

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO



**Plataformas digitais como ferramentas de democratização e incentivo à
leitura: estudo de caso da Booktwitch**

VITÓRIA GEOVANA GALINDO VITORINO

São Paulo

2023

VITÓRIA GEOVANA GALINDO VITORINO

**Plataformas digitais como ferramentas de democratização e incentivo à
leitura: estudo de caso da Booktwitch**

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Editoração, apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Orientação: Prof. Dr. Vítor Souza Lima Blotta

São Paulo

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Vitorino, Vitória Geovana Galindo
Plataformas digitais como ferramentas de democratização e incentivo à leitura: estudo de caso da Booktwitch / Vitória Geovana Galindo Vitorino;
orientador, Vitor Lima Souza Blotta. - São Paulo, 2023.
76 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Jornalismo e Editoração / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. saúde mental. 2. plataformas digitais. 3. sprints de leitura. 4. Twitch. 5. democratização. I. Lima Souza Blotta, Vitor. II. Título.

CDD 21.ed. -
070.5

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Para os que acreditaram em mim antes que eu sequer pudesse duvidar.
In memoriam de Aulina Galindo. *You're alive, so alive in my head.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Marcos e Beliza, por serem a base que me sustentou nos meus piores dias, por sempre segurarem a minha mão e incentivarem meus sonhos. Não seria a mesma coisa sem vocês.

Aos meus amigos mais antigos, por passarem por várias fases da minha vida e escolherem permanecer em todas elas. E aos novos amigos, pelos conselhos e por sempre me apoiarem incondicionalmente independente da situação.

À Letícia que leu e releu esse trabalho um milhão de vezes e que sempre recarrega minhas energias, sua amizade me revitaliza. E ao Isac que me ensinou tanto e foi a primeira pessoa a ler o rascunho desta pesquisa, não há palavras para descrever o quanto sou grata por você ser meu amigo e editor particular.

À Pam Gonçalves e demais criadores de conteúdo literário na internet, por despertar a leitora adormecida em mim e serem a prova viva que este trabalho é importante, continuem espalhando a palavra dos livros pelo mundo. E a todos os leitores, que como eu, enxergam mais do que palavras em um papel, mas mundos inteiros onde podemos ser protagonistas de nossas próprias histórias e não apenas notas de rodapé nas histórias alheias.

Por fim, mas não menos importante, um agradecimento especial ao meu orientador Vitor Blotta não só pela orientação, mas pela parceria e principalmente por abraçar a ideia de transformar algo que foi crucial para mim, e para tantas outras pessoas, em um dos piores períodos da humanidade nesta monografia. E aos demais e queridos professores — agora colegas de profissão — que cruzaram meu caminho durante os quatro anos de graduação e me ensinaram tanto. Com direito à menção honrosa ao mestre e amigo, Jean Pierre Chauvin que sempre nos ouviu, acolheu e apoiou.

Este é o fim de um ciclo, mas o começo de uma era. Vida longa!

“Contra a brutalidade do real, a força da ficção.”
(Ieda Magri, *Um crime bárbaro*)

RESUMO

O presente estudo propõe-se a compreender se há uma interseção entre a leitura, a saúde mental, as novas formas de divulgação literária e a economia do livro nas práticas de leitura através de plataformas digitais como a Booktwitch — ou Twitch literária —, visando avaliar a aderência dessas abordagens inovadoras junto ao público leitor e examinar as potenciais repercussões e transformações no paradigma da leitura em um contexto desafiador como o pandêmico. Para atingir esse objetivo, foram realizadas entrevistas com usuários da plataforma, além da análise do impacto de tais práticas no mercado editorial segundo matérias jornalísticas e dados divulgados pela Câmara Brasileira do Livro (CBL), pelo Sindicato Nacional dos Editores de Livro (SNEL) e pelo Instituto Pró-Livro.

É possível que esta pesquisa possa contribuir para a área da Editoração ao oferecer *insights* a respeito da eficácia na promoção da literatura e da leitura em ambientes online, influenciando tanto a saúde mental quanto a economia da indústria editorial durante e após o período pandêmico. Além disso, esboça perspectivas para pesquisas futuras, que poderão se debruçar sobre uma compreensão mais profunda desses tópicos e ao desenvolvimento de estratégias e políticas públicas mais efetivas no que tange à difusão e democratização da literatura e à formação do público leitor.

Palavras-chave: saúde mental; plataformas digitais; sprints de leitura; Twitch; democratização.

ABSTRACT

This present study aims to understand whether there is an intersection between reading, mental health, new forms of literary dissemination, and the book economy in the reading practices through digital platforms such as Booktwitch — or literary Twitch —, with the objective of evaluating the adoption of these innovative approaches among the reading audience and examining potential repercussions and transformations in the paradigm of reading in a challenging context like the pandemic. To achieve this goal, interviews were conducted with users, and the analysis of the impact of such practices on the publishing market was carried out based on news articles and data released by the Brazilian Book Chamber, the National Book Publishers Union, and the Pro-Book Institute.

It is possible that this research could contribute to the Publishing field by providing insights into the effectiveness of promoting literature and reading in online environments, influencing both mental health and the economy of the publishing industry during and after the pandemic period. Additionally, it outlines perspectives for future research that can delve deeper into these topics and contribute to the development of more effective strategies and public policies regarding the dissemination and democratization of literature and the development of the reading audience.

Keywords: mental health; digital platforms; reading sprints; Twitch; democratization.

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo comprender si existe una intersección entre la lectura, la salud mental, las nuevas formas de difusión literaria y la economía del libro en las prácticas de lectura a través de plataformas digitales como Booktwitch — o Twitch literaria—, con el objetivo de evaluar la adopción de estos innovador enfoques entre el público lector y examinar las posibles repercusiones y transformaciones en el paradigma de la lectura en un contexto desafiante como la pandemia. Para lograr este objetivo, se llevaron a cabo entrevistas con usuarios, y se realizó un análisis del impacto de tales prácticas en el mercado editorial basado en artículos de noticias y datos publicados por la Cámara Brasileña del Libro, el Sindicato Nacional de Editores de Libros y el Instituto Pro-Libro.

Es posible que esta investigación pueda contribuir al campo de la Edición al proporcionar ideas sobre la efectividad de la promoción de la literatura y la lectura en entornos en línea, influyendo tanto en la salud mental como en la economía de la industria editorial durante y después del período de la pandemia. Además, esboza perspectivas para investigaciones futuras que pueden profundizar en estos temas y contribuir al desarrollo de estrategias y políticas públicas más efectivas en lo que respecta a la difusión y la democratización de la literatura y la formación del público lector.

Palabras clave: salud mental; plataformas digitales; maratones de lectura; Twitch; democratización.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
CAPÍTULO 1: Solidão, saúde mental e leitura durante a pandemia.....	16
CAPÍTULO 2: Twitch – comunidade e pertencimento.....	19
2.1 Sprints de leitura e Técnica Pomodoro.....	20
2.2 Influência no mercado editorial.....	20
2.3 Motivações para utilização da Twitch.....	21
2.3.1 Teoria de Usos e Gratificações.....	21
2.3.2 Teoria de Usos e Gratificações aplicada à Twitch.....	23
2.4 <i>Hype Train</i> : incentivo à demonstrações de apoio.....	24
CAPÍTULO 3: Booktwitch como ferramenta de democratização e incentivo à leitura..	27
CAPÍTULO 4: Metodologia.....	31
4.1 Revisão da literatura.....	31
4.2 Quadro analítico.....	32
CAPÍTULO 5: Formulário de perguntas.....	34
5.1 Apresentação da estrutura do formulário e formulação das perguntas.....	34
5.2 Aplicação do questionário.....	34
5.2.1 Estratégias de aplicação.....	34
5.3 Resultados obtidos.....	35
5.3.1 Dados demográficos.....	35
5.3.2 Streamers.....	38
5.3.3 Telespectadores.....	44
5.4 Persona.....	54
5.5 Twitch e pandemia na percepção dos usuários.....	55
5.6 Relação do uso da Twitch com o hábito de leitura.....	56
CAPÍTULO 6: Entrevistas.....	57
6.1 Objetivos.....	57
6.2 Estruturação das entrevistas.....	57

6.3 Perfil dos entrevistados.....	57
6.3.1 Entrevistada A.....	57
6.3.2 Entrevistada B.....	58
6.4 Resultados das entrevistas.....	58
6.4.1 Entrevistada A.....	58
6.4.2 Entrevistada B.....	59
CAPÍTULO 7: Análise de resultados.....	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
ANEXOS.....	72
ANEXO A – Formulário de pesquisa aplicado aos respondentes.....	72
ANEXO B – Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE).....	76

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Print de chat da Twitch com notificação de *Hype Train* durante transmissão 25

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1:	Gráfico de respostas recebidas no período de aplicação	35
GRÁFICO 2:	Gráfico de faixa etária dos respondentes	36
GRÁFICO 3:	Gráfico de identidade de gênero dos respondentes	36
GRÁFICO 4:	Gráfico de localidade dos respondentes	37
GRÁFICO 5:	Gráfico de porcentagem de streamers e telespectadores	38
GRÁFICO 6:	Gráfico temporal do início das transmissões ao vivo ao longo dos anos	38
GRÁFICO 7:	Gráfico indicativo de participações anteriores como telespectadores das lives	39
GRÁFICO 8:	Gráfico indicativo de streamers que faziam lives durante a pandemia	40
GRÁFICO 9:	Gráfico indicativo de frequência das lives de sprint	40
GRÁFICO 10:	Gráfico de análise empírica das lives como auxílio contra a solidão	41
GRÁFICO 11:	Nuvem de palavras – lives como refúgio para saúde mental dos streamers	42
GRÁFICO 12:	Nuvem de palavras – benefícios e malefícios para carreira	42
GRÁFICO 13:	Nuvem de palavras – benefícios e malefícios para saúde mental	43
GRÁFICO 14:	Gráfico de meios de conhecimento das lives de sprint	44
GRÁFICO 15:	Gráfico de motivações para assistir as lives	45
GRÁFICO 16:	Gráfico de rastreamento das lives de sprint como hábito	46
GRÁFICO 17:	Gráfico indicativo de frequência das lives de sprint para os telespectadores	46
GRÁFICO 18:	Gráfico de análise empírica lives como auxílio para lidar com a solidão	47
GRÁFICO 19:	Gráfico de análise empírica lives como auxílio para lidar com a solidão	48
GRÁFICO 20:	Nuvem de palavras – lives como refúgio para saúde mental dos telespectadores	48
GRÁFICO 21:	Gráfico de streamers mais influentes na plataforma	50
GRÁFICO 22:	Gráfico de acompanhamento em demais redes sociais além da Twitch	51
GRÁFICO 23:	Nuvem de palavras – o impacto das lives no hábito de leitura	52
GRÁFICO 24:	Gráfico quantitativo de hábito de leitura	53
GRÁFICO 25:	Gráfico quantitativo de hábito de compra após as lives de sprint	53

INTRODUÇÃO

De acordo com a ciência convencional, é de amplo conhecimento que a pandemia da COVID-19 impôs desafios significativos à saúde mental da população. Confinados em suas casas e sem previsão de retorno da vida cotidiana como a conhecíamos, a população mundial se tornou ainda mais refém da internet, que passou a ser o meio viável e quase que exclusivo para a realização de tarefas laborais, acadêmicas, sociais e de lazer. Nesse cenário, a leitura passou a ser difundida como uma ferramenta valiosa para enfrentar o isolamento social, oferecendo um refúgio, uma via de escape e uma oportunidade para manter a mente ativa nos momentos de descompressão e descanso para além das telas. Na nova configuração de socialização cronicamente online, a plataforma Twitch, originalmente associada à transmissões de partidas de videogame, emergiu como um inusitado, porém prolífico bastião para a difusão da literatura. As lives de sprints de leitura se popularizaram, proporcionando aos telespectadores um espaço para leitura compartilhada, discussão literária e recomendações de livros. O cerne desse tipo de interação é estabelecer um senso de comunidade entre os leitores, promovendo a troca de conhecimentos, experiências e perspectivas. Intereração social essa que por sua vez enriquece o exercício da leitura, amplia horizontes literários e fortalece laços interpessoais criando círculos de interação e pertencimento.

A concepção do presente estudo se originou quando constatei que a Twitch desempenhou um papel crucial em meu processo de familiarização com obras literárias, propiciando, por conseguinte, um aumento significativo em minha frequência de leitura durante o período de isolamento social. Ademais, o referido canal de transmissão ao vivo revelou-se um dispositivo indispensável como meio de entretenimento, oferecendo uma abordagem para lidar com o tumulto global que caracterizava o cenário contemporâneo. Ao longo desse intervalo temporal, participei de diversas transmissões ao vivo, as quais se tornaram um refúgio emocional. Ainda nesse contexto, emergiu o meu interesse em explorar a experiência do interlocutor enquanto streamer, indagando acerca dos contornos e das implicações da prática de transmissão de sprints de leitura ao vivo, especialmente no que tange à saúde mental e aos padrões de leitura desses criadores de conteúdo, o mesmo sendo feito com os telespectadores a fim de encontrar elos em comum entre as experiências de quem produz e de quem assistia as lives de sprint na Twitch.

O cultivo do hábito de leitura por si é fundamental para a formação de leitores ávidos, críticos e questionadores. Este estudo visa explorar como a participação em atividades literárias coletivas no meio online, como os sprints de leitura e clubes de leitura conjunta, pode ser uma estratégia eficaz na criação e manutenção desse hábito. A pesquisa busca confirmar, para além desses valores, se a promoção da leitura por meio de lives e leituras conjuntas têm impactos significativos na indústria editorial e se influenciam na compra e venda de livros, destacando assim uma potencial relevância econômica para fomentar o mercado literário.

Em busca da confirmação de tais questionamentos, foram empregados métodos de investigação como a pesquisa bibliográfica — particularmente escassa — aliada à aplicação de questionários com perguntas qualitativas e quantitativas e a realização de entrevistas com agentes atuantes nos dois papéis principais desempenhados nas transmissões: o de streamer e o de telespectador.

CAPÍTULO 1: Solidão, saúde mental e leitura durante a pandemia

Após os primeiros relatos de pacientes manifestando sintomas de grave insuficiência respiratória em Wuhan, China, no final de 2019, os números de casos e óbitos relacionados à COVID-19 continuaram a crescer de maneira ininterrupta em âmbito global. Diante dessa preocupante evolução, o Comitê de Vigilância Internacional para as Doenças Transmissíveis, vinculado à Organização Mundial da Saúde (OMS), proclamou em janeiro de 2020 a situação como uma Emergência de Saúde de Alcance Internacional, seguida pelo reconhecimento oficial da condição de pandemia em 11 de março de 2020 (GARRIDO e RODRIGUES, 2020).

Na ausência de terapias farmacológicas eficazes para a cura da infecção ou de estratégias imunológicas preventivas viáveis — como a vacinação —, as medidas clássicas de saúde pública emergiram como a principal estratégia de contenção da pandemia. Dentre tais normas, destacam-se a implementação de quarentena, *lockdown* e isolamento além do estabelecimento de medidas de contenção e distanciamento social. Todas essas ações acarretam em diferentes níveis de restrição nas interações sociais entre indivíduos, suscitando dilemas éticos de relevância substancial e gerando impactos significativos nas esferas econômicas, sociais e de saúde (GARRIDO e RODRIGUES, 2020).

Como exposto anteriormente por Garrido e Rodrigues (2020) o isolamento social obrigatório, amplamente aplicado na esfera social como medida de contenção para frear a propagação do coronavírus, afetou drasticamente a vida e a forma como as pessoas se relacionavam durante esse período e como passaram a se relacionar após ele. Em virtude do *lockdown* imposto, tanto as dinâmicas laborais quanto os meios de entretenimento foram modificados, forçando uma reconfiguração a um novo estilo de vida adaptado à reclusão momentânea.

As atividades de entretenimento tradicionais, como shows ao vivo, concertos, shoppings, museus, bares, baladas e estabelecimentos correlatos, foram interrompidas até que houvesse novas indicações de retorno dadas pela OMS. Nesse cenário, muitos desses eventos se adaptaram à uma nova realidade, migrando frequentemente para ambientes de simulação online, como é observado no caso das transmissões ao vivo de performances musicais no YouTube ou até mesmo na popular QiB¹ (Quinta & Breja) da ECA na Twitch.

¹ QiB ou Quinta & Breja é uma festa universitária tradicional da Escola de Comunicações e Artes que acontece às quintas-feiras após as aulas e cumpre a função de promover um ambiente de descompressão, resistência e

Consequentemente, a internet passou a desempenhar múltiplos papéis simultaneamente, servindo como local de trabalho e estudo, fonte de lazer e de informações e meio de entretenimento. Essa situação, frequentemente ocorria sem delimitações claras que estabeleçam fronteiras de quando uma atividade se encerra e outra se inicia.

Com as redes sociais ocupando cada vez mais horas do dia, as editoras, livrarias e bibliotecas, que também tinham fechado suas portas durante a pandemia, trabalharam massivamente para difundir a ideia de que os livros eram uma boa alternativa para fugir do ócio, por meio de campanhas como a *hashtag* “leiaemcasa” e promoções de livros digitais gratuitos. Nesse contexto, com as relações interpessoais físicas diretamente prejudicadas pela reclusão, explorar universos fictícios e adquirir novos conhecimentos através da leitura se tornou um tipo de fuga da realidade e refúgio para a solidão.

Simultaneamente, o avanço da pandemia da COVID-19 no Brasil teve repercussões diretas na esfera editorial, manifestando-se como um catalisador do declínio desse setor. O encerramento operacional de inúmeras livrarias das redes Cultura e Saraiva suscitou reflexões acerca de novas trajetórias a serem empreendidas por essa divisão da indústria². Em paralelo a esse cenário, emergiram nas plataformas digitais novas formas de disseminação de conteúdo literário. Entre essas inovações, destacou-se o fenômeno denominado “*BookTok*”, uma *hashtag* usada na plataforma TikTok destinada à divulgação virtual de obras literárias, que rapidamente impactou na forma de comprar e vender livros, chegando a se tornar uma categoria comercial altamente rentável durante a 26^a Bienal Internacional do Livro de São Paulo em 2022 — reconhecida pela Câmara Brasileira do Livro (CBL) como uma edição histórica, intitulada de “*Bienal das Bienais*”, por ter movimentado mais R\$ 347,8 mi (valor calculado pelo Centro de Inteligência da Economia do Turismo (CIET) da Secretaria de Turismo e Viagens do Estado de São Paulo, no período de 02 a 10 de julho de 2022)³.

socialização para os estudantes. Conta geralmente com apresentações e exposições dos alunos dos cursos de artes e música da ECA, além de receber visitantes de todos os institutos da USP.

² Dados publicados no Portal do Jornalismo da ESPM Rio em matéria intitulada “A influência do *BookTok* entre os jovens no mercado literário”, publicada em 28 de agosto de 2021. Disponível em: <https://jornalismorio.espm.br/destaque/a-influencia-do-booktok-entre-os-jovens-no-mercado-literario/>. Acesso em: 17 de junho de 2023.

³ Segundo dados divulgados na matéria intitulada “26^a Bienal Internacional do Livro de São Paulo movimenta R\$ 347,8 mi, gera 3400 postos de trabalho e se consolida como edição histórica”, publicada em 12 de agosto de 2022 no site da Câmara Brasileira do Livro (CBL). Disponível em:

<https://cbl.org.br/2022/08/26a-bienal-internacional-do-livro-de-sao-paulo-movimenta-r-3478-mi-gera-3400-postos-de-trabalho-e-se-consolida-como-edicao-historica/>. Acesso em: 17 de junho de 2023.

Os dados evidenciam um incremento significativo na audiência que manifesta interesse pela prática da leitura, refletindo, por conseguinte, em uma ampliação das transações relacionadas à aquisição de obras literárias. Tais modificações comportamentais, identificadas tanto durante quanto após o contexto pandêmico, apresentam-se passíveis de correlação, conforme as conjecturas desta pesquisa, com a procura por elementos de distração presentes na literatura como meio de preservar a saúde mental em meio ao isolamento social. A movimentação indubitável induzida pelo fomento à leitura promovido pelo BookTok delineou um impacto significativo na audiência leitora e, por conseguinte, no cenário editorial.

O que teve início como uma prática de discussão sobre obras literárias na esfera virtual durante o período de quarentena não se limitou a proporcionar mero entretenimento durante o confinamento, mas engendrou a formação de comunidades virtuais unificadas por um interesse compartilhado na leitura. Este fenômeno assemelha-se à dinâmica observada na plataforma Twitch, onde emergiram dezenas de comunidades cujo objetivo primordial consistia na leitura conjunta, materializando assim uma sinergia coletiva em torno da apreciação literária.

CAPÍTULO 2: Twitch – comunidade e pertencimento

A internet facilitou às pessoas a oportunidade de se dedicarem à criação de conteúdos de entretenimento sobre os mais variados temas durante o período de pandemia. A eclosão do *BookTok*, por exemplo, se deu mediante a elaboração de vídeos concebidos para um público jovem, nos quais se compartilham análises críticas, resenhas e tendências literárias, atuando como estímulo à prática da leitura. Os autores desses conteúdos ascenderam rapidamente em termos de notoriedade e influência na esfera literária, acumulando um expressivo número de seguidores, recebendo autoridade para chancelar (e em termos digitais, cancelar também) livros como bons ou ruins, além de instituírem parcerias substantivas com diversas editoras e estabelecimentos comerciais do mercado editorial.

Aproveitando o ensejo do Tiktok, a Twitch — outra plataforma em expansão — ganhou visibilidade entre os leitores, tornando-se para muitos uma importante fonte de distração durante a quarentena. Inaugurada em 2011, a Twitch representa um ambiente de transmissão de conteúdos ao vivo que inicialmente se delimitou ao domínio dos jogos eletrônicos e se enquadra na categoria de Serviços Sociais de Streaming Ao Vivo (SLSSs)⁴ definidos por características específicas como: *a) sincronia; b) transmissão em tempo real; c) utilização de dispositivos pessoais; d) interações ao vivo entre o público e os criadores de conteúdo; e por último e) a possibilidade de um sistema de gratificação*.

A transmissão ao vivo na Twitch começou como um domínio de nicho voltado para os jogos, mas está se diversificando e se tornando uma tendência mais ampla de mídia social. Apesar de sua trajetória de rápido crescimento, há pesquisas limitadas sobre as motivações dos streamers e dos telespectadores para ingressarem e se manterem na plataforma.

Os *streamers*, como são chamados os *hosts* ou anfitriões dos canais, se transmitem jogando videogame, lendo, escrevendo, trabalhando, cozinhando e assim por diante, em tempo real, para o público. Os telespectadores assistem e ouvem o streamer, mas também podem interagir diretamente e responder ao que ele diz e faz, além de interagirem entre si através do chat da plataforma. Isto facilita uma ligação bidirecional onde os streamers podem reconhecer e responder diretamente aos telespectadores, e os telespectadores podem participar ativamente e influenciar o rumo das transmissões ao vivo (SJÖBLOM e HAMARI, 2017).

⁴ Da sigla em inglês SLSSs – *Social Live Streaming Services* (GROS et al, 2017).

No espectro econômico, o acesso às transmissões pode ocorrer de maneira gratuita, que é compensada pela apresentação de anúncios em pequenos intervalos de tempo durante a live, ou os telespectadores podem se inscrever nos canais de sua preferência mediante uma contribuição mensal a partir de R\$7,90 (para cada um deles) e em decorrência da aquisição de uma assinatura pela Amazon, os usuários Prime passaram a ter direito a uma inscrição mensal gratuita para utilizar em um canal de sua escolha. Essa modalidade de remuneração foi essencial para estimular influencers que perderam trabalhos durante o período da pandemia a participarem e explorarem esse novo nicho.

2.1 Sprints de leitura e Técnica Pomodoro

As transmissões com enfoque literário funcionam por meio de uma técnica do estilo Pomodoro, que consiste em dividir o tempo em blocos de foco e pequenos intervalos de descanso, denominados de *sprints*.

A Técnica Pomodoro (*Pomodoro Technique*), desenvolvida por Francesco Cirillo, um desenvolvedor e empresário italiano, no final da década de 1980, surgiu como resposta às suas dificuldades pessoais de concentração e conclusão de tarefas enquanto era estudante universitário. Ele recorreu ao uso de um timer de cozinha em forma de tomate (*pomodoro* em italiano) para gerenciar seu tempo de forma eficaz. Essa técnica consiste em uma estratégia de gerenciamento do tempo que envolve dividir as atividades de estudo ou trabalho em períodos focados de 25 minutos, denominados "pomodoros", intercalados com pausas de 5 minutos para descanso. Após a conclusão de quatro pomodoros consecutivos, é comum programar pausas mais longas, geralmente variando de 15 a 30 minutos.

Seguindo uma lógica semelhante, é comum que a duração dos sprints varie de 30 a 40 minutos, nos quais os indivíduos dedicam sua atenção exclusivamente à leitura, escrita, estudo ou trabalho. Esses sprints focados são seguidos por intervalos de 15 a 20 minutos, nos quais ocorrem as interações entre os streamers e os telespectadores por meio de mensagens trocadas no chat da transmissão. Os sprints de leitura na Twitch funcionam como uma forma de leitura coletiva, com a distinção de que os participantes não precisam ler o mesmo livro, o que os distancia da atuação dos clubes do livro online.

2.2 Influência no mercado editorial

Além de oferecer ao público companhia para os momentos de leitura e um novo tipo de conteúdo literário para ser consumido, as lives de sprint também trouxeram uma grande

movimentação para o mercado editorial no quesito financeiro. Um dos canais mais influentes no ramo é o da autora e criadora de conteúdo literário, Pam Gonçalves, que costumava reunir milhares de pessoas simultaneamente em suas lives. Alguns livros escolhidos por ela e por outros influencers para as lives de sprint entraram para a lista de mais vendidos durante ou poucas horas depois das transmissões ao vivo, como é o caso dos livros *Flores para Algernon* (Aleph, 2018), do autor estadunidense Daniel Keyes — que só estourou 2 anos após o lançamento através das lives realizadas pela influencer⁵ e *Serpentário* (Intrínseca, 2019), do autor brasileiro Felipe Castilho, resenhado pelo youtuber e criador de conteúdo literário Victor Almeida conhecido como Geefe (Geek Freak), fato que reforça a potência e impacto das lives de sprint no consumo da literatura.

2.3 Motivações para utilização da Twitch

Segundo Gros et al (2017) determinar a motivação pela qual as pessoas consomem diferentes tipos de mídia — incluindo SLSSs — é uma das maiores áreas da ciência da comunicação e da mídia, problema que é abordado sobretudo pelos chamados estudos de recepção. Uma das abordagens do ramo comunicacional utilizada por pesquisadores notáveis das áreas de comunicação de massas, pesquisas de audiência e estudos de recepção, como Denis McQuail, Severin Werner e Eileen R. Meehan, para responder a esta questão é a perspectiva teórica de Usos e Gratificações, formulada pelos comunicadores Elihu Katz e Jay G. Blumler. Esta abordagem pretende responder quais gratificações o público obtém ao consumir um tipo específico de mídia. A principal diferença em relação a outras teorias funcionalistas, como por exemplo a Teoria da Agulha Hipodérmica (Teoria da Bala Mágica), de Harold D. Lasswell, é que o público não consome passivamente essa mídia, mas sim ativamente e a consome para satisfazer suas próprias necessidades.

2.3.1 Teoria de Usos e Gratificações

Desenvolvida na década de 1940 por Elihu Katz e Jay G. Blumler, a Teoria dos Usos e Gratificações (*Uses and Gratifications Theory* – UTG), se insere no âmbito do funcionalismo, emergindo a partir da indagação primária: "como as pessoas utilizam os meios

⁵ A influencer postou em junho de 2020 no seu canal do Youtube um vídeo intitulado “Todos deveriam ler *Flores para Algernon*” que obteve 55 mil curtidas e levou o livro ao 19º lugar na *Lista do PublishNews de Mais Vendidos de Ficção* no período entre 20 a 26 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/semanal/9/2020/7/31/0/0>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

de comunicação em massa?" (WOLF, 1999) e evoluiu a partir de teorias sobre as razões pelas quais as pessoas escolhem diferentes tipos de consumo de mídia. Para obter respostas a esse questionamento, são necessários estudos de recepção respaldados por pesquisas centradas nos contextos e nas interações dos receptores (WOLF, 1999). Essa teoria tem sido usada principalmente para analisar o envolvimento do consumidor em sites de redes sociais online, de forma que os receptores são concebidos como agentes ativos no processo.

Até o momento mencionado (cerca de 1940), o telespectador era comumente percebido como um sujeito passivo e isolado, inserido em um sistema de comunicação unidirecional. As investigações estavam primordialmente focadas nos efeitos (Teoria dos Efeitos Limitados) das mensagens transmitidas pelos meios de comunicação de massa. McQuail (2003) salienta que, na primeira metade do século XX, já era amplamente reconhecido que a publicidade em massa exercia influência eficaz na formação de opiniões e no direcionamento de comportamentos. O mesmo autor (*ibidem*, 2003) observa que a televisão, assim como o rádio, surgiu em busca de aplicação prática, mais do que como resposta a uma demanda por novos serviços ou conteúdos. Contudo, ainda na mesma década, começaram a emergir pesquisas voltadas para o uso que os receptores faziam das mensagens e de que maneira obtinham gratificações a partir delas. Em comparação com os meios de comunicação de massa, as motivações dos telespectadores para se envolverem em transmissões de entretenimento ao vivo parecem ter uma base social e comunitária mais forte (HILVERT-BRUCE et al, 2018):

“A teoria dos usos e gratificações vem resgatar o receptor como um sujeito racional que faz escolhas, que pauta o seu consumo pela satisfação conferida pelos produtos midiáticos. Esta teoria tem o mérito de retirar o receptor do papel de passividade conferida pela maior parte dos estudos” (FRANÇA, 2005).

De acordo com a Teoria de Usos e Gratificações, as pessoas procuram, consomem e participam ativamente em meios de comunicação que satisfaçam as suas necessidades individuais e correspondam melhor às suas preferências do que outras opções de meios de comunicação. Essa teoria oferece uma abordagem funcional que pode ajudar a compreender como diferentes formas de envolvimento midiático se relacionam com a satisfação de diversas necessidades psicológicas.

Rubin (2005) enfatiza que, no contexto dessa teoria, a liberdade de escolha do receptor influencia não apenas a seleção do canal de comunicação, mas também a

interpretação, resposta e impacto da mensagem. Portanto, a Teoria dos Usos e Gratificações se caracteriza por descrever a eficácia da comunicação como um resultado global que se origina de uma interação complexa de múltiplos fatores. É também vista como um desdobramento das satisfações proporcionadas às necessidades experimentadas pelo receptor (WOLF, 1999).

Katz, Gurevitch e Haas identificaram cinco categorias de necessidades que são satisfeitas pelos meios de comunicação de massa:

1. **Necessidades cognitivas:** aquisição e reforço de conhecimentos e de compreensão;
2. **Necessidades afetivas e estéticas:** reforço da experiência estética e emotiva;
3. **Necessidades de integração a nível da personalidade:** reforço da segurança, estabilidade emotiva, conferência da credibilidade e da posição social;
4. **Necessidades de integração a nível social:** reforço dos contatos interpessoais, com a família, os amigos, etc.;
5. **Necessidades de evasão:** abrandamento das tensões e dos conflitos (KATZ, GUREVITCH e HAAS cit. *In: WOLF, 1999*).

2.3.2 Teoria de Usos e Gratificações aplicada à Twitch

A plataforma Twitch, em sua totalidade, demanda investigação mais aprofundada, particularmente no que concerne aos elementos influenciadores concretos e às diversas motivações que incitam sua utilização. Dado que os SLSSs representam uma modalidade recente de rede social, é plausível argumentar que as motivações, com base na estrutura teórica de Usos e Gratificações, podem ser adaptadas e expandidas de maneira igualmente aplicável ao contexto da Twitch.

Algumas pesquisas anteriores exploraram motivações de consumo de streaming ao vivo, incluindo liberação de tensão, escapismo e aquisição de conhecimento (por exemplo, SJÖBLOM e HAMARI, 2017; SJÖBLOM et al., 2017), no entanto, motivações de base social, como necessidades de interação, conexão e comunidade, não foram estudados no contexto da transmissão ao vivo. Sendo assim, as motivações baseadas na Teoria dos Usos e Gratificações concentram-se basicamente na satisfação das necessidades do telespectador ou usuário do meio.

Segundo os estudos de Gros et al (2017) a utilização da plataforma por parte dos streamers é fundamentada pela gratificação decorrente da autoidentificação, pois um dos motivos preponderantes para a produção de conteúdo reside na necessidade de

autorrepresentação, visando predominantemente finalidades de entretenimento, informação e, sobretudo, a evocação de reações por parte do público. A natureza das reações, contudo, varia consideravelmente de um streamer para outro.

É inerente à natureza da plataforma proporcionar um ambiente onde os telespectadores têm a oportunidade de interagir não apenas com o streamer, utilizando, por exemplo, a funcionalidade de chat, mas também entre si. Essas interações desempenham um papel fundamental na supressão da necessidade de socialização, permitindo aos usuários estabelecer contato com outros participantes que compartilham interesses similares. Apesar da natureza virtual dessa comunicação, é notável que amizades possam florescer entre os telespectadores com base em afinidades e preferências compartilhadas. Ademais, a formação de comunidades é um fenômeno recorrente na plataforma, com os membros dessas comunidades compartilhando um senso de pertencimento e perseguindo objetivos similares, tais como a busca pela afiliação, a integração de novos membros, o compartilhamento de experiências emocionais e a promoção da interação social.

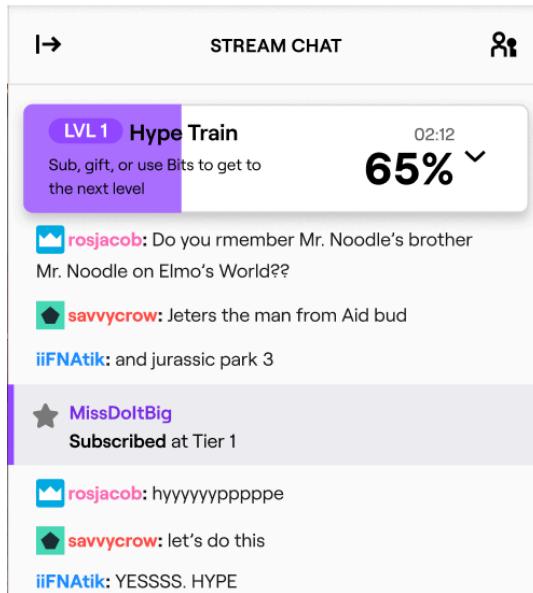
Particularmente a Twitch tem um grande número de usuários que gastam tempo e dinheiro na plataforma e produzem conteúdo que gera uma grande quantidade de tráfego. A remuneração incentiva os criadores a continuarem produzindo as lives e os telespectadores a consumirem o conteúdo pelo qual estão investindo financeiramente.

2.4 *Hype Train*: incentivo à demonstrações de apoio

Com uma audiência global e uma vasta gama de conteúdo, os streamers na Twitch têm desenvolvido várias estratégias para envolver seus telespectadores e criar uma experiência interativa. Um desses fenômenos é o *Hype Train*, uma expressão que denota um estado de grande excitação e engajamento entre a audiência.

O *Hype Train* na Twitch refere-se a um evento ou momento da transmissão em que a audiência demonstra entusiasmo e engajamento elevados em relação a um determinado streamer, conteúdo ou acontecimento. Esta manifestação de entusiasmo é frequentemente acompanhada por contribuições financeiras dos telespectadores, como assinaturas, doações e compras de "bits" (a moeda virtual da plataforma). A origem exata do termo não é clara, mas ele ganhou destaque na plataforma nos últimos anos, sendo uma alusão a um trem que se mantém nos trilhos através das interações contínuas dos telespectadores.

Figura 1: print de chat da Twitch com notificação de *Hype Train* durante transmissão



Fonte: Reprodução/Twitch (2023)

O recurso em questão representa uma significativa celebração destinada a permitir que os membros de uma comunidade expressem seu respaldo aos streamers. O conceito subjacente visa instigar a comunidade a atingir patamares de entusiasmo notáveis, ao passo que, simultaneamente, premia os participantes que conseguirem manter o evento.

O *Hype Train* manifesta-se de várias maneiras, incluindo, mas não se limitando a:

1. **Contribuições financeiras:** Os telespectadores frequentemente demonstram seu entusiasmo contribuindo financeiramente, o que pode incluir assinaturas mensais, doações únicas e a compra de bits para dar suporte ao streamer;
2. **Interação ativa:** Durante um *Hype Train*, os telespectadores participamativamente da conversa no chat, enviam emojis e emotes⁶ relacionados ao *Hype Train* e compartilham mensagens de incentivo;
3. **Metas e recompensas:** Streamers muitas vezes estabelecem metas específicas para o *Hype Train*, como um número mínimo de inscritos ou doações. Quando essas metas são alcançadas, recompensas são desbloqueadas para a audiência;
4. **Impacto na Plataforma e na Comunidade:** O *Hype Train* tem um impacto significativo na Twitch. Ele cria um ambiente de entusiasmo e engajamento que pode ser contagioso, incentivando mais telespectadores a participar e

⁶ Os emotes na Twitch, semelhantes aos emoticons em redes sociais e salas de bate-papo, são elementos cruciais da cultura da plataforma, pois têm uma linguagem única para expressar reações e sentimentos. Os streamers criam emotes personalizados para seus seguidores usarem, eternizando momentos especiais e fortalecendo a identidade da comunidade.

contribuir. Além disso, a contribuição financeira dos telespectadores é uma fonte importante de renda para os streamers, o que pode afetar diretamente a sustentabilidade de suas carreiras na plataforma. Além disso, o *Hype Train* fortalece a relação entre streamers e telespectadores, criando uma comunidade mais coesa e engajada.

O *Hype Train* na Twitch é um fenômeno complexo que representa a interseção entre entretenimento, comunidade e economia. Ele ilustra a capacidade da plataforma de engajar e mobilizar uma audiência global, transformando a experiência individual de visualização em uma participação ativa e coletiva. A compreensão desse fenômeno é essencial para streamers, telespectadores e pesquisadores interessados em explorar as dinâmicas sociais e econômicas das plataformas de streaming de vídeo na era digital, uma vez que a Twitch se tornou uma plataforma com força significativa na cultura contemporânea.

CAPÍTULO 3: Booktwitch como ferramenta de democratização e incentivo à leitura

A origem lexical da palavra "democracia" remonta ao idioma grego, derivando-se das expressões "dēmos" (que denota "povo") e "kratia" (que conota "autoridade" ou "governo"). Portanto, a etimologia subjacente à nomenclatura "democracia" pode ser apropriadamente interpretada como "governo do povo" ou "exercício do poder pelo povo", encapsulando assim, o princípio fundamental latente à democracia, no qual a soberania política em uma comunidade é exercida pela sua população.

Dessa forma, este sistema se distingue pela participação dos cidadãos nas deliberações políticas, seja de forma direta ou por meio de representantes, e pela observância dos pilares de igualdade, liberdade e pluralismo. Uma das definições da palavra "democracia", conforme endossada pelo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, refere-se a um sistema comprometido com a igualdade ou a distribuição equitativa do poder. Esta acepção pressupõe a busca incessante por assegurar que a titularidade do poder político não se concentre de maneira desproporcional nas mãos de uma minoria, mas sim que seja equitativamente partilhada entre todos os membros da sociedade.

Em consonância, a democratização é um processo que visa conferir características mais democráticas a uma comunidade ou instituição, buscando tornar acessíveis a todas as pessoas, independentemente de sua origem, classe social, gênero ou outros atributos sócio-culturais, o poder, a participação e as oportunidades políticas. Este processo engloba a implementação de medidas como políticas públicas e reformas com o intuito de promover a igualdade de direitos e oportunidades para todos os integrantes de um corpo social ou organização.

A democratização pode ser efetivada em diversas esferas, tais como a política, educação, mídia, economia, entre outras. Por exemplo, no âmbito político, a democratização pode compreender a realização de eleições transparentes e justas, o fortalecimento das instituições democráticas, a salvaguarda dos direitos humanos e a fomentação da participação ativa da sociedade civil no processo decisório.

Em síntese, a democratização constitui o ato de conferir uma feição mais democrática a uma comunidade, com a finalidade de promover a igualdade de direitos e oportunidades para todos os seus membros e garantir que o exercício do poder seja efetuado de forma mais imparcial e inclusiva.

De igual modo, a democratização do acesso à leitura configura-se como um processo cujo escopo reside na consecução da maior igualdade e inclusão no que concerne ao acesso à leitura e à informação por parte de todos os membros da sociedade.

Tendo em vista que a literatura e o acesso aos livros são direitos humanos fundamentais, intrinsecamente ligados ao enriquecimento intelectual e emocional do indivíduo, a visão de Antonio Cândido em relação à literatura enquanto direito destaca sua função preeminente na forja de uma consciência crítica e na edificação de uma sociedade de maior equidade (CANDIDO, 2011). Estes direitos são solidamente respaldados por ordenamentos jurídicos nacionais e convenções internacionais, notadamente a Declaração Universal dos Direitos Humanos e a Declaração sobre Direitos Humanos e Bibliotecas da UNESCO. Assegurar o acesso à literatura emerge como uma premissa indispensável para fomentar uma sociedade informada, perspicaz e humanizada.

Com vista a alcançar esta meta, um leque de estratégias e abordagens pode ser implementado. A seguir, delineiam-se alguns dos principais parâmetros que norteiam o processo de democratização da leitura inspirados nas motivações de programas de políticas públicas, como o Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL), o Programa Nacional de Incentivo à Leitura (PROLER) e nos resultados da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2016), conduzida pelo Instituto Pró-Livro:

- 1. Acesso universal a livros e materiais de leitura:** garantir que livros e materiais de leitura estejam disponíveis em bibliotecas, escolas, centros comunitários, hospitais e outros locais acessíveis a todos;
- 2. Políticas públicas efetivas:** desenvolver políticas governamentais que promovem a leitura, incluindo programas de distribuição de livros, incentivos à criação de bibliotecas e investimentos em educação através de ações como o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), o Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL), o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), o Programa Nacional de Incentivo à Leitura (PROLER) e a Política Nacional de Leitura e Escrita (PNLE);
- 3. Preço acessível:** estabelecer políticas de preço para livros que tornem a leitura mais acessível, como a isenção de impostos sobre livros e outros materiais impressos ou subsídios para publicações de baixo custo, além da iniciativa da Lei do Preço Fixo para Livros;

4. **Incentivo à leitura na educação básica:** integrar a leitura como parte fundamental do currículo escolar desde a infância, incentivando a formação de leitores desde cedo;
5. **Bibliotecas públicas bem equipadas:** garantir que as bibliotecas públicas estejam atualizadas, tenham pessoal qualificado e ofereçam uma ampla variedade de materiais de leitura;
6. **Acessibilidade digital:** oferecer acesso a livros digitais e recursos de leitura online para ampliar o alcance da leitura, especialmente em áreas remotas;
7. **Programas de leitura comunitária:** apoiar programas de leitura em comunidades locais, como clubes de leitura, grupos de discussão literária e atividades de leitura para crianças;
8. **Apoio a autores locais e diversidade na literatura:** promover e apoiar autores nacionais e a diversidade na literatura, garantindo que uma ampla variedade de vozes e representatividade nas histórias;
9. **Inclusão de pessoas com deficiência:** garantir que pessoas com deficiência tenham acesso a materiais de leitura em formatos acessíveis, como braille, áudio, Mecdaisy ou e-books com recursos de acessibilidade;
10. **Campanhas de conscientização e promoção da leitura:** realizar campanhas de conscientização sobre a importância da leitura e seus benefícios para a sociedade;
11. **Parcerias com a sociedade civil:** trabalhar em parceria com organizações da sociedade civil, editoras, escritores, educadores e outras partes interessadas para promover a leitura, como é o caso dos influencers e streamers literários;
12. **Avaliação e monitoramento:** avaliar regularmente os programas de democratização da leitura para garantir que estão alcançando seus objetivos e fazer ajustes conforme necessário.

É relevante destacar que a democratização do acesso à leitura representa um processo perene que demanda a coordenação de esforços por parte de diversos segmentos da sociedade, englobando entidades governamentais, estabelecimentos de ensino, casas editoriais, autores, instituições bibliotecárias e a coletividade em sua totalidade. A promoção da prática da leitura não apenas enriquece a experiência individual das pessoas, mas também concorre substantivamente para o desenvolvimento cultural, social e econômico da sociedade

como um todo, fato reforçado pela professora emérita da Universidade Federal de Minas Gerais, Magda Becker Soares, em seu texto “Letrar é mais que alfabetizar”, sobre letramento e sua influência na comunicação através da escrita e leitura:

“Em todas as áreas de conhecimento, em todas as disciplinas, os alunos aprendem através de práticas de leitura e de escrita: em História, em Geografia, em Ciências, mesmo na Matemática, enfim, em todas as disciplinas, os alunos aprendem lendo e escrevendo. [...] A quantidade de informações, conceitos, princípios, em cada área de conhecimento, no mundo atual, e a velocidade com que essas informações, conceitos, princípios são ampliados, reformulados, substituídos, faz com que o estudo e a aprendizagem devam ser, fundamentalmente, a identificação de ferramentas de busca de informação e de habilidades de usá-las, através de leitura, interpretação, relacionamento de conhecimentos.” (SOARES, 2000)

Considerando os parâmetros estabelecidos acima, as lives de sprint de leitura na plataforma de transmissões ao vivo Twitch atuam em uma gama diversa de áreas, desde a promoção da acessibilidade digital, à construção de comunidades leitoras, suporte a autores nacionais e à diversidade literária. Isso só é possível pois as lives são desde o princípio, e mesmo que inconscientemente, concebidas como uma estratégia de incentivo à leitura, especialmente entre adolescentes e jovens, funcionando também como uma forma de parceria com a sociedade civil, que se estabelece por meio da colaboração entre autores, editores, criadores de conteúdo e a audiência leitora, visando ampliar o alcance e o engajamento com a literatura nessa plataforma digital.

CAPÍTULO 4: Metodologia

No quesito metodológico, a presente pesquisa pode ser classificada como descritiva e exploratória em relação às hipóteses levantadas, uma vez que se valeu de artifícios bibliográficos através da revisão da literatura já existente sobre a temática. Alia-se a isso uma abordagem quali-quantitativa aplicada no formulário e nas entrevistas com os dois principais agentes diretos da Twitch: streamer e telespectador.

Por se tratar de um tema recente, pouco material está disponível para consulta e os estudos dedicados ao assunto até então se limitam aos jogos de videogame. No entanto, para essa pesquisa foram utilizados artigos que buscavam compreender o engajamento do público com as transmissões ao vivo e os benefícios obtidos pelos telespectadores desse tipo de conteúdo. No tocante à democratização, iniciativas como a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, organizada por Zoara Failla do Instituto Pró-Livro, foram norteadoras para entender o panorama da leitura no país, ainda que os últimos dados coletados sejam de 2016, e traçar paralelos com as mudanças significativas ocasionadas pelas novas tecnologias.

A partir das reflexões suscitadas pelas hipóteses, foi elaborado um questionário através do Google Forms, com o intuito de ouvir as experiências e opiniões dos streamers e telespectadores que participaram das lives na Twitch durante a pandemia e então investigar se tais suposições se confirmam ou não.

Aliado ao questionário, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com uma streamer e uma telespectadora das lives de sprint de leitura, com a intenção de apreender uma visão panorâmica do sistema por completo e validar as hipóteses com todos os setores envolvidos. Além do mais, as entrevistas serviram para ter uma compreensão empírica dos sentimentos dessas pessoas a respeito da Booktwitch.

4.1 Revisão da literatura

Com referência na bibliografia apresentada na primeira parte desenvolvemos as seguintes hipóteses: *a)* durante a pandemia de COVID-19 emergiu nas pessoas a necessidade de buscar entretenimento nos meios digitais; *b)* a leitura foi utilizada como um escape da solidão; *c)* criou-se uma comunidade literária sólida na Twitch, que até então era um espaço majoritariamente dos jogos; *d)* as lives de sprint impulsionaram as vendas de livros que viraram fenômenos literários entre a comunidade leitora gerando números expressivos durante a Bienal do Livro de São Paulo em 2022; *e)* a Booktwitch tornou-se uma ferramenta

para democratização da leitura a partir do momento que incentiva a diversidade literária, os autores nacionais e cria grupos engajados em pautas como a representatividade e acessibilidade na literatura; e *f)* a técnica Pomodoro de concentração empregada nos sprints de leitura de fato funcionam para o foco destinado à leitura.

Abaixo segue quadro analítico com base na revisão de literatura que resultou nas hipóteses do trabalho e critérios da análise empírica.

4.2 Quadro analítico

Quadro 1 - Quadro analítico

	Solidão, saúde mental e pandemia	Twitch: comunidade e pertencimento	Sprints de leitura como ferramenta para democratização da leitura
Conceitos básicos	Saúde mental como patologia individual ou como fenômeno psicossocial?	Teoria dos Usos e Gratificações x comunidade e pertencimento	Parâmetros para democratização da leitura: <i>a)</i> acessibilidade; <i>b)</i> bibliodiversidade; <i>c)</i> preço acessível; <i>d)</i> políticas públicas.
	Leitura como forma de compensar a solidão na pandemia	Formação de comunidades virtuais	Os sprints como garantia da leitura como um direito humano universal através da democratização
	Leitura como fenômeno individual x coletivo-social	Games x Livros	Online x Offline (interações na vida real)
Hipóteses do trabalho	As lives de sprint surgiram como alternativa de lazer durante o isolamento social?	Os usuários buscaram as lives para interagir e socializar? Era um desejo consciente fazer parte de uma comunidade literária?	Sprints de leitura e plataformas digitais geram bolhas/nichos ou ajudam a democratizar a leitura de fato? Cumprem os parâmetros de democratização propostos?
Perguntas quantitativas	Qual a frequência semanal que os usuários costumavam assistir às lives durante a pandemia? Quantos canais os	Qual a média de telespectadores que cada live tinha? Qual era a média de telespectadores fidelizados?	Os livros recomendados em live costumavam entrar em listas de mais vendidos? As lives possuíam algum tipo de parceria ou patrocínio com editoras,

	<p>telespectadores acompanhavam?</p> <p>Quanto tempo os streamers passaram fazendo lives de sprints na plataforma?</p>	<p>Qual a média de inscritos que renovavam as inscrições mensalmente?</p> <p>Qual o pico de telespectadores simultâneos em uma live?</p>	<p>escritores ou com a Amazon?</p> <p>Os telespectadores das lives possuíam algum desconto ou condição especial para adquirirem livros nos casos de leitura conjunta?</p> <p>Quais as principais ações realizadas para divulgar as lives de sprint?</p>
<p>Perguntas qualitativas</p>	<p>Em quais quesitos as lives de sprint ofereceram consolo e refúgio da solidão para os usuários?</p> <p>Como as lives ajudaram a preservar a saúde mental durante a pandemia?</p>	<p>Os usuários enxergam as lives de sprint como uma comunidade online?</p> <p>Quais os benefícios e vantagens para os streamers e telespectadores?</p> <p>Além das lives os telespectadores faziam parte de comunidades em outras plataformas como Discord, Telegram, WhatsApp e Instagram?</p> <p>Havia gratificações ou recompensas para inscritos fidelizados?</p>	<p>Em que medida os sprints atendem os parâmetros para democratização da leitura listados acima?</p> <p>O processo de democratização é consciente por parte dos usuários da Twitch?</p> <p>De quais formas as lives de sprint movimentaram o mercado literário e editorial?</p>

CAPÍTULO 5: Formulário de perguntas

5.1 Apresentação da estrutura do formulário e formulação das perguntas

O formulário de pesquisa, que encontra-se na íntegra no anexo A, foi elaborado para comportar seis sessões de grupos de perguntas e respostas:

- 1) Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (anexo B) que todos os respondentes indicam que leram e estão de acordo com o exposto para prosseguir com a pesquisa;
- 2) destinada à coleta de dados demográficos dos respondentes;
- 3) compreensão da familiaridade dos respondentes com a Twitch;
- 4) reservado aos streamers, possui o intuito de entender as motivações e experiências deles com as lives de sprint na plataforma;
- 5) destinado aos telespectadores, com o objetivo de captar pontos em comum entre as vivências que tiveram com as lives de sprint de leitura durante a pandemia e assim identificar padrões que se encaixem nos critérios definidos pela Teoria de Usos e Gratificações e nos parâmetros de democratização da leitura;
- 6) a última seção é de agradecimento aos respondentes e possíveis encaminhamentos que visa captar o interesse dos respondentes em uma entrevista aprofundada no futuro.

As questões foram concebidas com o propósito cruzar as hipóteses iniciais com as respostas obtidas dos participantes, com o fim de avaliar a validação efetiva em consonância com as vivências e perspectivas do público que acompanhava as lives de sprint que ocorriam na Twitch durante a pandemia. O questionário, de maneira abrangente, compreendeu um conjunto de vinte questões de natureza quantitativa e sete de cunho qualitativo.

5.2 Aplicação do questionário

5.2.1 Estratégias de aplicação

Abertura: 02/11

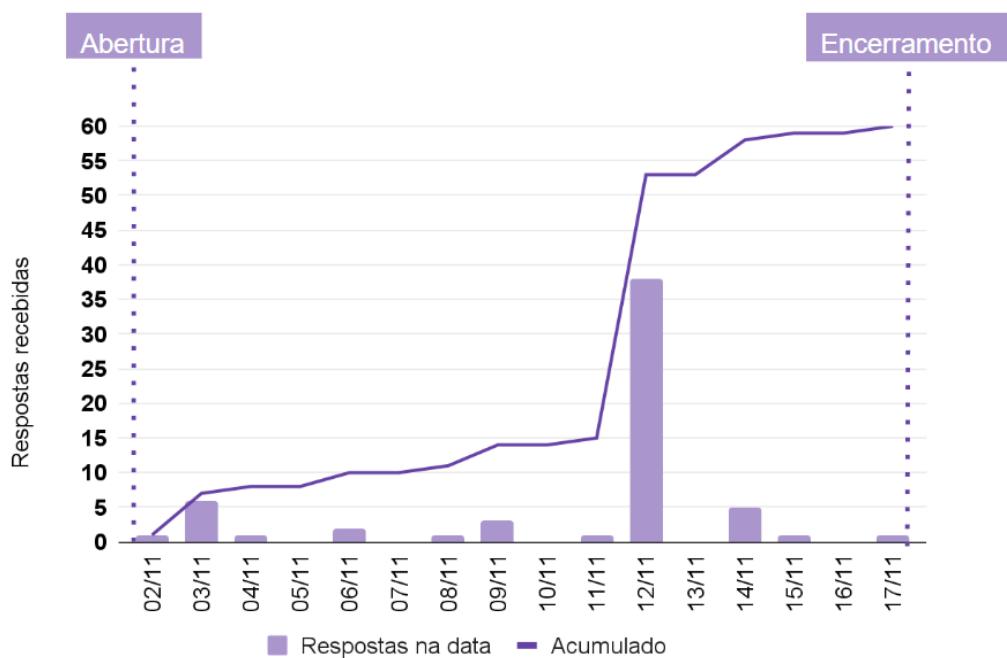
Recebimento de respostas: 02/11 a 15/11 (16 dias)

Fechamento: 17/11

O questionário para coleta de dados esteve disponível para recepção de respostas por um período de dezesseis dias, compreendido entre 2 e 17 de novembro. Sua divulgação ocorreu por meio de canais como e-mails comerciais, mensagens privadas no Instagram, chat na plataforma Twitch e fóruns virtuais em comunidades hospedadas no Discord, direcionada tanto a streamers quanto a telespectadores. O compartilhamento inicial do link ocorreu entre contatos conhecidos, expandindo-se de maneira orgânica à medida que os respondentes o encaminharam para amigos.

O ápice de participação foi alcançado em 12 de novembro, com 38 respostas do total de 60 recebidas, ocasião em que a streamer Maria Clara Quirino, reconhecida nas plataformas digitais sob o nome de usuário [@readingwithma](#), promoveu a disseminação do link do formulário entre seu público durante uma transmissão realizada na plataforma Twitch.

Gráfico 1 - Gráfico de respostas recebidas no período de aplicação

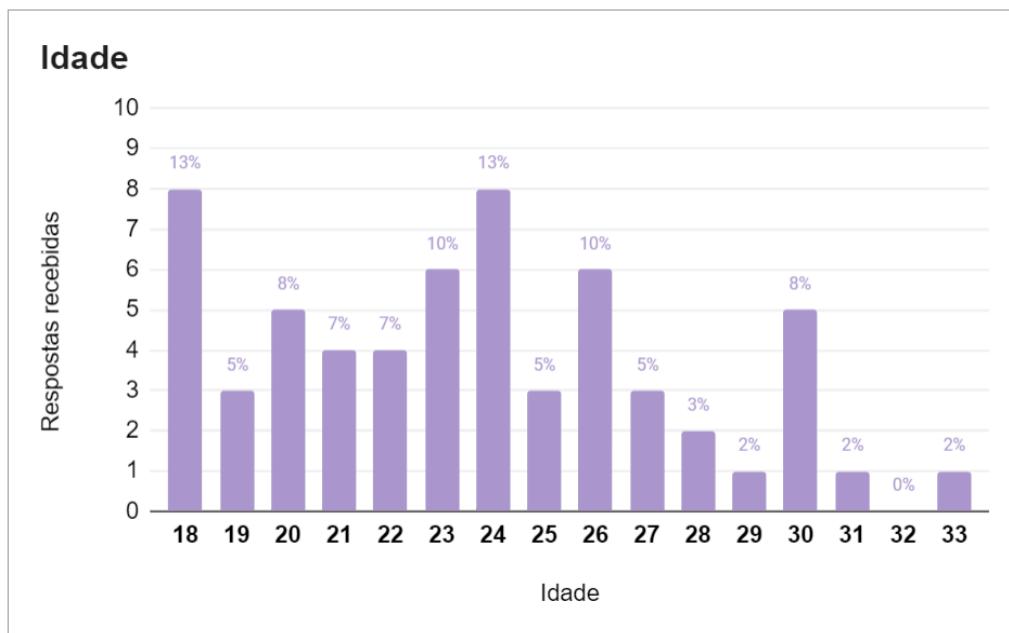


Fonte: elaborado pela autora (2023)

5.3 Resultados obtidos

5.3.1 Dados demográficos

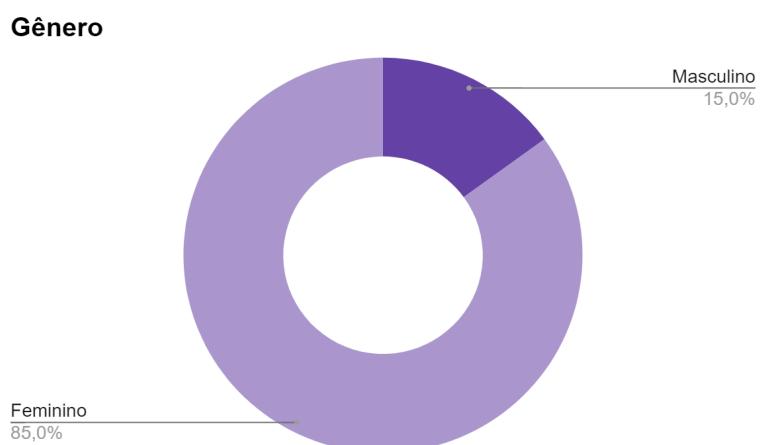
Gráfico 2 - Gráfico de faixa etária dos respondentes



Fonte: elaborado pela autora (2023)

Segundo as informações representadas pelo gráfico apresentado, observa-se que a faixa etária preponderante na pesquisa corresponde a 21 a 25 anos, abarcando 41,7% dos respondentes. Subsequentemente, as categorias de 26 a 30 anos e de 18 a 20 anos apresentam-se com 28,3% e 26,7% do total de resultados, respectivamente. Tais análises revelam que a audiência que consome o conteúdo das transmissões ao vivo de leitura acelerada na plataforma Twitch é predominantemente composta por indivíduos jovens-adultos.

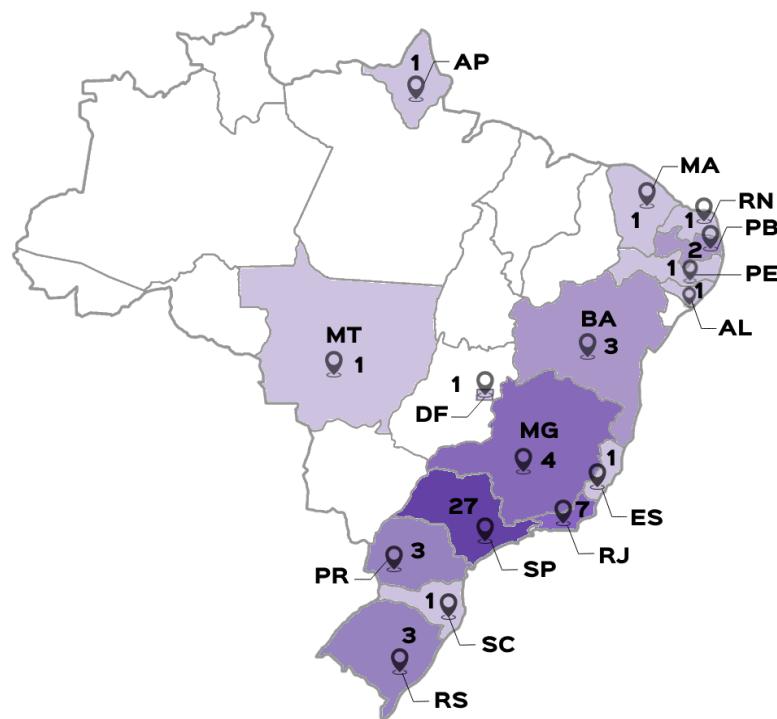
Gráfico 3 - Gráfico de identidade de gênero dos respondentes



Fonte: elaborado pela autora (2023)

O gráfico representativo da identidade de gênero, categorizando as opções como feminino, masculino, não-binário e prefiro não informar, revela que 85% da audiência é constituída por mulheres, enquanto 15% é composta por homens.

Gráfico 4 - Gráfico de localidade dos respondentes

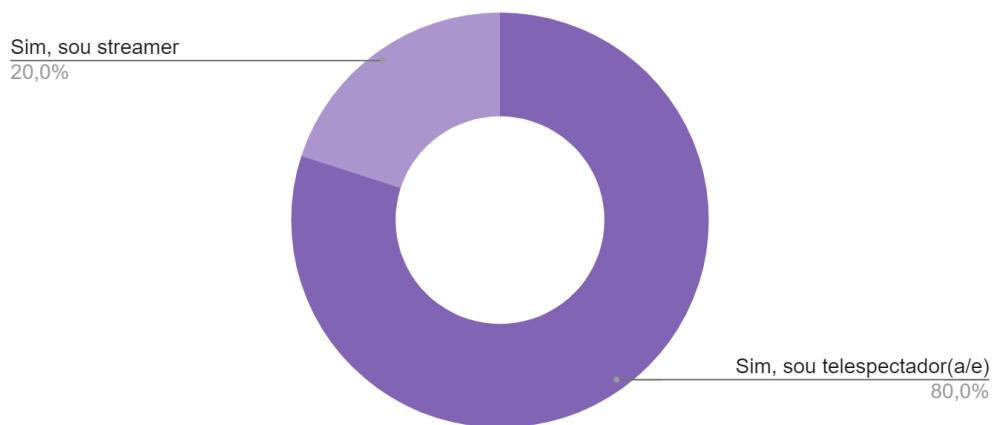


Fonte: elaborado pela autora (2023)

O gráfico acima delineia a distribuição geográfica dos participantes, destacando uma predominância de 45% em São Paulo (27 de um total de 60 respondentes), seguido por 11,7% no Rio de Janeiro (7 respondentes) e 6,7% em Minas Gerais (4 respondentes). A presença dos estados nas regiões Norte e Nordeste totalizou 20,00% do restante (12 respondentes), enquanto a região Sul contribuiu com 11,7% do total de respondentes, representando 7 indivíduos.

Gráfico 5 - Gráfico de porcentagem de streamers e telespectadores

Você é streamer ou telespectador(a/e) que costuma/costumava assistir lives na Twitch??



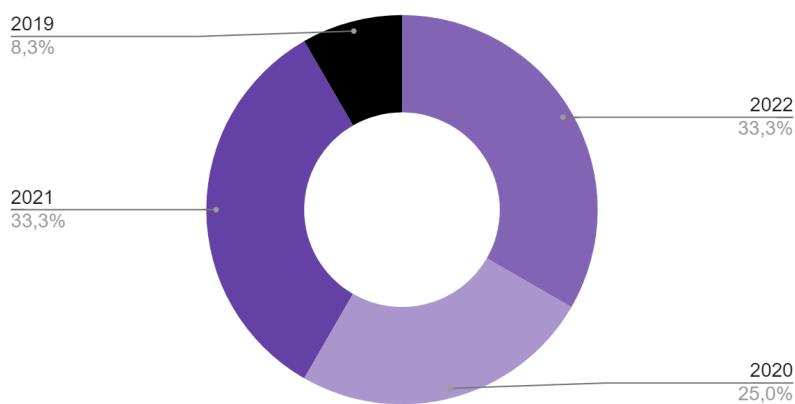
Fonte: elaborado pela autora (2023)

Dentre os participantes do questionário online, constatou-se que 80% eram telespectadores, enquanto 20% desempenhavam a função de streamers. Este cenário alinha-se às expectativas, considerando a predominância de telespectadores sobre streamers na plataforma. Vale ressaltar que estes últimos foram responsáveis pela disseminação do questionário em sua comunidade de telespectadores.

5.3.2 Streamers

Gráfico 6 - Gráfico temporal do início das transmissões ao vivo ao longo dos anos

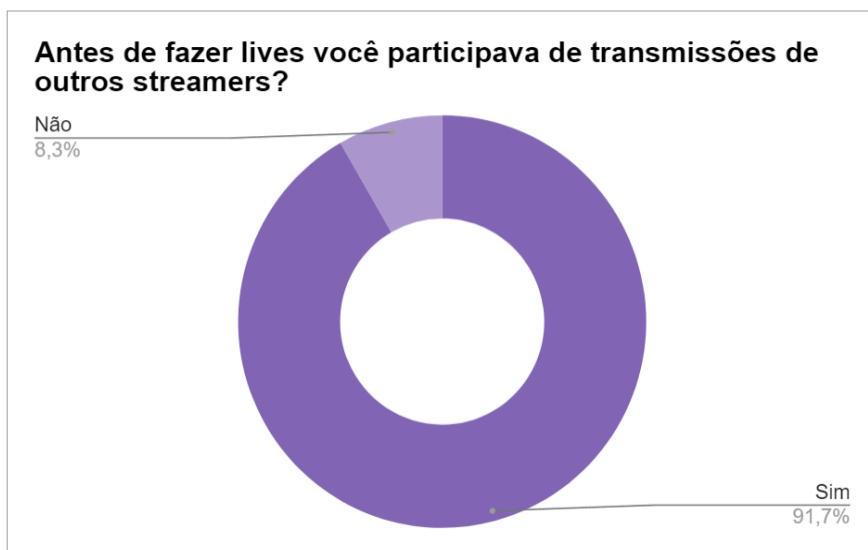
Em qual ano você começou a fazer lives de sprints de leitura na Twitch??



Fonte: elaborado pela autora (2023)

Neste gráfico, são apresentados resultados de relevância que evidenciam a presença de transmissões ao vivo de sprints de leitura na plataforma Twitch, com uma incidência inicialmente modesta antecedendo a pandemia, registrando 8,3% (do total de 12 streamers que responderam o formulário) no ano de 2019. Progressivamente, a prática ganhou impulso, alcançando uma representação de 25% ao longo do ano de 2020, que corresponde ao primeiro ano do período pandêmico. Nos anos subsequentes de 2021 e 2022, observa-se uma manutenção dos índices em 33,3%, sugerindo uma ampliação do número de indivíduos que optaram por engajar-se na iniciativa de iniciar a prática de transmissões dedicadas a sprints de leitura, visando o aprimoramento da concentração e do hábito de leitura, durante o segundo ano de vigência da pandemia.

Gráfico 7 - Gráfico indicativo de participações anteriores como telespectadores das lives

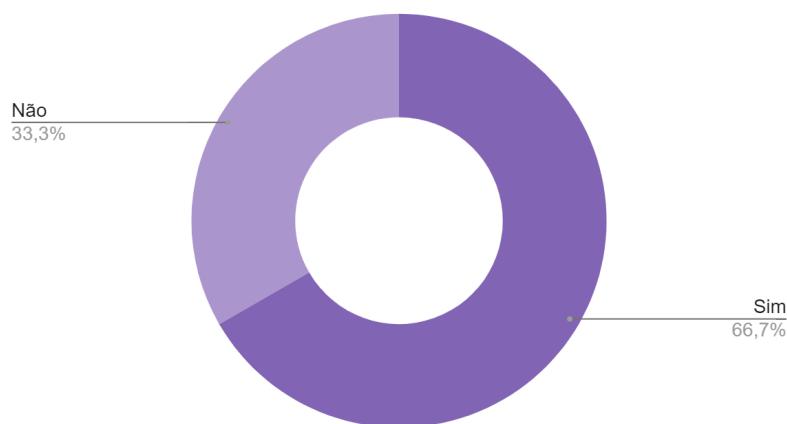


Fonte: elaborado pela autora (2023)

Consoante à observação delineada no gráfico acima, 91,7% dos streamers participantes da pesquisa demonstraram já terem familiaridade com a prática de transmissões de sprint de leitura, além de afirmarem que já haviam acompanhado previamente transmissões de outros streamers na plataforma, antes de deliberarem empreender suas próprias iniciativas de lives de sprint de leitura na Twitch. Por outro lado, uma parcela de 8,3% (1 dos 12 respondentes que se identificaram como streamers) indicou ter iniciado suas transmissões na plataforma sem terem estabelecido qualquer contato prévio com o conteúdo produzido por outros influenciadores literários nessa mesma esfera digital.

Gráfico 8 - Gráfico indicativo de streamers que faziam lives durante a pandemia

Você fez lives durante a pandemia de COVID-19?

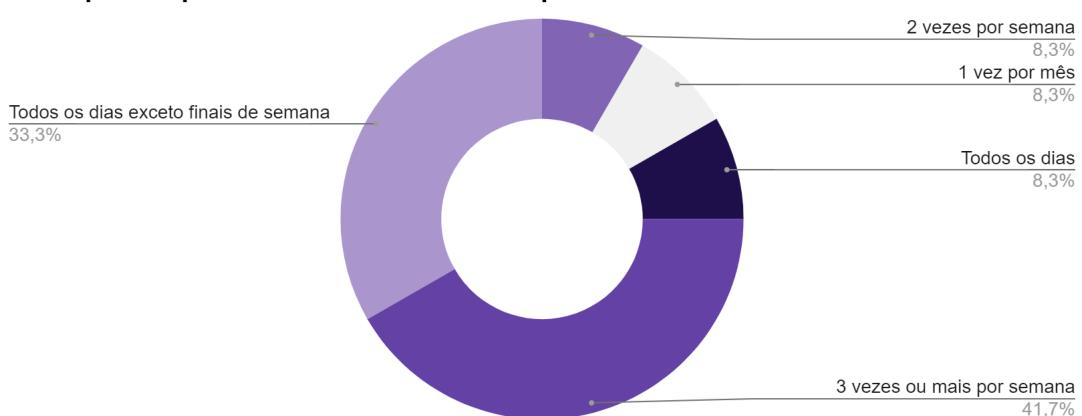


Fonte: elaborado pela autora (2023)

A presente análise comprehende as respostas vinculadas à pergunta "Você fez lives durante a pandemia de COVID-19?", revelando que 66,7% dos participantes (aproximadamente 8 dos 12 respondentes) responderam afirmativamente, enquanto 33,3% (4 dentre o total de 12) indicaram negativamente. Dessa forma, constata-se que mais da metade dos respondentes do questionário possuem experiência e vivência associadas às transmissões ao vivo de sprints de leitura na Twitch durante o período de isolamento social, fato que segundo as teorias de recepção, como a Teoria de Usos e Gratificações, há de fato essa dupla atuação como consumidor e produtor, e esse intercâmbio de posições é fluído e natural. Além de conferir relevância substancial às respostas fornecidas nas questões qualitativas, as quais visam esclarecer a confirmação ou refutação das hipóteses estabelecidas previamente.

Gráfico 9 - Gráfico indicativo de frequência das lives de sprint

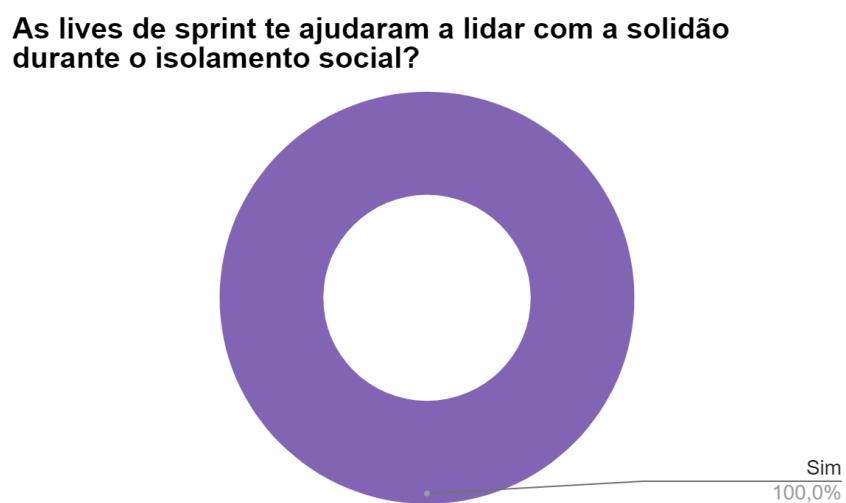
Com qual frequência você abria lives de sprint na Twitch?



Fonte: elaborado pela autora (2023)

O gráfico apresentado ilustra a regularidade com que as transmissões ao vivo de sprints de leitura eram conduzidas em diversos canais na plataforma Twitch. Conforme os resultados, destaca-se que 41,7% dos streamers costumeiramente realizavam essas transmissões em uma frequência de três ou mais vezes por semana. Em sequência, a segunda maior frequência registrada foi de 33,3%, caracterizando transmissões diárias, com exceção dos finais de semana. As demais frequências, correspondentes a duas vezes por semana, uma vez por mês e todos os dias, apresentaram uma equivalência de 8,3%.

Gráfico 10 - Gráfico de análise empírica se as lives ajudaram os streamers a lidarem com a solidão durante a pandemia



Fonte: elaborado pela autora (2023)

De maneira unânime, o gráfico delineado anteriormente indica que a totalidade dos streamers submetidos à pesquisa expressa a convicção de que as transmissões ao vivo de sprints de leitura desempenharam um papel significativo no enfrentamento da solidão decorrente das medidas de isolamento social implementadas durante a pandemia de COVID-19. Tal constatação alinha-se de maneira direta com a hipótese inicial, a qual sugere que a quarentena conferiu às transmissões de sprints um status de refúgio para streamers e telespectadores, auxiliando-os na mitigação da sensação de isolamento ocasionada pela escassez de interação social face a face.

Gráfico 11 - Nuvem de palavras - lives como refúgio para a saúde mental dos streamers



Fonte: elaborado pela autora/ Word Cloud Generator (2023)

A representação gráfica em forma de nuvem de palavras apresentada anteriormente denota a frequência de termos comumente empregados nas respostas fornecidas pelos streamers no que concerne à questão: "Em relação à saúde mental, você acha que as lives de sprint e os livros foram um refúgio para lidar com a realidade da pandemia de COVID-19?". A maioria dos participantes expressou a opinião de que tais transmissões constituíram um refúgio benéfico para a saúde mental, ao propiciar a formação de uma comunidade acolhedora que facilitou o compartilhamento de experiências e conhecimentos, bem como o estabelecimento de novas amizades e a interação social com outros leitores.

Gráfico 12 - Nuvem de palavras - benefícios e malefícios para carreira



Fonte: elaborado pela autora/ Word Cloud Generator (2023)

A nuvem de palavras apresentada acima refere-se às respostas obtidas em relação à pergunta "As transmissões ao vivo de sprints durante a pandemia conferiram benefícios ou prejuízos à sua trajetória como streamer e/ou criador de conteúdo?". Consoante às respostas, a significativa maioria dos participantes concebe as transmissões de sprints como benéficas para suas carreiras profissionais e esfera pessoal, o que vai de encontro e comprova a Teoria de Usos e Gratificação, fundamentando tal perspectiva em diversos motivos, tais como o estabelecimento de uma comunidade segura, a expansão de sua audiência, a consolidação de uma base sólida e leal de seguidores, bem como o recebimento de apoio e estímulo à expressão criativa.

Gráfico 13 - Nuvem de palavras - benefícios e malefícios para saúde mental



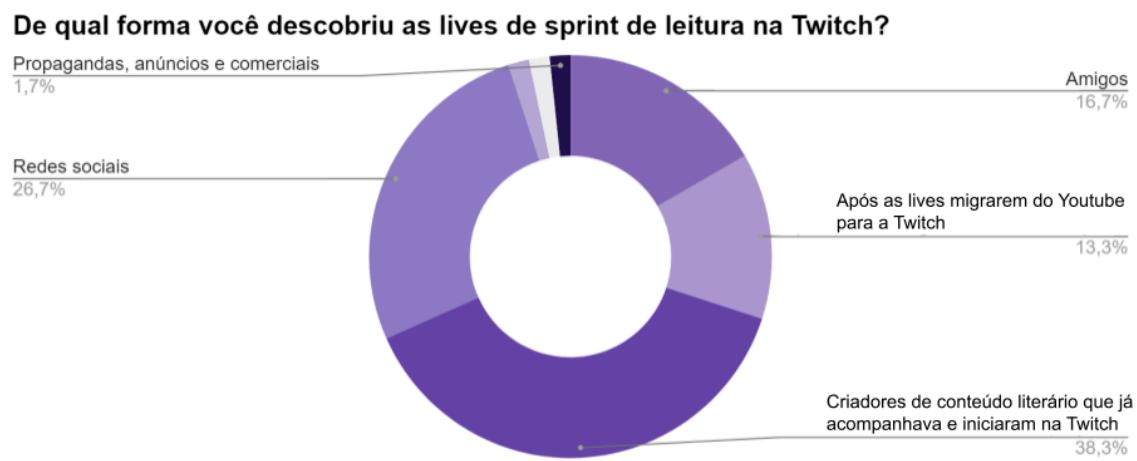
Fonte: elaborado pela autora/ Word Cloud Generator (2023)

A questão "Considerando o cenário pandêmico, juntamente com as implicações na esfera profissional, você percebe que as transmissões ao vivo de sprints proporcionaram ganhos ou prejuízos à sua saúde mental?" é reflexivamente retratada na nuvem de palavras, destacando, predominantemente, a percepção positiva dos streamers quanto aos benefícios psicossociais advindos dessas transmissões durante o período pandêmico. Os participantes expressam a visão de que as transmissões conferem benefícios à saúde mental, propiciando um ambiente caracterizado pela ausência de rivalidade e competitividade interna. Além disso, destacam-se fatores como a fidelização do público, que desempenha o papel de um refúgio durante o contexto da pandemia, e a oferta de uma distração saudável em face da incessante proliferação de notícias desfavoráveis na época que acabavam gerando uma sensação de desespero e falta de esperança.

Contudo, entre os respondentes, alguns reportaram sensações de exaustão e fadiga devido à frequência elevada de transmissões e ao tempo dedicado à produção desse tipo de conteúdo. Adicionalmente, apontam a ausência que as transmissões ao vivo após o término do período pandêmico fizeram em seus empenhos e rendimentos de produtividade, quando se viram compelidos a redirecionar seus esforços para atividades fora de casa, como trabalho e estudo, resultando em uma lacuna deixada por esse tipo de conteúdo.

5.3.3 Telespectadores

Gráfico 14 - Gráfico de meios de conhecimento das lives de sprint

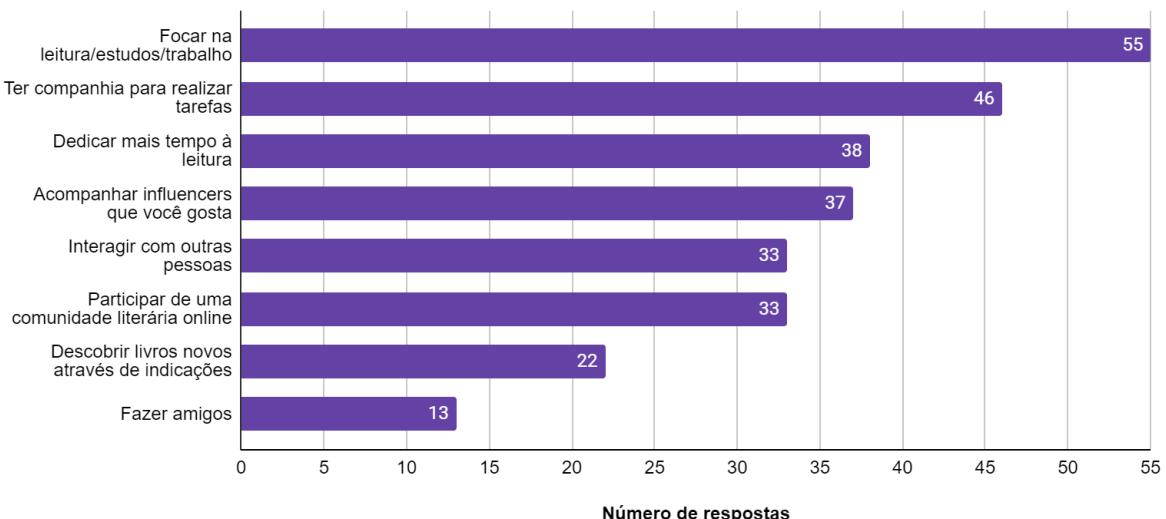


Fonte: elaborado pela autora (2023)

O gráfico acima oferece uma representação indicativa dos meios empregados para a disseminação e promoção das transmissões ao vivo de sprints de leitura na plataforma Twitch. Um percentual de 38,3% dos respondentes relatou ter obtido conhecimento dessas transmissões por meio de outros criadores de conteúdo literário, os quais já acompanhavam anteriormente e que passaram a realizar transmissões na referida plataforma. Em seguida, 26,7% indicaram ter adquirido conhecimento desse tipo de conteúdo por intermédio de plataformas de redes sociais. Outros meios incluíram a recomendação por parte de amigos que já participavam das transmissões (16,7%), a migração das transmissões do Youtube para a Twitch, motivada pelas limitações de recursos da primeira plataforma (13,3%), e, por último, a obtenção de conhecimento através de propagandas, anúncios, comerciais, bem como por meio da própria landing page (página inicial) da Twitch, enquanto utilizavam a plataforma com o intuito de acompanhar transmissões de jogos, com um percentual de 1,7%.

Gráfico 15 - Gráfico de motivações para assistir as lives

Quais motivos te levaram a assistir as lives de sprint?

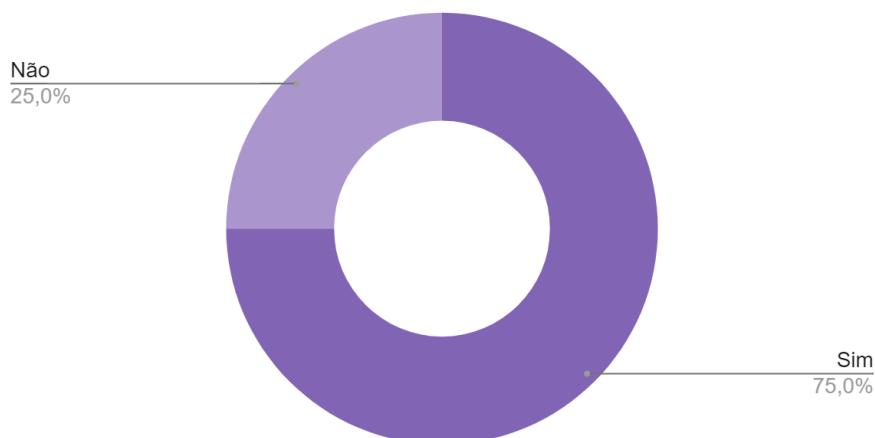


Fonte: elaborado pela autora (2023)

Em relação aos principais motivos que incentivaram os telespectadores a assistirem e adotarem a prática de participar das transmissões ao vivo de sprints de leitura, 55 dos 60 respondentes apontaram que o foco para se dedicar a tarefas como leitura, estudo e trabalho foi essencial. Em seguida, a motivação secundária que mais obteve respostas foi a de ter companhia para realizar tais tarefas, o que vai de encontro com as hipóteses de que a plataforma fornece subsídios favoráveis à concentração e cria uma comunidade de membros que se apoiam entre si. Outros aspectos apontados foram a dedicação de tempo exclusivo para a leitura, acompanhamento de streamers e influenciadores literários, participação em uma comunidade com gostos semelhantes, indicações de novos livros e por último novas amizades.

Gráfico 16 - Gráfico de rastreamento das lives de sprint como hábito

Durante a pandemia de COVID-19, as lives se tornaram um hábito para você?

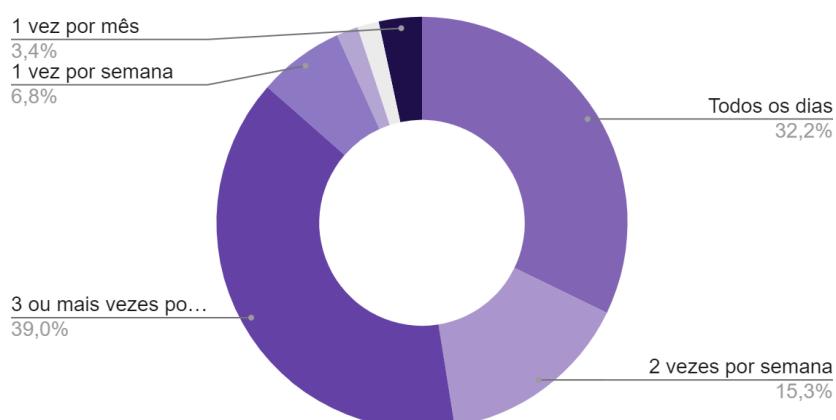


Fonte: elaborado pela autora (2023)

Para 75% dos telespectadores que participaram da pesquisa, as transmissões ao vivo de sprints de leitura constituíram um hábito durante o período pandêmico, ao passo que 25% dos respondentes indicaram que tal prática não tinha frequência o suficiente para se tornar um hábito. Vale ressaltar que alguns destes últimos, ao serem questionados posteriormente, justificaram sua não adesão ao hábito mediante a alegação de que não acompanhavam as transmissões ao vivo durante esse período em específico.

Gráfico 17- Gráfico indicativo de frequência das lives de sprint para os telespectadores

Com qual frequência você assistia e participava das lives de sprint de leitura na Twitch?

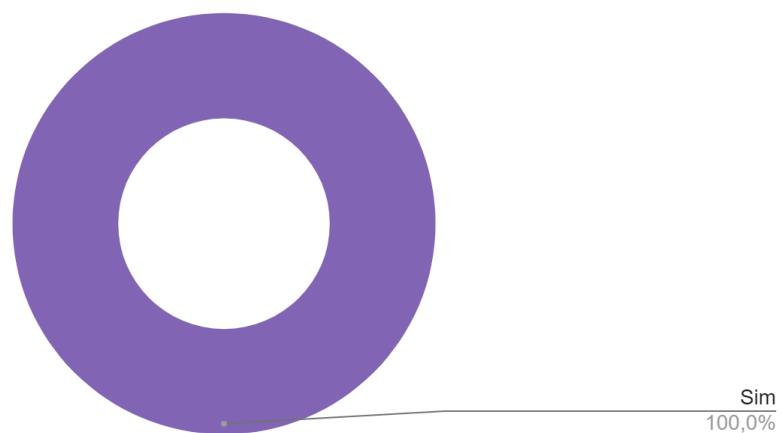


Fonte: elaborado pela autora (2023)

O gráfico acima representa a frequência com que os telespectadores, respondentes do questionário, acompanhavam as transmissões ao vivo. Nesse contexto, 39% dos participantes indicaram uma frequência de visualização de três ou mais vezes por semana, enquanto 32,2% reportaram uma visualização diária. Os demais se distribuíram, respectivamente, em 15,3% para duas vezes por semana, 6,8% para uma vez por semana e 3,4% para uma vez por mês. O notável índice de consumo diário reflete a relevância atribuída pelos telespectadores às transmissões ao vivo de sprints, indicando que estas tornaram-se elementos significativos para aqueles que incorporaram o hábito de assistir às transmissões enquanto realizam suas atividades cotidianas.

Gráfico 18 - Gráfico de análise empírica sobre as lives como ferramenta auxiliar ao foco

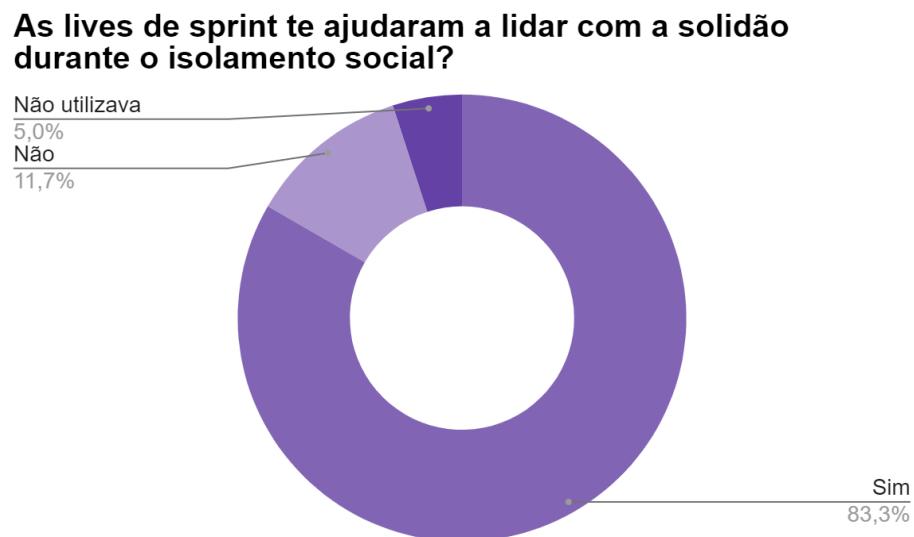
Você sente que as lives de sprint te ajudaram a focar melhor na leitura ou atividades que se propôs a realizar durante o timer de foco?



Fonte: elaborado pela autora (2023)

No gráfico acima é possível identificar que por unanimidade, 100% dos respondentes apontaram que a ferramenta de timer de foco durante as lives — que intercala períodos de foco e descanso através da Técnica Pomodoro — auxiliou na concentração para a leitura ou outras atividades que tivessem objetivo de realizar durante esse momento de dedicação exclusiva.

Gráfico 19 - Gráfico de análise empírica lives como auxílio para lidar com a solidão



Fonte: elaborado pela autora (2023)

Similarmente aos streamers, os telespectadores também apresentaram uma significativa prevalência de respostas afirmativas quanto à influência positiva das transmissões ao vivo de sprints de leitura como meio de mitigar a solidão decorrente do isolamento social durante a pandemia de coronavírus. Este aspecto foi destacado por 83,3% dos participantes. Em contraste, uma parcela de 5% dos respondentes afirmou não perceber tais transmissões como um recurso válido para lidar com a solidão, justificando tal perspectiva pelo não engajamento nesse tipo de conteúdo durante o referido período. Adicionalmente, 11,7% dos respondentes simplesmente assinalaram a ausência de tal percepção positiva em relação às transmissões.

Gráfico 20 - Nuvem de palavras – lives como refúgio para saúde mental dos telespectadores

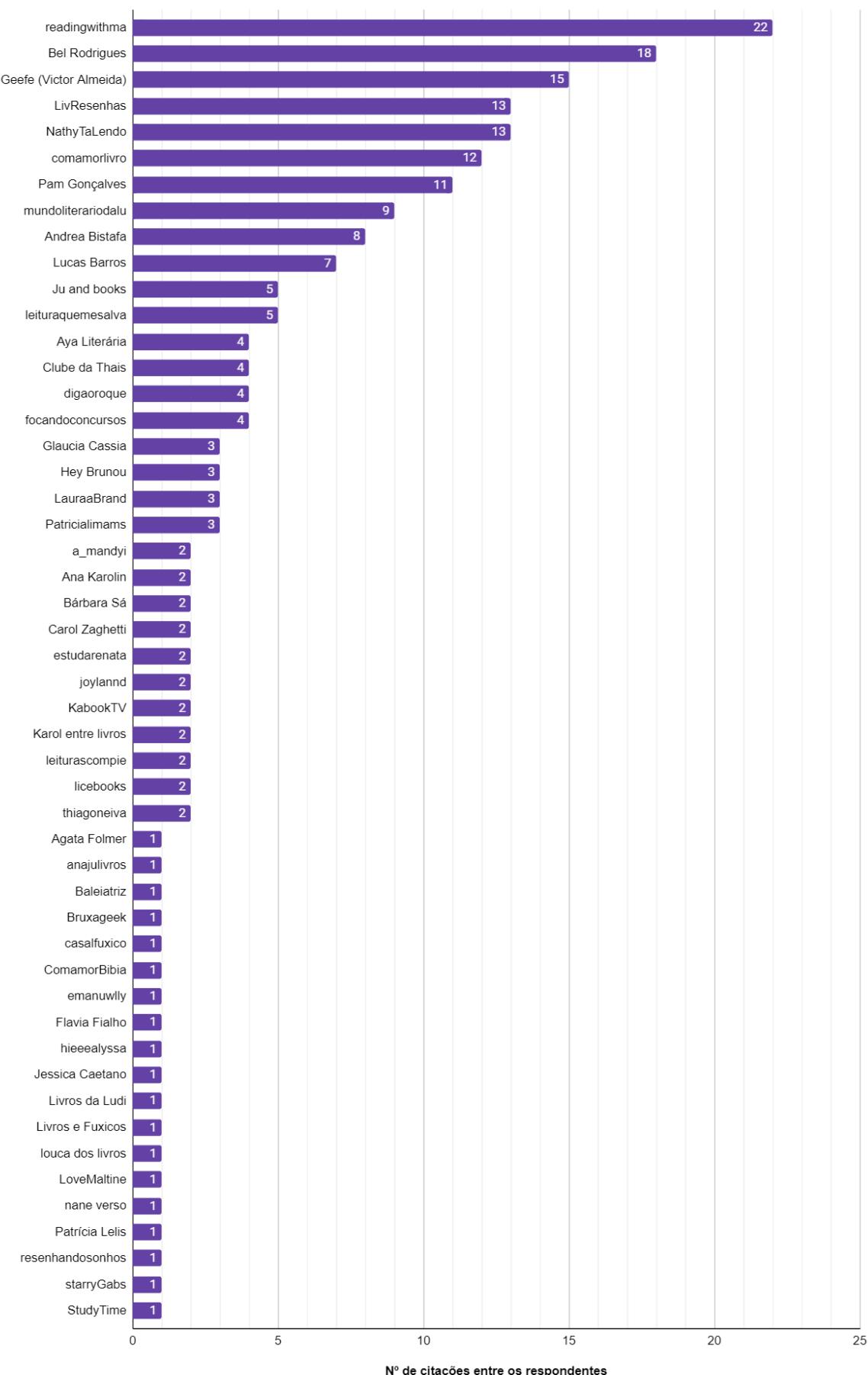


Fonte: elaborado pela autora/ Word Cloud Generator (2023)

A nuvem de palavras apresentada acima aponta a incidência de termos comumente empregados nas respostas fornecidas pelos telespectadores no que diz respeito à questão: "Em relação à saúde mental, você acha que as lives de sprint e os livros foram um refúgio para lidar com a realidade da pandemia de COVID-19?". Apesar de ser uma questão aberta, a maioria dos respondentes não se limitou a escrever apenas "sim" ou "não", mas aproveitaram o espaço para indicarem causas e consequência para suas respostas. Destarte, grande parte dos participantes expressou a opinião de que tais transmissões constituíram um lugar seguro e confortável para a saúde mental, ao propiciar a formação de uma comunidade de acolhimento, que promove relaxamento, lazer e um cuidado com a saúde mental, bem como o estabelecimento de novas amizades e a interação social com outros leitores. Por outro lado, poucas pessoas disseram que as lives não forneceram esse refúgio por não terem participado das transmissões nesse período, entretanto alegaram que se tivessem participado provavelmente teriam benefícios em relação à saúde mental.

Gráfico 21 - Gráfico de streamers mais influentes na plataforma

Quais streamers você acompanha ou acompanhava?

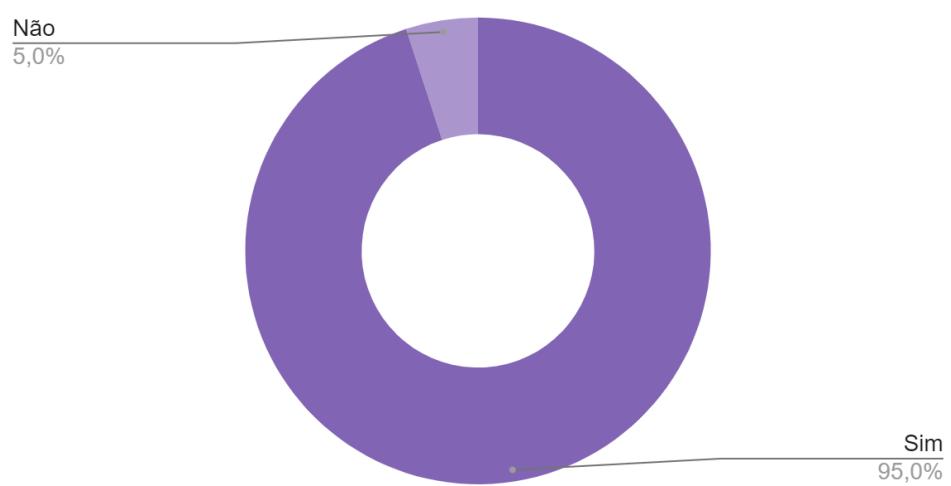


O gráfico de barras acima indica os streamers mais influentes entre os respondentes do formulário. A questão era aberta para que os respondentes pudessem indicar quantos e quais streamers quisessem, não direcionando ou induzindo a resposta. Alguns se destacaram sendo citados mais de uma vez: em primeiro lugar encontramos Maria Clara Quirino (@readingwithma); em segundo Bel Rodrigues seguida por Geefee (Geek Freak / Victor Almeida) e LivResenhas. A escritora e influenciadora, Pam Gonçalves encontra-se em sétimo lugar entre os streamers mais citados. Vale ressaltar a variedade e grande quantidade de criadores de conteúdo que se dedicam à Twitch. Os 60 respondentes totais do questionário indicaram cerca de 50 streamers diferentes que conheciam e acompanhavam.

Outro ponto interessante de ser ressaltado é que os streamers mais citados possuem alguns pontos em comum: são influentes e possuem um grande número de seguidores, incluindo dentro da própria Twitch, e em casos como Bel Rodrigues, Pam Gonçalves e Geefe, esses por sua vez possuem anos de carreira, consolidando-se primeiramente através de blogs e Youtube, o que indica que possuem um público já fidelizado que passaram a acompanhá-los também na Twitch.

Gráfico 22 - Gráfico de acompanhamento em demais redes sociais além da Twitch

Você acompanha esses streamers em outras redes sociais além da Twitch?

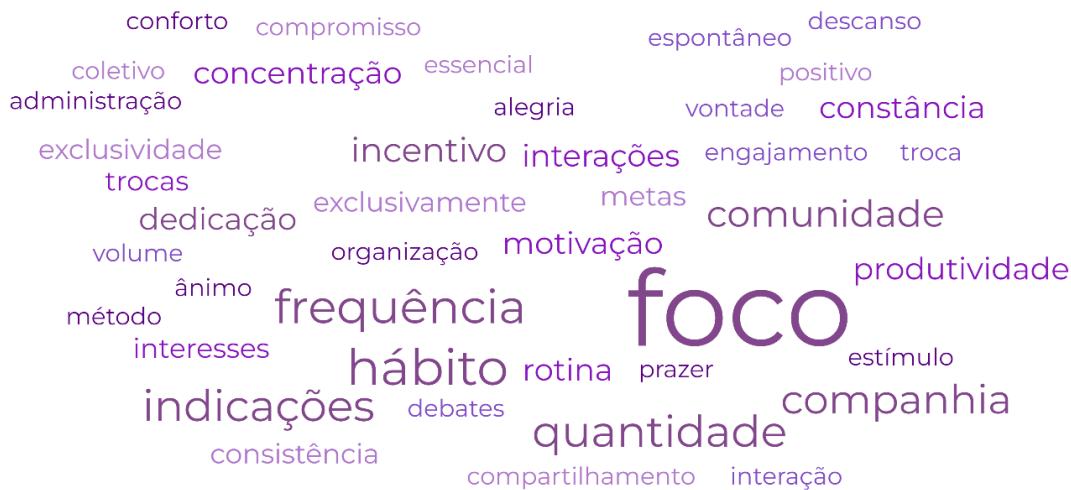


Fonte: elaborado pela autora (2023)

No que concerne ao acompanhamento de conteúdo em diversas plataformas de redes sociais além da Twitch, constatou-se que 95% dos telespectadores afirmaram rotineiramente

seguir os streamers de sua preferência em outras plataformas, evidenciando, assim, um padrão de consumo de conteúdo multicanal e em diversos formatos diferentes.

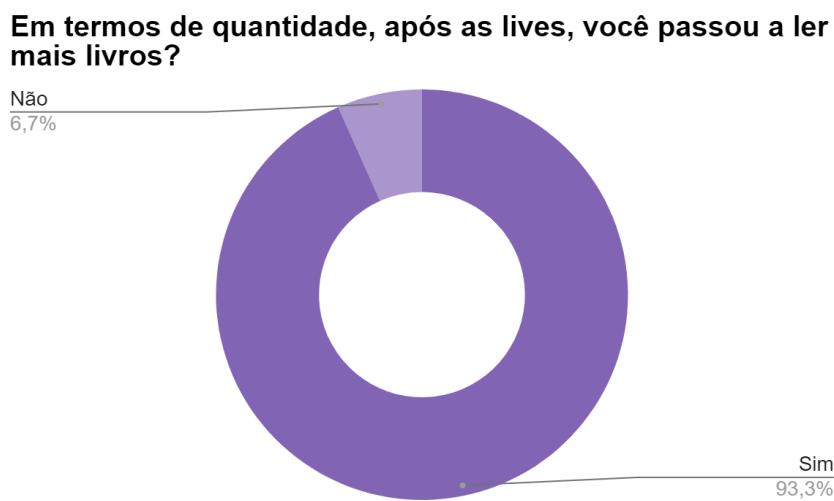
Gráfico 23 - Nuvem de palavras - o impacto das lives no hábito de leitura



Fonte: elaborado pela autora/ Word Cloud Generator (2023)

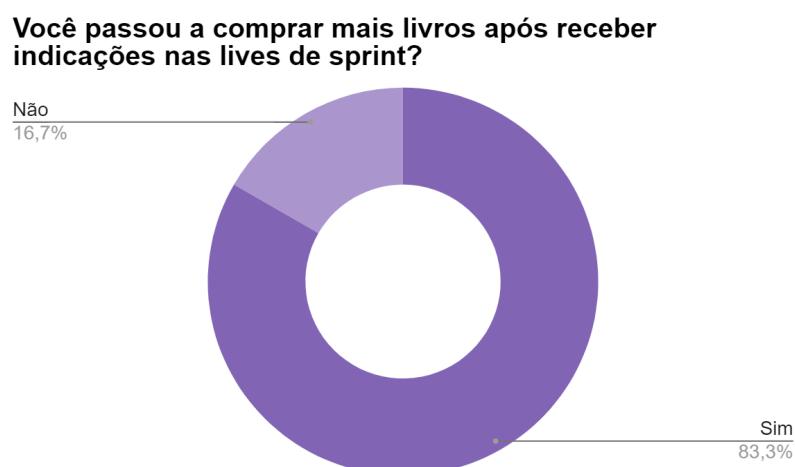
Entre os participantes da pesquisa, foi analisado o impacto das lives de sprints em seus hábitos de leitura por meio de uma questão aberta, na qual puderam sintetizar os principais aspectos nos quais perceberam uma influência direta dessas transmissões em suas rotinas de leitura. A maioria dos respondentes destacou, sobretudo, melhorias no foco, juntamente com o estímulo para cultivarem organização e produtividade. Esse processo resultou na construção de uma rotina que lhes permitiu gerir o tempo de maneira a alcançar metas que fomentam a leitura de mais livros de forma espontânea e saudável.

Além disso, outros pontos como a formação de uma comunidade com interesses afins, a obtenção de companhia para realização de uma atividade tão solitária quanto a leitura, interações sociais, recomendações de leitura, compartilhamento de conhecimento e debates literários também foram identificados como benefícios legítimos que incentivaram a incorporação dessa prática diária dedicada exclusivamente à leitura.

Gráfico 24 - Gráfico quantitativo de hábito de leitura

Fonte: elaborado pela autora (2023)

No gráfico acima, evidencia-se que 93,3% dos respondentes indicaram que as transmissões ao vivo de sprints de leitura desempenharam um papel substantivo na consolidação de um hábito consistente de leitura. Essa constatação implica que os telespectadores, ao acompanhar tais transmissões, experimentaram um incremento em sua frequência de leitura, o que sugere uma possível validação da hipótese de empregar as transmissões ao vivo como um meio focalizado para a leitura, com o intuito de minimizar distrações e, por conseguinte, possibilitar a leitura de um maior número de livros ao se dedicarem a tal atividade em um período de tempo especificamente designado para esta finalidade.

Gráfico 25 - Gráfico quantitativo de hábito de compra após as lives de sprint

Fonte: elaborado pela autora (2023)

A partir da análise do gráfico apresentado acima, verifica-se que 83,3% dos respondentes, correspondendo a aproximadamente 50 indivíduos dentre o total de 60 participantes, declararam que seus padrões de consumo e aquisição de livros experimentaram um acréscimo considerável após receberem recomendações durante as transmissões ao vivo de sprints de leitura conduzidas por streamers. Esses resultados corroboram diretamente com as hipóteses delineadas inicialmente, que sugerem que tais transmissões contribuíram para orientar os telespectadores na descoberta de novas recomendações literárias, incentivando, por conseguinte, uma diversificação nos gêneros literários consumidos. Ademais, aponta-se que tal fenômeno impactou positivamente o cenário financeiro do mercado literário, culminando na geração de vendas.

Esses elementos se alinham aos critérios associados à democratização da leitura, denotando um impulso à promoção da prática leitora, à diversificação no panorama literário e ao estabelecimento de colaborações com a sociedade civil por meio da criação de comunidades voltadas à leitura.

5.4 Persona

A partir das conclusões extraídas do questionário, torna-se viável delinejar de maneira precisa o perfil demográfico do público engajado nas transmissões ao vivo de sprints de leitura, que apesar de heterogêneo possui padrões de semelhança bem claros e explícitos. A formulação de tal persona revela-se benéfica não apenas para orientar estratégias publicitárias da Twitch, visando a ampliação do público leitor nessas transmissões, mas também para servir como referência na concepção de políticas públicas voltadas para a sociedade civil, atuando como um agente democratizador da literatura e do ato de ler por meio de clubes de leitura online em plataformas digitais.

- **Nome:** Marina
- **Idade:** 24 anos
- **Localização:** São Paulo, SP (região sudeste do Brasil)
- **Ocupação:** Estudante universitária e profissional em início de carreira
- **Hobbies:** Ler livros, participar de clubes de leitura online, interagir nas redes sociais, ouvir música e assistir filmes e séries

- **Perfil nas Redes Sociais:** Ativa no Instagram, Twitter e Twitch, compartilhando suas leituras e participando de discussões literárias. Segue perfis relacionados a livros, escritores, editoras e eventos literários.
- **Características Psicológicas:** Marina é uma pessoa introspectiva, aprecia momentos de reflexão durante a leitura, mas também é extrovertida ao compartilhar suas ideias e opiniões online. Ela valoriza a troca de experiências com outros leitores e busca comunidades que compartilhem seu amor pela leitura.
- **Rotina Diária:** Marina é uma pessoa ocupada, equilibrando estudos universitários com um estágio em tempo parcial. Ela encontra tempo para a leitura como uma forma de relaxamento e escape do estresse diário. As lives de sprint de leitura na Twitch são uma ótima maneira para maximizar seu tempo de leitura e se conectar com outros leitores.
- **Poder Aquisitivo:** Com uma renda estável proveniente do estágio e apoio financeiro dos pais, Marina possui poder aquisitivo para investir em livros que despertem seu interesse. Ela considera a compra de livros uma parte importante de sua vida, investindo em obras que enriquecem sua bagagem cultural.
- **Frequência de Leitura:** Marina é uma leitora ávida, consumindo em média 15 livros por ano. Seu gosto literário é diversificado, variando entre gêneros como romance contemporâneo, ficção científica e literatura clássica. Ela está sempre em busca de novas recomendações e adora descobrir autores emergentes.
- **Objetivo nas Lives de Sprint de Leitura:** Marina participa das lives de sprint de leitura na Twitch para aumentar sua produtividade direcionando o tempo livre que poderia ser dispensado em redes sociais ao foco na leitura, compartilhar suas experiências literárias e se conectar com uma comunidade que compartilha o mesmo amor pela leitura. Ela busca inspiração para expandir sua lista de leitura e descobrir novas obras que a desafiem intelectualmente.

5.5 Twitch e pandemia na percepção dos usuários

Conforme a percepção dos respondentes desta pesquisa, composta por usuários — streamers e telespectadores — da Twitch, foi constatado, por meio das respostas ao questionário, que a referida plataforma se configurou como uma ferramenta propiciadora de um simulacro de interação social, notadamente nas transmissões ao vivo de sprints de leitura, induzindo a uma sensação de proximidade entre os usuários, ainda que mediada pela

distância imposta pela tela. Este espaço foi habilmente explorado para a construção de uma comunidade sólida, caracterizada por interações multimídia, e também se revelou um local propício à manutenção do hábito diário de leitura. Além de fomentar a prática da leitura, a Twitch desempenhou um papel significativo ao estimular discussões literárias e intelectuais acerca dos livros abordados.

Para os indivíduos que participaram das transmissões durante o período da pandemia de coronavírus, essa forma de interação transcendeu a esfera do entretenimento, transformando-se em um refúgio mental. Neste contexto, as transmissões representaram um meio pelo qual buscavam um escape da realidade, estabelecendo conexões com novas pessoas, dedicando-se à leitura de obras de seu interesse e, assim, preservando uma perspectiva otimista em relação a dias futuros mais auspiciosos.

5.6 Relação do uso da Twitch com o hábito de leitura

Conforme delineado anteriormente, a frequência das transmissões ao vivo de sprints de leitura variava entre os diversos streamers investigados. Contudo, era notável que, sem exceção, diariamente se realizavam tais transmissões, uma constatação particularmente saliente à luz da extensão do período que os indivíduos passavam em suas residências durante o período de quarentena. Os resultados da pesquisa evidenciaram de maneira incontestável que, para a maioria dos participantes, as transmissões ao vivo não apenas contribuíram para o estabelecimento do hábito de leitura, mas também se revelaram indispensáveis para a manutenção desse comportamento.

A eficácia da Técnica Pomodoro foi corroborada para atividades de leitura, escrita e estudo, visto que a gestão do tempo em intervalos de concentração e pausa propiciou um equilíbrio que impediu a exaustão e permitiu momentos oportunos para interação via chat. Tal dinâmica possibilita aos streamers e telespectadores das lives de sprints a retomada da concentração de forma suave e eficaz, minimizando possíveis distrações.

CAPÍTULO 6: Entrevistas

6.1 Objetivos

Com a finalidade de aprofundar a investigação acerca das vivências nas lives de sprint de leitura na plataforma Twitch durante o período pandêmico, conduzimos entrevistas com os dois principais agentes envolvidos nas referidas transmissões online: uma streamer e uma telespectadora. Estas entrevistas, realizadas com respondentes do formulário de pesquisa que indicaram interesse e disponibilidade em serem entrevistadas, foram concebidas com o propósito de validar ou refutar as hipóteses formuladas no presente estudo, proporcionando um espaço mais flexível em relação ao formulário, permitindo que as entrevistadas se expressassem de maneira franca e desprovida de qualquer forma de direcionamento ou influência imposta pelos campos delimitados de respostas.

6.2 Estruturação das entrevistas

As entrevistas foram conduzidas segundo um formato semi-estruturado, no qual a pesquisadora apresentou indagações acerca da plataforma, das experiências das entrevistadas e das hipóteses relacionadas à democratização, adotando uma abordagem não rígidamente definida. A pesquisadora orientou as entrevistadas a expressarem suas opiniões pessoais e a estabelecerem conexões entre os tópicos abordados. Essa abordagem possibilitou a observação da organicidade das relações entre os assuntos discutidos, bem como a conexão clara percebida conscientemente pelas entrevistadas que participaram das transmissões.

Fundamentando-se no quadro analítico delineado no ponto 4.2, as entrevistas foram orientadas por três temas centrais, os quais constituem os pilares fundamentais desta pesquisa: *a) solidão, saúde mental e leitura durante a pandemia; b) Twitch – comunidade e pertencimento; e c) Booktwitch como ferramenta de democratização e incentivo à leitura.*

6.3 Perfil dos entrevistados

6.3.1 Entrevistada A

- **Nome:** Flávia Fialho
- **Idade:** 26 anos
- **Localização:** Rio de Janeiro, RJ (região sudeste do Brasil)
- **Ocupação:** Advogada
- **Atuação na Twitch:** streamer

6.3.2 Entrevistada B

- **Nome:** Millene Vasconcelos
- **Idade:** 21 anos
- **Localização:** Paraíba, PB (região nordeste do Brasil)
- **Ocupação:** Estudante universitária de Letras
- **Atuação na Twitch:** telespectadora

6.4 Resultados das entrevistas

6.4.1 Entrevistada A

Durante a entrevista, Flávia delineou que a plataforma de transmissões ao vivo Twitch emergiu como uma eficaz ferramenta mitigadora, especialmente no contexto da pandemia, caracterizado por medidas de isolamento e distanciamento social. A privação do convívio social impulsionou uma significativa busca por interações virtuais, encontrando nas transmissões ao vivo um meio propício para fomentar sociabilidade e estabelecer conexões interpessoais.

De maneira notável, a confiança passou a ser depositada em indivíduos que jamais haviam sido encontrados presencialmente, resultando em diálogos persistentes e observáveis metamorfoses individuais. O fenômeno de distorção temporal, engendrado pela incerteza durante o período pandêmico, conduziu a audiência a uma vinculação ao cenário virtual, onde se configuraram como confidentes mútuos dentro dessa comunidade recém-formada.

A carência de novidades nesse período impôs a exploração de novas relações sociais, propiciando uma resolução de tensões e efetivando uma perceptível transformação nas dinâmicas sociais. A socialização online facultou incursões virtuais a territórios distantes, resultando em relações improváveis, fundamentadas em interesses e perspectivas concomitantes.

O relato destacou uma notável mutação na personalidade de Flávia antes e após sua participação nas transmissões ao vivo, patenteando um processo substancial de maturação e transformação. A Twitch, assim, converteu-se em uma plataforma propiciadora de desenvolvimento pessoal, onde metas foram estabelecidas, compreendendo desde a quantificação temporal dedicada à produção das transmissões até a leitura integral de obras literárias durante as sessões gravadas.

Não obstante o investimento exaustivo de tempo e energia, a comunidade fomentada pelas transmissões proporcionou contrapartidas significativas, tais como sorteios, que serviram como uma suplementação remuneratória, e a consolidação da coesão comunitária. A cooperação da comunidade para prover presentes, ultrapassando o escopo literário, evidencia a solidariedade instigada por tais interações online.

Ademais, o relato explora os desdobramentos das transmissões no domínio da indústria literária, delineando uma influência substancial no mercado mesmo antecedendo a popularização do fenômeno BookTok. A dinâmica das transmissões instigou interesse diversificado em obras literárias, catalisando vendas, promoções e parcerias com editoras. Além disso, destaca-se a influência da Twitch na formação de preferências literárias, a identificação de talentos na edição de vídeos e a orientação dos estudos decorrente das obras literárias discutidas.

Discute-se, também, a pressão exercida para manter uma cadência constante de leitura, bem como a gamificação das transmissões, evidenciando elementos como o *Hype Train*, emotes e distintos modelos de parcerias para os streamers. A inconsciência quanto à magnitude do momento, a influência diária exercida na plataforma e as interações com a audiência são abordadas, ressaltando a complexidade intrínseca dessa experiência.

Em síntese, a Twitch não apenas revelou-se como um veículo de entretenimento, mas também como um espaço propício para conexões interpessoais, desenvolvimento pessoal e crescimento profissional, configurando-se como uma influência inesperada e profundamente transformadora na vida de seus participantes.

6.4.2 Entrevistada B

Na entrevista conduzida com Millene Vasconcelos, uma telespectadora assídua da plataforma Twitch, a participante compartilhou sua experiência ao longo do ano de 2020 e delineou o papel crucial desempenhado pela Booktwitch em sua vida. No ano de 2019, caracterizado por um período de ansiedade vinculado ao ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), Millene buscou refúgio nos livros, iniciando, assim, uma jornada literária que se intensificaria no ano subsequente.

Ao longo de 2020, experimentando novamente o espectro da ansiedade, Millene optou por criar um perfil literário no Instagram, com o intuito de compartilhar suas experiências de leitura e inserir-se mais profundamente no panorama literário das redes sociais. Seu primeiro contato com a Booktwitch ocorreu por intermédio do canal *Tea with*

Mel, que conduzia transmissões ao vivo de sprint no YouTube com a colaboração de Luly Trigo. Com a transição de Luly para a plataforma Twitch, Millene passou a acompanhar as transmissões, interagindo no chat em decorrência da carência de companhia durante as aulas de EaD (Ensino à Distância).

A entrevistada ressaltou a relevância da Booktwitch em um período de vulnerabilidade, sublinhando que a comunidade formada extrapolou os limites da plataforma, estendendo-se para o Discord, onde os membros discutiam temas diversos, ultrapassando a esfera literária. O contato com seus pares manteve-se após o período pandêmico, embora com uma frequência menor.

Em virtude do retorno à rotina cotidiana e da retomada de uma agenda agitada, Millene observou uma redução na frequência com que assistia às transmissões, que, anteriormente, absorviam considerável parte de seu dia. O hábito de acompanhar as transmissões transformou-se em uma escolha consciente, afastando-se, assim, do antigo padrão inconsciente.

O ano de 2020 marcou uma notável ampliação do hábito de leitura de Millene, sendo impulsionado pelas transmissões ao vivo, que proporcionavam uma melhor organização de seus horários. A influência das transmissões manifestou-se na diversificação das recomendações recebidas, ampliando, consequentemente, o escopo de livros consumidos. A participação ativa em leituras conjuntas propostas durante as transmissões impactou diretamente nas escolhas literárias da entrevistada.

A experiência de leitura assumiu o papel de uma válvula de escape para Millene, conferindo-lhe momentos de reflexão e distração durante o período pandêmico. O laço estabelecido com a comunidade da Twitch revelou-se crucial não apenas no âmbito literário, mas também como um suporte emocional durante uma fase desafiadora.

Embora Millene não acompanhasse streamers de jogos, ela reconheceu que a gamificação inicialmente serviu como um incentivo para permanecer na comunidade, integrando-se posteriormente aos seus hábitos. A entrevistada expressou o desejo de estabelecer contato com mais leitores e enfatizou que a diversidade de gêneros literários e a abordagem intimista da plataforma contribuem significativamente para o seu sucesso. Destacou, ainda, que a divulgação do Kindle Unlimited como uma oferta atrativa nos períodos de Prime Day e Black Friday, proporcionam amplo acesso a um catálogo diversificado por um preço acessível.

Millene enfatizou a democratização da literatura promovida pela comunidade, mencionando estratégias como sorteios, brindes e a acumulação de pontos durante as transmissões, que fortalecem a interação entre os membros. Defendeu a democratização da literatura, sem distinção de valor entre clássicos e obras populares, ressaltando a importância de trazer os livros para o cotidiano como uma forma efetiva de democratização.

Contudo, a entrevistada observou que a plataforma ainda apresenta um caráter bastante nichado, sugerindo a implementação de mais ações de divulgação, a criação de uma tag específica para leitura por parte da Twitch e o estímulo à realização de pesquisas abrangendo diversas perspectivas, desde o viés psicológico até a efetiva democratização da literatura. Millene concluiu ressaltando a importância de abordar não apenas os livros em si, mas também as pessoas que discutem sobre eles, visando incentivar novos leitores e promover investimentos na leitura fora do contexto escolar, por meio de políticas públicas e iniciativas da sociedade civil, como apoio para os influenciadores literários.

CAPÍTULO 7: Análise de resultados

A aplicação do questionário e a realização das entrevistas evidenciaram que as lives de sprint de leitura na plataforma Twitch satisfazem as cinco categorias de necessidades proporcionadas pelos meios de comunicação de massa apontadas pela Teoria de Usos e Gratificações: 1) necessidades cognitivas; 2) necessidades afetivas e estéticas; 3) necessidades de integração a nível da personalidade; 4) Necessidades de integração a nível social; 5) necessidades de evasão (KATZ, GUREVITCH e HAAS cit. In: WOLF, 1999) apresentadas anteriormente nos itens 2.3.1 e 2.3.2 da presente monografia. Nesse contexto, os usuários, incluindo tanto os streamers quanto os telespectadores, expandem seu repertório literário ao adquirirem novos conhecimentos por meio de recomendações de livros que transcendem suas preferências habituais, explorando, assim, novos gêneros.

É possível observar ainda que essas transmissões suprem de forma satisfatória as necessidades emocionais, atendendo aos parâmetros de necessidades afetivas, bem como às necessidades de integração social e desenvolvimento da personalidade. Isso se dá ao proporcionar um ambiente seguro e relações interpessoais sólidas e emocionalmente estáveis, especialmente durante um período desafiador marcado por incertezas e medo com a pandemia de coronavírus. Por último, as necessidades de evasão também são atendidas, uma vez que uma parcela significativa dos entrevistados mencionou experimentar uma redução nas tensões, além de alcançar relaxamento e distração por meio da leitura e das interações com a comunidade literária formada durante as transmissões, as quais persistem para além destas. Conforme comprovado pelos relatos dos respondentes da pesquisa:

“É muito mais fácil manter uma **constância** quando você começa a ler tendo o **incentivo** de outra pessoa na tela da sua frente lendo, além disso, acabo me distraindo menos, principalmente em leituras que não estão tão interessantes e conseguindo finalizá-las.” (A, 20 anos, SP, grifo próprio)

“Eu descobri uma **comunidade** que podia conversar sobre livros que eu tinha interesse ou já havia lido. Isso foi essencial para ter trocas mais significativas com as minhas leituras.” (F, 26 anos, RJ, grifo próprio)

“Passei a tirar o tempo de sprint exclusivamente para **leitura** e posteriormente para os **estudos**. Então, enquanto dura o sprint eu realmente **foco** no que tenho que fazer” (B, 25 anos, AP, grifo próprio)

“90% das minhas **indicações** atualmente vem da Twitch, além de ter participado de várias **leituras conjuntas** orgânicas que surgiam nos chats das lives. (I, 30 anos, ES, grifo próprio)

“É uma **maneira leve de focar na leitura**, porque após os períodos de foco acontecem as **pausas**, onde ocorrem as **interações** com assuntos aleatórios. E também, só de participar dos sprints aumenta a **vontade de ler** por ver outra pessoa lendo - e pela **companhia**, mesmo que virtual. Além disso, participar de sprints de leitura me possibilita **conhecer novos títulos** e vale a pena lê-los (dependendo do feedback de quem leu, se gostou ou não e o porquê), **aumentando os livros que compro e leo.**” (L, 22 anos, SP, grifo próprio)

“Não tinha tanto o **hábito de ler em casa** por ter muitas distrações, mas as lives conseguiam fazer eu focar mais e ler nesse ambiente que antes não costumava.” (R, 22 anos, SP, grifo próprio)

Ultrapassando o escopo inicial, é plausível revisitar a proposição de Sjöblom e Hamari (2017) que, ao se fundamentar na Teoria dos Usos e Gratificações, destaca a centralidade na satisfação das necessidades do telespectador ou usuário do meio. A partir dos resultados obtidos nesta pesquisa, emerge a constatação de que não apenas as necessidades dos telespectadores são atendidas nas transmissões da Booktwitch, mas também aquelas dos streamers. Este achado corrobora a afirmação de Gros et al. (2017) que sustenta que a participação dos streamers na plataforma é motivada pela gratificação decorrente da autoidentificação. De maneira clara, observou-se que os streamers estabelecem uma identificação significativa com o conteúdo que produzem, buscando estreitar vínculos com o público por meio de uma comunidade mais sólida, conectada e unida.

A partir de tais direcionamentos é inegável que a Twitch atua diretamente em um dos diversos problemas relacionados à leitura no Brasil: a falta de estímulo e incentivo. A abordagem acerca da leitura não deve se restringir exclusivamente aos livros, mas deve ser estendida para compreender e valorizar as pessoas envolvidas nas discussões literárias. Este enfoque ampliado visa não apenas fomentar o interesse por obras específicas, mas também cultivar uma apreciação mais ampla pelo ato de ler. Ao direcionar a atenção não apenas para o conteúdo, mas também para os indivíduos que se dedicam a compartilhar suas experiências e perspectivas sobre a literatura, é possível estimular a formação de novos leitores e promover investimentos na leitura para além do ambiente escolar, assim como é propiciado através das comunidades literárias formadas na Twitch.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos fatos expostos nesta monografia, entende-se que há uma interseção entre o hábito de leitura, a saúde mental, as novas formas de divulgação literária e a economia do livro principalmente no que diz respeito às práticas de leitura difundidas através das novas plataformas digitais, como BookTok e Booktwitch. Uma vez que a divulgação via redes sociais atrai novos leitores e engaja a comunidade literária, o incentivo para a realização de tais práticas de forma coletiva através das lives de sprint cria um ambiente propício para a consolidação e manutenção do hábito de leitura que contribui diretamente para criação de uma comunidade unificada em torno dos livros e um ambiente de identificação e companhia atraente para que esses leitores se sintam seguros e motivados a fazer parte.

Apesar das lives de sprint funcionarem claramente como um agente democratizador, atendendo os parâmetros propostos na Parte III dessa pesquisa, elas demandam tempo, recursos e ainda são iniciativas que dependem diretamente do engajamento pessoal dos streamers e telespectadores para serem realizadas. O que torna tais práticas um tanto quanto nichadas e dificulta a expansão para além dessa bolha cultural. Entende-se, no entanto, que o potencial benéfico das lives de sprint de leitura na Twitch poderiam ser mais bem explorados com o intuito de se expandir para novos públicos se recebessem investimento governamental, incentivos do mercado editorial e tivesse maior amplificação dentro da própria Twitch.

Compreende-se dessa forma que para que a democratização da leitura seja efetivada através dessas plataformas, é necessário antes fornecer subsídios para que o próprio livro seja democratizado e que mais pessoas possam ter acesso a ele. Neste contexto, torna-se imperativo considerar a implementação de políticas públicas integradas que incentivem e apoiem iniciativas voltadas para os influenciadores literários e clubes de leitura, reconhecendo o papel crucial que desempenham na promoção da leitura. A colaboração entre o setor público e a sociedade civil é essencial para criar um ambiente propício ao desenvolvimento de comunidades leitoras e para estabelecer mecanismos que facilitem o acesso à literatura, incentivando, assim, a expansão do hábito da leitura.

Dessa forma, ao reconhecer e valorizar não apenas os livros, mas também as pessoas que os tornam acessíveis e envolventes para o público, é possível estabelecer uma abordagem mais abrangente e eficaz na promoção da leitura como um componente fundamental do enriquecimento cultural e intelectual da sociedade.

É de suma importância também a criação de espaços abertos e democráticos destinados a prover suporte e recursos para a leitura, à semelhança do papel desempenhado pelas bibliotecas públicas. Entretanto, lamentavelmente, estas não se mostram plenamente capazes de atender à demanda existente ou de disseminar suas iniciativas de modo suficientemente abrangente para que chegue até a ampla população. A preservação das bibliotecas já estabelecidas, por sua vez, emerge como uma responsabilidade governamental premente, demandando atenção e disseminação adequadas. Desta maneira, torna-se imperativo que a manutenção e promoção dessas instituições seja adequadamente divulgada e respaldada, visando assim fomentar uma cultura de leitura mais democrática e acessível a todas as camadas da sociedade, independentemente do quesito financeiro.

Um exemplo bem sucedido de colaboração entre o governo e os produtores de conteúdo literário, no contexto da democratização do acesso à leitura, é a iniciativa promocional da plataforma BibliOn, implementada pelo Governo do Estado de São Paulo durante a Bienal do Livro de São Paulo em 2022. Na referida ocasião, o aplicativo ocupou uma posição de destaque, mantendo uma estante central no evento, onde recebeu visitas presenciais e obteve divulgação por meio das redes sociais de diversos influenciadores. Estes realizaram publicações em suas contas no Instagram, além de compartilharem vídeos explicativos sobre as funcionalidades dessa inovação no TikTok.

O BibliOn, concebido como uma espécie de biblioteca online, viabiliza o empréstimo gratuito de milhares de e-books e audiolivros abordando uma ampla diversidade de temas. Este recurso oferece acesso não apenas a obras de cunho educacional e clássicos, mas também a livros pertencentes à cultura pop e ao segmento comercial. Tal abordagem propicia uma dinâmica de leitura desvinculada do caráter obrigatório associado ao contexto escolar, estimulando, assim, a apreciação literária para além das exigências acadêmicas.

Este estudo não busca exaurir a temática, uma vez que enfrentou como principal desafio a limitação de artigos acadêmicos que estabeleçam correlações entre a plataforma Twitch em específico e o hábito de leitura. Dada a natureza preliminar da pesquisa, almeja-se que seja compreendida e abordada como uma introdução à referida temática, com o propósito de gerar *insights*. Tais apontamentos poderão servir como base para que futuros profissionais do setor editorial possam discernir, nesse campo ainda pouco explorado, possibilidades e iniciativas inovadoras para a disseminação e estímulo contínuo à prática da leitura. Afinal, são os leitores que conferem significado aos livros, e são estes, por sua vez, que conferem identidade e relevância aos editores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Gláucio; BATISTA, Fernanda. **Literatura de massa e mercado**. Rio de Janeiro: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2009. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17183/10821>

BALTAZAR, Caroline C.; FERNANDES, Thaís. **Plataformas digitais como incentivo e promoção da leitura: um estudo de caso sobre a TAG – Experiências Literárias**. In: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 17 ed., 2018, Brasília, DF. Brasília: Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, 2018. p. 71–82. Disponível em: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/9-Caroline_Baltazar.pdf.

BARBOSA, Ana Ricardo Loiola et al. **Leitura na pandemia práticas de interação e aprendizagem**. SemiEdu, A educação no digital, 2021.

Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/semiedu_estendido/article/view/20996/20821

BETTI, M. S. **Sobre “O direito à literatura”, de Antonio Cândido**. Literatura e Sociedade, v. 24, n. 30, pp. 56-63, 2019.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ls/article/view/166238>

BLEGER, José. **Psico-higiene e psicologia institucional**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul, 1984.

BORGES, Felipe da Silva; BORGES, Ananda da Silva. **Instagram e a simulação na era da hiper-realidade**. In: Encontro de estudos multidisciplinares em cultura (Enecult). Bahia, 2021. Disponível em:

<http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-568/132346.pdf>

CAMPOS, Casemiro de Medeiros. **Considerações sobre a Leitura em Tempos de Pandemia COVID-19**. Universidade Federal do Ceará, 2020. Disponível em: <https://editoracaminhar.com.br/wp-content/uploads/2020/06/ARTIGO-Consider%C3%A7%C3%A3os-sobre-a-Leitura-em-Tempos-de-Pandemia-COVID-19-2020.pdf>

CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura.** In: _____. *Vários Escritos*. 5 ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul/ São Paulo: Duas Cidades, 2011.

CINTRA, Flaviane. **O programa nacional de incentivo à leitura (PROLER): concepções e perspectivas.** 2009. Disponível em:

http://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem18/COLE_4101.pdf

CIRILLO, Francesco. **A técnica Pomodoro: O sistema de gerenciamento de tempo que transformou o modo como trabalhamos.** Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2019.

CURTI, Beatriz Silva; WELLICHAN, Danielle da Silva Pinheiro. **A leitura na pandemia: ações possíveis de incentivo e prática para os pequenos leitores.** Revista ACB, [S. l.], v. 26, n. 1, pp. 1–17, 2021. Disponível em: <https://revista.acb.org.br/racb/article/view/1772>

DALMONTE, Edson. **A hipótese dos usos e gratificações aplicada à internet: deslocamentos conceituais.** Revista Contemporânea, vol. 6, n. 2, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3527/2580>

DIWANJI, Vaibhav et al. **Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch.** Computers in Human Behavior, vol. 105, 2020.

Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321930440>

DUARTE, Ana Rita Ramalhete Guimarães. **Leitura e internet: o uso das redes sociais online pelos leitores.** Lisboa: Iscte, 2020. Dissertação de mestrado.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/20980>

DUARTE, Ana Rita Ramalhete Guimarães et al. **Leitura(s) em grupo. Um estudo de caso sobre práticas de leitura online.** Plano Nacional de Leitura 2027, 2021.

Disponível em: <https://www.pnl2027.gov.pt/np4/entreler/artigo4.html>

FARIAS, Fabíola Ribeiro. **O leitor e a leitura revelados pela *Retratos da leitura no Brasil: uma análise à luz da teoria da semicultura*.** 2018. Tese. (Doutorado em Ciência da

Informação). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-B69FFJ>

FRANÇA, Vera. **Sujeito da comunicação, sujeitos em comunicação**. Universidade Federal de Minas Gerais: 2005. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/266465045_Sujeito_da_comunicacao_sujeitos_em_comunicacao

FERREIRA, Paulo et al. **A live bombou? Avaliando métricas para engajamento em live streaming**. In: Anais do XVIII Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos (SBSC), 18, 2023, Rio de Janeiro/RJ. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, pp. 72-85, 2023. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsc/article/view/24185/24011>

GARRIDO, Rodrigo Grazinoli; RODRIGUES, Rafael Coelho. **Restrição de contato social e saúde mental na pandemia: possíveis impactos das condicionantes sociais**. Journal of Health & Biological Sciences, [S. l.], v. 8, n. 1, pp. 1-9, 2020.

Disponível em: <https://unichristus.homologacao.emnuvens.com.br/jhbs/article/view/3325>.

GROS, Daniel et al. **World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch**. In: MEISELWITZ, G. (eds) Social Computing and Social Media. Human Behavior. Lecture Notes in Computer Science, v. 10282, 2017.

Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58559-8_5

HILVERT-BRUCE, Zorah et al. **Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch**. Computers in Human Behavior, v. 84, 2018, pp. 58-67.

Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563218300712>

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. 5. ed. 11 set. 2020.

Disponível em:

https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2021/06/Retratos_da_leitura_5_o_livro_IP_L.pdf

KATZ, Elihu, et al. **Uses and Gratifications Research**. The Public Opinion Quarterly, vol. 37, no. 4, 1973, pp. 509-23.

Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2747854>

MARINHO DOS SANTOS, Eloiza; DE PINHO, Maria José. **Geladeiroteca: uma ação de leitores, pela democratização da leitura.** EntreLetras, 10(2), pp. 154–186. Disponível em: <https://sistemas.uff.edu.br/periodicos/index.php/entreletras/article/view/7922/15958>

MCQUAIL, Denis. **Teoria da Comunicação de Massas.** Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

MELO, Weslei Chaleghi de; PIMENTEL, Renan Guilherme. **Literatura e cultura de massa: Por que ler os clássicos?** ANAIS. V Jornada de Didática e IV Seminário de Pesquisa do CEMAD, Universidade Estadual de Londrina, 2018.

Disponível em:

<https://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/V%20Jornada%20de%20Didatica%20e%20IV%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD%20Saberes%20e%20praticas%20da%20docencia/LITERATURA%20E%20CULTURA%20DE%20MASSA%20POR%20QUE%20LER%20OS%20CLASSICOS.pdf>

MENDONÇA, Neide. **O desafio da democratização da leitura.** Revista SymposiuM: Departamento de Letras da Universidade Católica do Pernambuco, Ano 4, nº 1, janeiro-junho 2000. Disponível: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/3096/3096.PDF>

NUNES, Aline Adelina; OLIVEIRA, Ana Claudia Perpétuo de. **"Multiverso literário": clube de leitura virtual e as percepções de seus participantes.** Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. Disponível em:

[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/228424/TCC%20Aline%20Nuness.docx%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/228424/TCC%20Aline%20Nuness.docx%20(1).pdf?sequence=1)

OLIVEIRA, Lucas Amaral de et al. **Práticas de democratização da literatura: uma etnografia digital de editoras cartoneras latino-americanas.** PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura, Niterói/RJ, Ano 12, n. 22, p. 520-550, mar. 2022. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/pragmatizes/article/view/51322/31154>

ORNELL, Felipe et al. **Pandemia de medo e Covid-19: impacto na saúde mental e possíveis estratégias.** Rio de Janeiro: Debates em Psiquiatria, v. 10, n. 2, p. 12–16, 2020.

Disponível em: <https://revistardp.org.br/revista/article/view/35>

PINHEIRO, Zilda Dourado. **Clube da leitura online: um relato de experiência sobre a comunhão durante a quarentena.** Ecolinguística: Revista Brasileira de Ecologia e Linguagem, v. 06, n. 03, p. 95-106, 2020.

Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/erbel/article/view/34514/27695>

RUBIN, Alan M. **Uses and Gratifications: An Evolving Perspective of Media Effects.** In: Nabi & Oliver (Ed.). *Handbook of Media Processes and Effects*, 10, 147-160. California, USA, SAGE Publications, Inc, 2009.

SANTANA, W. K. F. de .; MELO, W. C. de . **Notas crítico-sociológicas sobre a literatura como horizonte de humanização.** Revista Água Viva, [S. l.], v. 5, n. 3, 2020.

Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/aguaviva/article/view/31020>

SCHMIDT, Beatriz et al. **Saúde mental e intervenções psicológicas diante da pandemia do novo coronavírus (COVID-19).** Campinas: Estudos de Psicologia, 37, e200063, 2020.

Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/L6j64vKkynZH9Gc4PtNWQng#>

SILVA, Hengrid Graciely Nascimento et al. **Efeitos da pandemia do novo Coronavírus na saúde mental de indivíduos e coletividades/Effects of the new Coronavirus pandemic on the mental health of individuals and communities.** Journal of Nursing and Health, v. 10, n. 4, 15 de maio de 2020.

Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/enfermagem/article/view/18677>

SILVA, Rosa Amélia Pereira da. **Compreender o ato de ler e praticar leitura na vida e na escola.** In: 16º Congresso de Leitura do Brasil (COLE), 2007, Campinas. Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem07pdf/sm07ss06_09.pdf

SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. **Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users.** Computers in Human Behavior, vol. 75, pp. 985-996, 2017.

Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216307208>

SOARES, Magda Brecker. **Letrar é mais que alfabetizar.** In: Entrevista ao Jornal do Brasil, 2000. Disponível em: <https://docplayer.com.br/20676137-Letrar-e-mais-que-alfabetizar.html>

TWITCH. **Guia do Hype Train.**

Disponível em: https://help.twitch.tv/s/article/hype-train-guide?language=pt_BR

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação.** Lisboa, Editorial Presença, 1999.

ANEXOS

ANEXO A – Formulário de pesquisa aplicado aos respondentes

FORMULÁRIO APLICADO	
	
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	
<p>Após ler o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) acima, você afirma ter mais de 18 anos e aceita responder o formulário a seguir?</p>	
<p><input type="checkbox"/> Sim</p> <p><input type="checkbox"/> Não</p>	
DADOS DEMOGRÁFICOS	
<p>1 Nome</p> <p>2 Idade</p> <p>3 Gênero</p> <p><input type="checkbox"/> Feminino</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Não-binário</p> <p><input type="checkbox"/> Prefiro não informar</p>	<p>4 Estado</p>
FAMILIARIDADE COM A PLATAFORMA	
<p>5 Você é streamer ou telespectador(a/e) que costuma/costumava assistir lives na Twitch?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim, sou telespectador(a/e)</p> <p><input type="checkbox"/> Sim, sou streamer</p> <p><input type="checkbox"/> Não</p>	
ENTENDENDO A MOTIVAÇÃO DOS STREAMERS PARA ABERTURA DAS LIVES	
<p>6 Como você descobriu a Twitch?</p> <p>7 Em qual ano você começou a fazer lives de sprints de leitura na Twitch?</p>	

	<input type="checkbox"/> 2019 <input type="checkbox"/> 2020 <input type="checkbox"/> 2021 <input type="checkbox"/> 2022 <input type="checkbox"/> 2023 <input type="checkbox"/> Outro:
8	Antes de fazer lives você participava de transmissões de outros streamers?
	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
9	Quais motivos te incentivaram a começar com as lives?
10	Você fez lives durante a pandemia de COVID-19?
	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
11	Com qual frequência você abria lives de sprint na Twitch?
	<input type="checkbox"/> Todos os dias <input type="checkbox"/> 3 vezes ou mais por semana <input type="checkbox"/> 2 vezes por semana <input type="checkbox"/> 1 vez por semana <input type="checkbox"/> 1 vez por mês <input type="checkbox"/> Todo final de semana <input type="checkbox"/> Todos os dias exceto finais de semana
12	As lives de sprint te ajudaram a lidar com a solidão durante o isolamento social?
	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
13	Em relação à saúde mental, você acha que as lives de sprint e os livros foram um refúgio para lidar com a realidade da pandemia de COVID-19?
14	As lives de sprint durante a pandemia trouxeram benefícios ou malefícios para sua carreira como streamer e/ou criador de conteúdo?
15	Levando em consideração o contexto da pandemia, além da vida profissional, você acha que as lives de sprint te trouxeram benefícios ou malefícios no quesito de saúde mental?
ENTENDENDO A RELAÇÃO DOS TELESPECTADORES COM A PLATAFORMA	
16	De qual forma você descobriu as lives de sprint de leitura na Twitch?
	<input type="checkbox"/> Amigos

- Redes Sociais
 Propagandas, anúncios e comerciais
 Criadores de conteúdo literário que já acompanhava e iniciaram na Twitch
 Após as lives migrarem do Youtube para a Twitch
 Outros:
- 17** Quais motivos te levaram a assistir as lives de sprint?
- Focar na leitura/estudos/trabalho
 Interagir com outras pessoas
 Fazer amigos
 Descobrir livros novos através de indicações
 Ter companhia para realizar tarefas
 Participar de uma comunidade literária online
 Acompanhar influencers que você gosta
 Dedicar mais tempo à leitura
- 18** Durante a pandemia de COVID-19, as lives se tornaram um hábito para você?
- Sim
 Não
- 19** Com qual frequência você assistia e participava das lives de sprint de leitura na Twitch?
- Todos os dias
 3 vezes ou mais por semana
 2 vezes por semana
 1 vez por semana
 1 vez por mês
 Outros:
- 20** Você sente que as lives de sprint te ajudaram a focar melhor na leitura ou atividades que se propôs a realizar durante o timer de foco?
- Sim
 Não
- 21** As lives de sprint te ajudaram a lidar com a solidão durante o isolamento social?
- Sim
 Não
- 22** Em relação à saúde mental, você acha que as lives de sprint e os livros foram um refúgio para lidar com a realidade da pandemia de COVID-19?

23	Quais streamers você acompanha ou acompanhava?
24	Você acompanha esses streamers em outras redes sociais além da Twitch?
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
25	Como participar das lives de sprint impactou seu hábito de leitura?
26	Em termos de quantidade, após as lives, você passou a ler mais livros?
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
27	Você passou a comprar mais livros após receber indicações nas lives de sprint?
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
ENCAMINHAMENTOS	
Ufa, se você chegou até aqui saiba que me ajudou muito!	
Agradeço desde já sua participação e fico à disposição para tirar dúvidas a respeito do questionário, além de compartilhar futuramente os resultados da pesquisa, caso tenha interesse.	
28	Aceita receber convite para uma entrevista mais aprofundada e específica futuramente?
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Talvez	

ANEXO B – Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE)



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está recebendo o convite para se voluntariar a participar da pesquisa intitulada: **BOOOKTWITCH COMO FERRAMENTA DE DEMOCRATIZAÇÃO E INCENTIVO À LEITURA**. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, deverá marcar o aceite na questão obrigatória “Após ler o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) acima, aceita responder o formulário?”.

Em caso de recusa, não haverá quaisquer ônus ou penalidade. Se houver dúvidas sobre a pesquisa, poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável Vitória Geovana Galindo Vitorino através do telefone: +55 (11) 95196-1650 ou do e-mail: vitoria.galindo@usp.br.

A presente pesquisa é motivada pela importância de avaliar dados referentes às experiências de streamers e usuários que participaram de lives de sprint de leitura na Twitch durante e após o período da pandemia de COVID-19. O objetivo desse projeto é investigar a aderência dessas novas ferramentas junto ao público leitor e examinar potenciais repercussões e mudanças na forma de ler a partir das novas tecnologias.

Você será esclarecido(a/e) sobre a pesquisa em qualquer tempo e aspecto que desejar, através dos meios de contato citados acima. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento, interromper a participação a qualquer momento ou declinar o convite para entrevistas futuras, sendo sua participação voluntária e a recusa em participar não acarreta nenhuma penalidade.

A pesquisadora se compromete a tratar sua identidade com padrões profissionais e éticos de sigilo e todos os dados coletados servirão apenas para fins de pesquisa. Seu nome ou o material que indique a sua participação não será liberado nem divulgado sem sua permissão. Você não será identificado(a/e) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo.

Ao clicar no botão de aceite da questão obrigatória “Após ler o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) acima, aceita responder o formulário?” você afirma estar ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto e concorda em participar da pesquisa intitulada **BOOOKTWITCH COMO FERRAMENTA DE DEMOCRATIZAÇÃO E INCENTIVO À LEITURA**, de forma livre e espontânea, podendo retirar a qualquer momento seu consentimento.