

Gestão estratégica e tecnologias de engajamento: a construção de comunidades digitais no cenário de League of Legends a partir da paiN Gaming¹

Maraya Kimberlly Souza ALMEIDA²

Kátia Santos de MORAIS³

Universidade do Estado da Bahia

Resumo

O presente trabalho investiga como organizações do cenário competitivo brasileiro de *League of Legends* utilizam a comunicação digital como ferramenta estratégica de construção e fidelização de comunidades digitais. Tomando como objeto a série *League Vlog*, produzida pela *paiN Gaming*, o estudo analisa quantitativamente três recortes temporais correspondentes à primeira semana de cada split da Copa CBLOL. Os resultados sugerem que a integração entre conteúdos de bastidores e parcerias externas pode atuar como um mecanismo facilitador da proximidade entre equipes e torcedores no ambiente digital.

Palavras-chave: *eSports*; comunicação digital; pertencimento; fidelização.

Introdução

No cenário brasileiro consolidado de *eSports*, as organizações funcionam como ecossistemas complexos onde a comunicação digital atua como ferramenta estratégica de relacionamento (KUNSCH, 2018), criando um senso de pertencimento essencial para manter comunidades ativas. No *League of Legends*, o campeonato nacional (Copa CBLOL) exemplifica esse movimento, reunindo equipes que disputam não apenas o desempenho esportivo, mas a relevância nas plataformas digitais por meio de narrativas que ampliam a conexão com o público.

Como argumenta Jenkins (2009), esses ambientes são marcados por uma cultura participativa onde os fãs deixam de ser meros receptores para interagir e compartilhar experiências em torno das produções midiáticas. É nesse cenário que nasce esta pesquisa: um estudo quantitativo sobre o crescimento das métricas de conteúdos publicados no *YouTube* a

¹ Trabalho apresentado no Espaço Graduação, atividade integrante do XX Congresso Brasileiro Científico de Comunicação Organizacional e Relações Públicas.

² Graduanda em Relações Públicas pela Universidade do Estado da Bahia. E-mail: marayaa.almeida@gmail.com

³ Orientadora do artigo. Professora adjunta do curso de Relações Públicas da Universidade do Estado da Bahia. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea. E-mail: kismorais@uneb.br

partir da análise da série *League Vlog*, produzida pela *paiN Gaming*, organização participante da Copa CBLOL e uma das mais tradicionais do cenário competitivo brasileiro.

Referencial Teórico

Como observa Pereira (2025), o sentimento de pertença em comunidades de fãs de *eSports* é ativamente construído, e o conteúdo humanizado figura como um dos principais mecanismos dessa construção. Para investigar esse processo, o trabalho toma como objeto a série *League Vlog*, produzida pela *paiN Gaming*. A escolha se justifica pela relevância histórica da organização na Copa CBLOL e pelo volume de dados disponíveis para análise. Ao expor o cotidiano e o lado pessoal dos jogadores durante a semana dos jogos, a série humaniza a equipe e cria um vínculo que vai além das partidas. Parte-se do argumento de que essa estratégia é constitutiva do modo como as organizações da competição operam sua comunicação digital, sendo a *paiN Gaming* representativa do todo.

Essa produção, contudo, não é isolada, as equipes utilizam influenciadores externos (como o criador Gustavo "Minerva" Queiroz) para amplificar seu alcance. Através de vídeos reagindo, esses parceiros levam o conteúdo a novas audiências, gerando um ciclo de interação baseado na reciprocidade. Como aponta Gouldner (1960, apud Pereira, 2025), a norma da reciprocidade estabelece que os indivíduos tendem a retribuir benefícios recebidos. No digital, isso se traduz na partilha de experiências e na participação coletiva, reforçando o sentimento de pertencimento à comunidade.

Assim, a parceria entre times e criadores ativa o engajamento e a identificação que ao expor o lado pessoal dos atletas, as organizações fortalecem os laços sociais com os fãs. Segundo Wann et al. (2011, apud Pereira, 2025), essa identificação gera benefícios psicológicos ligados ao pertencer a um grupo. Em suma, a circulação estratégica desses conteúdos não apenas aumenta o alcance das marcas, mas consolida comunidades digitais fiéis e engajadas no cenário competitivo.

Análise

Série	Temática	Data	Ano	Visualizações	Curtidas	Comentários
<i>League Vlog</i>	Bastidores da vitória: sentimentos dos jogadores e adaptação com jogadores	6 de julho	2024	38.230	4.900	168

	coreanos					
<i>Minerva Reage</i>	Análise da vitória e potencial do time para o campeonato	6 de julho	2024	37.114	3.500	62
<i>Total</i>				75.344	8.400	230
<i>League Vlog</i>	Início do novo split: felicidade dos jogadores e rivalidade com a LOUD	31 de janeiro	2025	26.487	3.900	88
<i>Minerva Reage</i>	Comentário sobre a rivalidade entre times e a construção do elenco	31 de janeiro	2025	15.018	1.300	6
<i>Total</i>				41.505	5.200	94
<i>League Vlog</i>	Bastidores da chegada do novo roamer: treinos e integração do jogador	4 de abril	2025	42.732	5.200	139
<i>Minerva Reage</i>	Histórico do roamer e expectativas para sua contribuição ao time	5 de abril	2025	31.140	2.300	42
<i>Total</i>				73.872	7.500	181

Fonte: elaborada pela autora (2026).

A seleção dos recortes temporais (2024 e 2025) justifica-se por compreender períodos de transição e alta expectativa esportiva para a *paiN Gaming* e sua comunidade. O ano de 2024 marca a trajetória da organização desde o vice-campeonato no primeiro *split* até a conquista do tetracampeonato no segundo *split*. Já o recorte de 2025 coincide com a restrição do cenário competitivo para a LTA Sul, momento em que a mudança na dinâmica do campeonato e o status de defesa do título pela *paiN Gaming* geraram um pico de curiosidade e incerteza entre os torcedores. Assim, a escolha pela primeira semana de cada *split* visa capturar o engajamento no ápice do interesse público.

Para a análise do engajamento, foram adotadas três considerações fundamentais: visualizações, curtidas e comentários. As visualizações são interpretadas como o alcance e a visibilidade alcançada pelo conteúdo. Já as curtidas e comentários representam diferentes níveis de interação: enquanto as primeiras sinalizam aprovação e interação, os comentários refletem o engajamento profundo, específico da cultura participativa, onde o torcedor se sente à vontade para interagir e co-criar o sentido da comunidade. Essa distinção permite mensurar a eficácia da estratégia em converter o alcance em vínculo real.

O tratamento dos dados quantitativos atingiu um protocolo de coleta manual direto nos canais oficiais da *paiN Gaming* e do criador Gustavo 'Minerva' Queiroz no *YouTube*, realizado integralmente no dia 5 de março de 2026. Os dados foram organizados em planilha eletrônica para possibilitar a comparação sistemática entre as séries. No que diz respeito ao tempo de exposição, a análise entre o *League Vlog* e o Minerva Reage em cada divisão considera dados encontrados sob condições de visibilidade semelhantes, dada a proximidade das datas de publicação (com variações médias de 24 horas entre o conteúdo original e a ocorrência. Para a comparação longitudinal entre os anos de 2024 e 2025, os números refletem o engajamento acumulado até os dados da coleta, permitindo observar a consolidação da estratégia ao longo do tempo.

Do ponto de vista teórico, esse movimento faz sentido. Os episódios do *League Vlog*, ao exporem rotina, bastidores e sentimentos dos jogadores, colocam o público como participante da jornada da equipe, e os depoimentos de torcedores presentes nos próprios vídeos confirmam que essa proximidade é percebida e valorizada. Isso é exatamente o que Pereira (2025) descreve como conteúdo humanizado, e o que Jenkins (2009) identifica como cultura participativa: um público que não apenas assiste, mas interage e se reconhece como parte da comunidade. A participação do Minerva, por sua vez, ativa o ciclo de reciprocidade descrito por Gouldner (1960, apud Pereira, 2025), no qual criador e audiência trocam experiências e reforçam mutuamente o sentimento de pertencimento.

Conclusão

Uma análise da série *League Vlog* demonstra que a *paiN Gaming* opera uma estratégia comunicacional eficaz de construção de comunidade, utilizando o conteúdo humanizado e parcerias externas para transformar a simples transmissão de informação em um senso de pertencimento duradouro. Os dados confirmam que essa não é uma ação pontual, mas um modelo representativo do cenário competitivo brasileiro de *League of Legends*, no qual as tecnologias de comunicação são geridas intencionalmente para construir vínculos. Em suma, essa capacidade de converter métricas em identificação real diferencia organizações que apenas competem naquelas que consolidam comunidades digitais seguras e engajadas

Referências

CORRÊA, Elizabeth Saad. Comunicação digital: uma questão de estratégia e de relacionamento com públicos. *Organicom*, São Paulo, ano 2, n. 3, p. 96-111, 2º sem. 2005.

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

PEREIRA, Tatiana Filipa da Costa. Construção do sentimento de pertença em comunidades de fãs online de eSports. 2025. 84 f. Dissertação (Mestrado em Marketing e Inovação) – IADE, Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação, Universidade Europeia, Lisboa, 2025.

KUNSCH, Margarida M. K. Relações públicas e excelência em comunicação. *ABERJE*, v. 1, n. 1, 2018.

PAIN GAMING. 3-0, FORA O BAILE - LEAGUE VLOG | EP1. YouTube, 5 jul. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=faRqia1ZcF4>. Acesso em: 5 mar. 2026.

CORTES DO MINERVA [OFICIAL]. A PAIN TÁ NA MELHOR FASE DELES EM ANOS? TEM COMO ELES GANHAREM o ÚLTIMO CBLOL? MINERVA REAGE ao VLOG. YouTube, 6 jul. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EssWvIBKmA4>. Acesso em: 5 mar. 2026.

PAIN GAMING. deixei abrir 1-0 e olha no que deu | LEAGUE VLOG - EP1. YouTube, 31 jan. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ooR-CYTZBro>. Acesso em: 5 mar. 2026.

CORTES DO MINERVA [OFICIAL]. BASTIDORES DA ESTREIA VITORIOSA DA PAINZUDA EM CIMA DA LOUD! MINERVA REAGE AO VLOG DA PAIN. YouTube, 31 jan. 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h7Z5Kl_sJ30. Acesso em: 5 mar. 2026.

PAIN GAMING. BASTIDORES E TREINOS DO PNG ROAMER | LEAGUE VLOG - EP5. YouTube, 4 abr. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8mTuX34tq2E>. Acesso em: 5 mar. 2026.

CORTES DO MINERVA [OFICIAL]. A CHEGADA DO PAIN ROAMER! ELE VAI SER O DIFERENCIAL NESSE TIME? MINERVA REAGE AO VLOG. YouTube, 5 abr. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LMEPkk4ZORU>. Acesso em: 5 mar. 2026.