIZ, e disse que jamais faria, somente se ele fizesse algo imperdoável comigo, que já teve muitas, mas nunca fiz, pois nunca foi minha intenção usar nada disso, nunca tive interesse em prejudicar alguém, sua vida, sua carreira, e ele sabe disso, se eu quisesse, teria feito antes, depois de toda essa humilhação e situação que eu me submeti, ele próprio me afirmou que sabe que eu não faria isso por nada, tudo que eu pedia era que ele cumprisse o que me dizia, ser alguém melhor, ter mais empatia, não me destratar e parar de mentir, mentir, mentir, e continuar na mesma, e que ele fizesse sua parte. Mesmo depois de tudo isso, eu tolerei, me submeti a isso, não me coloco como vítima pois oportunidades pra falar sobre isso, pra me posicionar publicamente sobre as atitudes, falas e falta de caráter dele eu tive, mas não fiz, só fiquei quieto, mesmo não concordando, e continuei, mesmo que eu saiba que não é direito nem obrigação falar por ele, sinto uma culpa. Enfim, eu tentei, tentei e tentei, e tinha esperanças, mas não dá, eu percebi, demorou mas percebi que tem pessoas que nunca vão mudar, que o caráter sempre vai ser o mesmo, e chegamos a esse ponto, onde me disseram que eu faça e poste o que quiser, pois “temos dinheiro o suficiente pra passar o resto da vida tranquilos”“. Como se fosse sobre isso.

O próprio policial disse que era caso de pensarmos e resolvermos entre nós mesmos. Foi constrangedor, desnecessário, me fizeram de louco, criminoso. Depois disso me escoltaram até o hall e me mandaram pra casa, no dia seguinte, tentei mais uma vez conversar e marcar de se encontrar pra nós 2, resolvermos e colocar um ponto nisso de forma amigável, mas não, ele se recusou e disse que não tem mais nada pra dizer. Então, antes que tudo de ruim que vai acontecer comigo aconteça, vou desabafar e mostrar pra vocês quem é essa pessoa, esse personagem. E tudo que tenho, que vocês vão ler e ouvir, é pela minha defesa, pra provar que eu não sou um monstro, e pra caso tentem me calar, me desmentir.

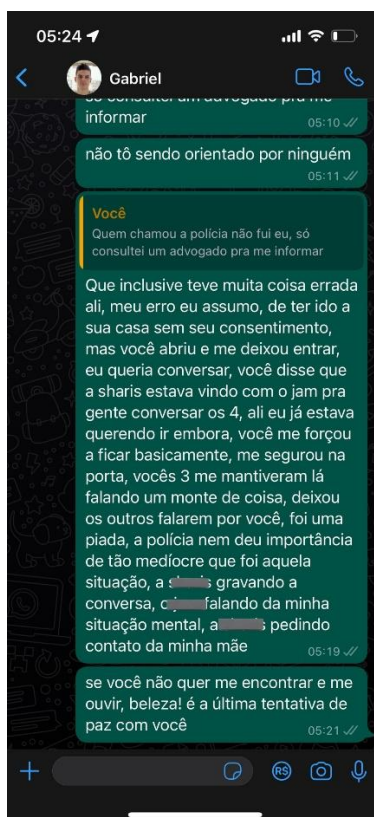
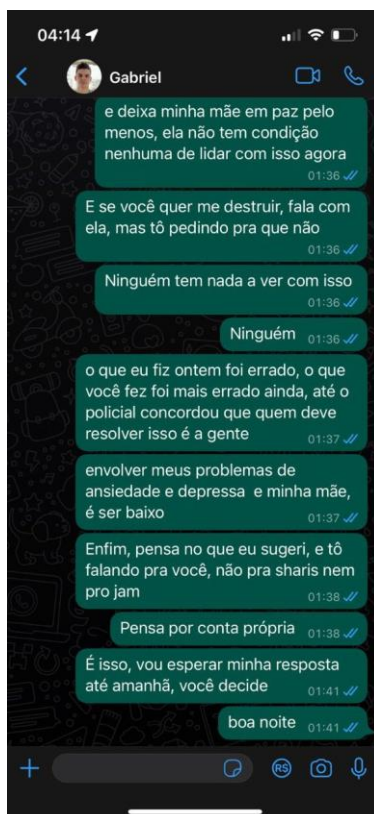
Da mesma forma que ele mentiu inúmeras vezes pra mim, ele mente para todos vocês. Eu não espero ganhar nada em troca, muito pelo contrário, sei que vou perder muito, inclusive o lugar que moro pois o Gabriel foi fiador. E sabe se lá o que mais, estou totalmente desamparado e sem a quem recorrer, uma das coisas que me prendia a isos, além da dependência emocional era que apesar de tudo, ele me ajudava quando eu apssava necessidade, e por isso, serei eternamente grato, e também por todos momentos bons durante o relacionamento. Mas estou fazendo isso unicamente com o objetivo de relatar

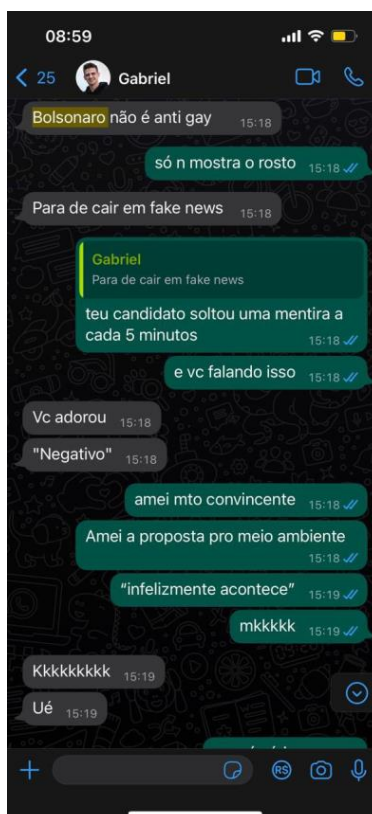
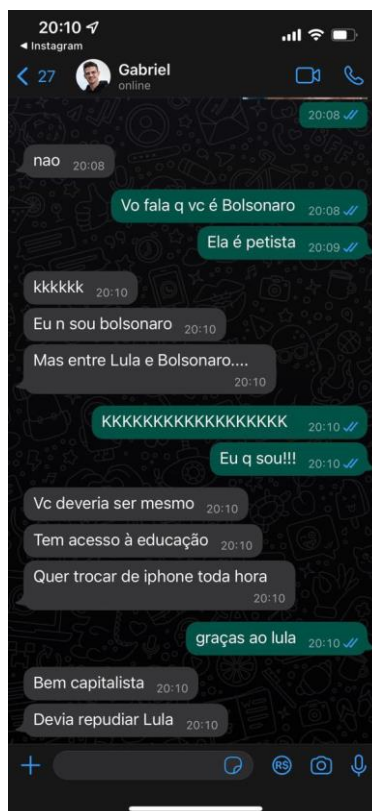
o que de fato aconteceu para me defender idisso, e desmentir toda essa hipocrisia, e mesmo perdendo tudo, vou ganhar paz e alívio de sair disso tudo. Não espero apoio, sei que uma grande parte não vai se importar com o caráter ou com as atitudes dessa pessoa, ou simplesmente não se seimpatizar comigo, e entendo. Se ele é isso tudo, por que continuou com alguém assim? Porque ele poderia dizer ou falar o que for, eu simplesmente não conseguia me desprender. Só quero mostrar quem ele é de verdade, fora das câmeras, fora do personagem. Um homem gay que se beneficia de todas as conquistas da comunidade e nunca fez nada por ela, nunca usou sua visibilidade para ajudar nenhuma causa, que só se importa consigo mesmo, que mantém as pessoas próximas até que não sirva de mais nada, e como ele mesmo disse “você acha que eu ligo pra isso? pra mim não faz diferença, só quero saber como vai estar a bolsa e o dólar amanhã”.

Essa é a pessoa que é o rosto de marcas e de uma organização, que aliás, não vai fazer nada sobre isso, porque a relação e vínculo por trás disso é muito maior e mais complexa do que tudo que vem a seguir:

E também aproveitar para fazer o que acho justo expondo a realidade e hipocrisia desse cenário onde muitos tem conhecimento de coisas assim, ou piores, mas se omitem por conveniência. Fingem se importar com questões para ter lucro, likes, números e quando vemos de perto desconhecemos as pessoas porque criam uma imagem e na vida real é outra coisa.

E eu não sei o que vai acontecer comigo, depois dessa situação de domingo, esse circo que armaram pra literalmente nada, para me causar medo, pânico, não duvido nada que façam pior, não me sinto mais seguro, mas não vou deixar tudo isso sair impune, e agora finalizo isso em paz e com consciência limpa. Obrigado.







ⁱ O CC BY é uma licença de distribuição que permite que todas as pessoas possam copiar, distribuir, modificar, exibir e executar os dados (mesmo que de forma comercial) para outros trabalhos, contanto que o autor/licenciador original receba créditos.

ⁱⁱNotas

ⁱⁱ O paiN Responde é um programa do canal de YouTube da paiN Gaming, equipe de *League of Legends*. No programa, os jogadores e analistas da equipe respondem perguntas que as pessoas enviam a eles pelo *Twitter*.

ⁱⁱⁱ Fila de espera para entrar em uma partida. Corresponde ao tempo que o jogo procura pessoas aptas para formarem equipes para disputar entre si. Quanto maior o elo do jogador mais demoradas são as filas, uma vez que menos pessoas integram aquela divisão a dificuldade de formar equipes aumenta.

^{iv} Aparência alternativa de um campeão. Geralmente obtida através de transações financeiras.