

Do trabalho tradicional ao flexível: um estudo entre os streamers da plataforma “Twitch”

Nicole Ellen Leiser¹

Rodolfo Rorato Londero²

1. Introdução

A partir das transformações sociais e econômicas ocorridas nos anos 1970 (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009), o trabalho deixou de ser desempenhado apenas em sua forma tradicional: horário de entrada e saída, horário de almoço, local fixo para desempenhar atividades, hierarquia etc. Nesse cenário, os trabalhadores encontraram outras formas de garantir sua renda além do itinerário resumido acima. O trabalho flexibilizado ganha destaque por sua maleabilidade na forma de desenvolver suas atribuições. Na sociedade do desempenho (HAN, 2017), o ambiente de trabalho que, antes era demarcado por obediência, agora torna-se um ambiente de liberdade, no qual o trabalhador não depende dos outros para controlar seu próprio desempenho, sendo chefe e funcionário simultaneamente. O inconsciente social, que antes atuava através do registro do dever, passa a operar sob o registro do poder. Mas não que um registro anule o outro, pois o dever ainda está presente, entretanto, sob uma perspectiva diferente, uma liberdade na qual o sujeito atua individualmente, porém, ainda seguindo certa disciplina – inclusive uma disciplina até mais rígida, pois o trabalhador torna-se o próprio chefe, explorando a si mesmo. O que poderia ser considerado uma liberdade, pelo desprendimento de uma dinâmica de coerção e disciplina vinda de outra pessoa, torna-se uma atividade individual, ainda com disciplina, porém com uma coerção realizada pelo próprio indivíduo, levando-o a um esgotamento, a partir do momento em que a sociedade do desempenho é também a do cansaço (HAN, 2017).

¹ Graduada em Relações Públicas pela Universidade Estadual de Londrina. E-mail: nicoleleiser@gmail.com

² Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria. Professor dos cursos de Jornalismo, Relações Públicas e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Estadual de Londrina. E-mail: rodolfolondero@hotmail.com

2. Mudança de paradigma no mundo do trabalho

Segundo Safatle (2015), a partir de maio de 1968, houve inúmeros protestos e ações de caráter trabalhista, inicialmente na França e depois em outros países, tendo como objetivo criticar a organização capitalista e o funcionamento das empresas nas sociedades ocidentais. A crise francesa teve um caráter de revolta estudantil e operária, mas o objetivo principal deste trabalho é a revolta estudantil.

A quantidade de estudantes e jovens recém-saídos das universidades quase triplicou entre 1946 e 1971, indo de 123.313 para 596.141 estudantes e recém-formados, segundo Boltanski e Chiapello (2009). Mas a deterioração de suas condições e a redução de suas esperanças de acesso a empregos autônomos e criativos não proviam um cenário promissor para os jovens. A partir dessa situação, a juventude realizava inúmeras críticas, como inautenticidade do trabalho, perda da autonomia, falta de criatividade e as variadas formas de opressão do mundo moderno, assim como

Denúncia ao 'poder hierarquizado', ao paternalismo, ao autoritarismo, aos horários impostos, às tarefas prescritas, à separação tayloriana entre concepção e execução em de modo mais geral, à divisão do trabalho, com contraponto positivo das exigências de autonomia e autogestão, bem como a promessa de liberação ilimitada da criatividade humana (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009, p. 200-201).

Devido a esses fatores, segundo Safatle (2015), houve uma desmotivação por parte dos jovens em relação aos valores presentes no mercado de trabalho que adentrariam e, por isso, passaram a buscar diferentes tipos de trabalho, que não possuíssem essas estruturas.

[...] o fato dos jovens não estarem inseridos em um trabalho e em um trabalho regular não era imputado à raridade dos empregos mas a uma maneira voluntária de evitar o trabalho assalariado por procurar um "outro modo de vida", condições de trabalho que oferecessem maior flexibilidade nos horários e ritmos, "combinações" transitórias que permitiam manter um comportamento desligado, distante em relação ao trabalho, o que lhes permitiam serem autônomos, livres, não submetidos a autoridade de um chefe (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009 apud SAFATLE, 2015, p. 38).

Segundo Boltanski e Chiapello (2009), devido aos movimentos iniciados em maio de 1968, os empresários (membros ativos do Conselho Nacional de Empregadores Franceses – CNPF – e dirigentes de grandes empresas), unidos ao governo Chabn-Delmas, tomaram certas providências para o controle da crise. Em primeiro lugar, buscaram providenciar mudanças relacionadas a salários e garantias, além de estarem dispostos ao diálogo com os sindicatos de assalariados, porém, sem ceder em sua posição. Essa reação pode ser interpretada como uma resposta à crítica social e uma tentativa de silenciá-la, provendo uma satisfação.

No entanto, o gasto com essa primeira resposta foi muito elevado para o desenvolvimento dessas ações, e as críticas não cessaram. Por isso, os empresários e dirigentes tomaram outra postura e realizaram mudanças que, aparentemente, envolviam as questões criticadas pelos jovens, porém valorizando o lucro das empresas. Devido a essas alterações, as garantias, apresentadas em um primeiro momento, foram substituídas por autonomia, iniciando esse novo percurso para as mudanças do capitalismo, que valorizava mais a liberdade do que as garantias.

Esse período resultou em uma reconfiguração do núcleo ideológico da sociedade capitalista, assim como em uma modificação do ethos do trabalho. Dessa forma, os valores que passaram a reger a organização do capitalismo foram, segundo Safatle (2015), a capacidade de enfrentar riscos, a flexibilização, a maleabilidade e a desterritorialização resultante de processos infinitos de reengenharia. O funcionário modelo, de acordo com esses valores, seria assim descrito por Boltanski e Chiapello:

O manager é um homem das redes. Ele tem por qualidade primeira sua mobilidade, sua capacidade de deslocar-se sem se deixar prender por fronteiras - sejam geográficas ou derivadas de ligações profissionais ou culturais -, por diferenças hierárquicas, de estatuto de papel, de origem, de grupo, assim como sua capacidade de estabelecer um contato pessoal com outros atores, geralmente muito distantes socialmente ou espacialmente (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009, p. 108).

Assim, o capitalismo não combateu seus críticos, mas sim escutou-os para que pudesse reinventar sua forma de organização de trabalho, passando de um trabalho disciplinar e negativo para um trabalho flexível e positivo.

De acordo com Safatle (2015), a partir dessa mudança de paradigma, a personalidade rígida e assombrada pelo autocontrole sai para dar lugar a identidades

flexíveis. Assim, essa alteração no mundo do trabalho se assemelha aos conceitos de sociedade do desempenho e sociedade da disciplina desenvolvidos pelo autor Byun-Chul Han (2017).

2.1 Da sociedade disciplinar à sociedade do desempenho

A sociedade disciplinar apresentada por Han (2017), utilizando os conceitos desenvolvidos por Foucault, pode ser entendida como uma sociedade de limites, deveres e leis. É marcada e influenciada por uma forte negatividade, sendo uma sociedade do “não”, “não posso” e “não consigo”, enquanto a sociedade do século XXI pode ser entendida como a sociedade do desempenho. Seus indivíduos podem ser identificados como sujeitos de desempenho. Essa forma de desenvolvimento e organização é marcada pela positividade, dessa forma, ao contrário da sociedade negativa, na sociedade positiva tudo é possível de se alcançar e realizar. A sociedade disciplinar produz loucos e delinquentes através de sua abundância de proibições, enquanto a sociedade do desempenho gera depressivos e fracassados pelo excesso de liberdade.

A mudança de paradigma é realizada pensando também na produtividade, pois, “a partir de um determinado nível de produtividade, a negatividade da proibição tem um efeito de bloqueio, impedindo um maior crescimento” (HAN, 2017, p. 25). É possível perceber, segundo Safatle (2015), como o capitalismo se repaginou com a proposta aparente de atender aos protestos e críticas realizadas, porém, novamente, enfatizando o lucro e o benefício próprio, e não dos trabalhadores que antes sofriam com péssimas condições de trabalho e que, após o movimento de 1968, apenas pioraram.

De acordo com Han (2017), a partir dessa mudança de paradigma, muitas enfermidades, como depressão, TDAH, TPL e SB tiveram seus diagnósticos ampliados exponencialmente, sendo elas causadas justamente por esse excesso de positividade, em que tudo é viável, e se não acontecer, é porque você falhou em algum aspecto.

Os efeitos da era da positividade, além das doenças, também irrompem no âmbito do trabalho. Dessa forma, em um ambiente que antes era marcado pela

coerção, proibição e lei, passa agora a ser comandado pela iniciativa, motivação e projeto. Enquanto a sociedade disciplinar é guiada pelo “não” e o “não-ter-o-direito”, a sociedade do desempenho é governada pelo “sim” e o “ter-o-direito”.

Na sociedade do desempenho, o ambiente de trabalho que antes era demarcado por obediência, agora torna-se um ambiente de liberdade, no qual a pessoa passa a não depender de outros e controlar seu próprio desempenho, sendo chefe e funcionário simultaneamente.

Em relação à produção, a negatividade da obediência e da proibição tem um efeito de bloqueio, dificultando um bom desempenho; contudo, por meio da positividade, o inconsciente social, que antes atuava através do registro do dever, passa a operar sob o registro do poder. Mas não que um registro anule o outro, pois o dever ainda está presente, entretanto, sob uma perspectiva diferente, uma liberdade na qual o sujeito atua individualmente, porém, ainda seguindo certa disciplina – inclusive uma disciplina até mais rígida, pois a pessoa torna-se o próprio chefe, explorando a si mesma. O que poderia ser considerado uma liberdade, pelo desprendimento de uma dinâmica de coerção e disciplina vindo de outra pessoa, passa a ser uma atividade individual, ainda com disciplina, porém com uma coerção realizada pelo próprio indivíduo, levando-o a um esgotamento, a partir do momento em que a sociedade da positividade é também a sociedade do desempenho e do cansaço (HAN, 2017).

3. Plataforma digitais

A criação e popularização da internet é um dos fatores que facilitou a flexibilização do trabalho, pois o acesso à informação e às pessoas tornou-se mais prático. Após o avanço de mídias e ferramentas digitais, a internet se tornou o trabalho, fazendo com que a maior parte das atividades esteja atrelada às tecnologias e à internet de alguma forma, como é o caso das plataformas digitais. De acordo com Srnicek (2017, p. 31), as plataformas são “infraestruturas digitais que permitem dois ou mais grupos interagirem, colocando-se como intermediárias que conectam diversos usuários, como consumidores, anunciantes, prestadores de serviços, produtores e fornecedores”. Segundo o autor, as plataformas disponibilizam formas

para que os usuários possam desenvolver seus próprios produtos, prestar serviços e atingir consumidores. Em comparação aos negócios tradicionais, sua maior vantagem é o acesso aos dados e facilidade para coletá-los. Ainda segundo Srnicek (2017), o atual contexto econômico, baseado em plataformas para desenvolvimento de trabalhos e atividades cotidianas, originou-se de movimentos e tendências ocorridas nas décadas de 1970 e 1990 e durante a crise de 2008, formando o cenário e o ambiente adequados para o investimento na internet.

Segundo Kalil (2020), existem muitos conceitos para se referir às novas formas de trabalho desenvolvidas por meio das plataformas digitais, como economia de compartilhamento, uberização e capitalismo de plataforma. A economia de compartilhamento é frequentemente citada para descrever as atividades econômicas nas plataformas digitais. Schor (apud KALIL, 2020) identifica quatro características que abrangem grande parte das atividades que acontecem nesse meio: 1) recirculação de bens; 2) aumento do uso de bens duráveis; 3) troca de serviços; e 4) compartilhamento de bens produtivos. Além disso, Slee (apud KALIL, 2020) ressalta que, no início das atividades da economia de compartilhamento, os entusiastas afirmavam que esse modelo possibilitaria indivíduos sem poder a terem mais controle sobre suas vidas e mais flexibilidade em seus trabalhos, tornando-se microempreendedores. No entanto, na realidade, a economia do compartilhamento, ainda segundo Slee, “é um movimento pela desregulamentação” (apud KALIL, 2020, p. 73), em que grandes instituições financeiras utilizam as mudanças para desafiar as regras desenvolvidas anteriormente pelos governos democráticos ao redor do mundo e transformá-las a seu favor.

Outra forma de trabalho nas plataformas digitais é a uberização, compreendendo uma empresa (uma organização presente no setor da tecnologia) que atua como uma intermediadora eletrônica entre as ofertas e demandas. Pochmann (apud KALIL, 2020) define essa forma de trabalho como a maior expressão de terceirização no século XXI, evitando a configuração da relação de emprego e o reconhecimento e afirmação dos direitos trabalhistas.

3.1 Condições de trabalho

A respeito do controle das condições de trabalho, Kalil (2020) apresenta algumas ferramentas utilizadas por grande parte das plataformas. A primeira delas é o algoritmo, responsável pelo gerenciamento de dados e pelo sistema de avaliação das plataformas, fazendo com que a qualidade e a quantidade do trabalho se relacionem ao status do trabalhador na plataforma, pois aqueles com as melhores avaliações serão mais bem pagos e com atividades mais atrativas, enquanto aqueles que possuem as piores notas acabam sendo designados a tarefas de menor valor e até mesmo sofrem punições.

Além dos algoritmos, o método de ingresso na plataforma é outro mecanismo de controle das condições de trabalho. Para criar um perfil na maior parte das plataformas, é solicitado que o usuário concorde com um contrato padronizado, em que se estabelece regras de prestação de serviços que muitas vezes distanciam os trabalhadores de suas garantias (KALIL, 2020).

3.2 Plataforma Twitch

A plataforma Twitch surgiu em 2005, originalmente com o nome de “justin.tv”, adotando o atual nome em 2011. A plataforma oferece serviços de *streaming* de vídeos ao vivo e mantém o foco no âmbito dos jogos, porém existem inúmeras outras temáticas abordadas nesse meio (IGLESIAS, 2019). De acordo com estudo realizado pela empresa de inteligência e métricas digitais Sensor Tower Store Intelligence (CHAN, 2021), o aplicativo para dispositivos remotos da Twitch atingiu 22 milhões de *downloads* no primeiro trimestre de 2021, apresentando um aumento de 62% quando comparado ao mesmo período de 2020, em que o aplicativo foi baixado 13,6 milhões de vezes. O aplicativo finalizou o ano de 2020 com 80,6 milhões de *downloads*, cerca de 134% a mais caso comparado aos 34,5 milhões obtidos no ano de 2019. Os mesmos dados apontam para o Brasil como o segundo maior mercado da plataforma, com 9,3 milhões de *downloads* em 2020, perdendo apenas para os Estados Unidos, com 17,6 milhões de *downloads*. Segundo o estudo, no mês de março de 2020, houve um grande aumento nos *downloads*, devido às ordens de *lockdown* empregadas mundialmente em decorrência do início da pandemia do Covid-19.

Para entender sobre o contexto de trabalho da Twitch, é importante apresentar alguns termos utilizados neste meio, como: streamer; afiliado; parceiro; sub, entre outros.

De acordo com o site “Remessa Online” (LIMA, 2022), o streamer é qualquer pessoa que produz conteúdo nessa plataforma, monetizado ou não. Tornar-se afiliado da Twitch é uma das formas de monetização do conteúdo, porém é necessário cumprir alguns requisitos para participar desse programa, tais como transmitir 500 minutos ou mais nos últimos 30 dias; realizar 7 dias exclusivos ou mais de transmissão nos 30 dias anteriores; apresentar uma média de três espectadores simultâneos ou mais no último mês; e conseguir 50 seguidores ou mais no canal. A partir do cumprimento dessas condições, o streamer pode ter acesso a algumas vantagens, por exemplo:

Inscrições: os espectadores podem se registrar no canal com valores de 4,99 dólares, 9,99 dólares e 24,99 dólares. Ainda existem as gratuitas do Twitch Prime. Há o emote global de todos os cadastrados, com a possibilidade de acrescentar dois extras para quem tem os planos de 9,99 dólares e 24,99 dólares; Bits: os afiliados podem ativá-los para enviar cheers aos espectadores dos canais sem sair da plataforma. Isso acontece porque os bits são mercadorias virtuais que os usuários podem comprar. O streamer recebe parte da renda; Venda de jogos: os afiliados ganham 5% da venda de jogos ou de itens de games. No momento da transmissão, sempre que um elemento estiver disponível para comercialização, uma oferta de compra aparece na página abaixo do vídeo. Os espectadores recebem uma Twitch Crate como recompensa para compras acima de 4,99 dólares (LIMA, 2022, n. p.).

Já o streamer que alcança a categoria de parceiro da Twitch precisa cumprir os seguintes requisitos: 25 horas ou mais de transmissão em 30 dias; transmissões em 12 dias exclusivos; e média de ao menos 75 espectadores simultâneos em 30 dias (GUBERT, 2021). Quando o streamer atinge essas quantidades, ele pode se inscrever no programa, mas isso não garante que ele efetivamente se tornará parceiro.

Além dessas duas opções para ganhar dinheiro como streamer da plataforma Twitch, também é possível ganhar dinheiro através de donates realizados pelos espectadores, assim como bits e subs realizados pela plataforma.

Donates são doações que os espectadores podem realizar para o streamer, acompanhadas de uma mensagem, caso tenham interesse em escrever algo. De acordo com o valor doado, o doador pode adicionar efeitos especiais e até mesmo

fazer com que a mensagem escrita seja lida por um programa de conversão de texto em fala. Cheers ou bits também remetem a doações: no ano de 2016, a Twitch lançou um sistema de gorjetas chamado cheering, em que os telespectadores podem enviar quantidades de bits, uma moeda digital. Os bits podem ser adquiridos ao assistir um anúncio de 30 segundos, podendo ser arrecadado de 5 a 100 bits. Também é possível adquirir a moeda por meio da Amazon (MONTOVANI, [2020]).

Por último, a inscrição, ou sub (abreviação de subscription), permite que as pessoas que assistem ao canal do streamer recebam alguns benefícios, como assistir a live sem propagandas, entre outros (ROCHA, 2022). A partir de agosto de 2021, o valor das inscrições sofreu alterações, independente do modelo de assinatura. Os valores diminuíram, passando de R\$ 22,99 para R\$7,90, afetando streamers pequenos e médios com essa queda de 65% no valor (CAETANO, 2021; HENRIQUE, 2021). Para compensar a alteração no valor, a Twitch

[...] veio com medidas de compensação, prometendo calcular uma média dos ganhos dos três meses antecedentes e utilizando os valores para pagá-los integralmente, nos primeiros três meses do ano, 75% nos três seguintes, 50% no terceiro trio e 25% no último — por um ano, e para os que sofreram de reduções na receita, é claro. O problema é que, enquanto os maiores streamers da plataforma provavelmente não sentirão tantas mudanças — dado o volume de inscritos e outras fontes de lucro, como patrocínios e publicidade —, os pequenos e médios produtores de conteúdo não tem tanta facilidade para compensar a queda do valor da inscrição com números brutos tão rapidamente (COSTA, 2021, n. p.).

A alteração no valor levou um movimento organizado por streamers brasileiros a protestar contra essas mudanças, intitulado “Apagão da Twitch”, realizado em duas oportunidades: 23 de agosto e 1 de setembro de 2021. Protestos aconteceram em outros países, mas eles possuem outras motivações, como discursos de ódio e assédio virtual constantemente presentes na plataforma e a falta de medidas de prevenção contra esses discursos.

De acordo com o site que analisa dados sobre jogos online, “Showmetech”, houve uma queda de cerca de 800 mil horas assistidas comparado ao mesmo dia da semana anterior, assim como 14 mil canais ativos a menos nesse mesmo período.

Pode-se considerar que o protesto foi bem-sucedido, mas a Twitch não realizou comentários sobre o ocorrido (COSTA, 2021).

Usuários e terceiros desenvolveram ferramentas para combater os problemas, como a Streamlabs, companhia que lançou o Safe Mode, um programa gratuito que consegue impedir ataques intensos enquanto acontecem; e a União dos Streamers, que busca o diálogo sobre o valor das inscrições de forma pacífica.

Em âmbito nacional, foi desenvolvido um perfil na rede social Twitter, intitulado “Apagão da Twitch”, que se define como “[...] um grupo independente de streamers e viewers lutando inicialmente pela melhoria das condições que afetam diretamente as finanças e a saúde mental da comunidade que cria e consome conteúdo online na Twitch” (TWITCH, 2021, n. p.).

4. Metodologia e análise

4.1 Metodologia

Para o desenvolvimento do estudo, a metodologia utilizada foi a pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, utilizando também o método de estudo de caso e entrevista em profundidade.

Quanto ao método de pesquisa, trata-se de pesquisa exploratória devido à investigação aprimorar as ideias em que o trabalho se baseia e contar com entrevistas de pessoas com experiências práticas relacionadas ao tema pesquisado, assim como também há levantamento bibliográfico (GIL, 2008). Em relação à abordagem da pesquisa, devido à realização de entrevistas, como citado, e à importância de entender detalhadamente a vivência dos entrevistados, a abordagem escolhida foi a qualitativa. Por fim, com base em Eisenhardt (1989) e Yin (2009), o método utilizado é o de estudo de caso, pois esse método de pesquisa faz uso, em grande parte, de dados qualitativos, coletados a partir de acontecimentos reais, com a intenção de explicar fenômenos atuais inseridos em seu próprio contexto. O método pode ser caracterizado como um estudo detalhado de poucos, ou apenas um único, objetos.

Para a seleção dos informantes, optou-se por entrevistar apenas três pessoas, pois é uma quantidade suficiente para obter relatos diferentes, e isso realmente se concretizou. Na forma de seleção, realizou-se a seleção por conveniência, baseada na viabilidade da entrevista (DUARTE; BARROS, 2005), pois não havia contato prévio com nenhum streamer da Twitch. De acordo com as categorias propostas por Quivy

e Campenhoudt (1992 apud DUARTE; BARROS, 2005), que dividem os entrevistados em especialistas, informantes-chave, informantes-padrão, informantes complementares e informantes-extremista, escolhemos informantes-padrão, definidos como “fonte envolvida com o tema de pesquisa, mas que pode ser substituída por outra sem que se espere prejuízo na qualidade das informações obtidas” (QUIVY; CAMPENHOUDT, 1992 apud DUARTE; BARROS, 2005, p. 70).

Sobre o perfil dos entrevistados, optou-se por entrevistar três mulheres, pois permitiria explorar questões como trabalhos invisíveis, dupla rotina de trabalho, assédio, entre outros. Além disso, procuramos entrevistar pessoas com canais diversificados, pequenos, médios e grandes, mas não houve muitas respostas ao contato realizado por Instagram e e-mail, apenas das pessoas que concederam as entrevistas.

As entrevistas foram realizadas pelas plataformas Zoom e Google Meet, e como forma de registro, além de facilitar a análise posteriormente, realizou-se a gravação dos áudios das entrevistas e depois suas transcrições. O material transcrito está disponível nos apêndices. E, por fim, adotou-se pseudônimos para identificar os entrevistados, preservando assim suas identidades.

4.2 Análise

A partir da realização, transcrição e análise de três entrevistas concedidas por mulheres streamers, é possível destacar que a natureza do trabalho desenvolvida na plataforma Twitch pode ser entendida como um “bico”, pois o trabalhador não possui um prazo para sua realização, pode deixar de fazê-lo quando quiser, não é registrado, depende de seus próprios instrumentos de trabalho, entre outros fatores. De acordo com Petersen (2021), os trabalhadores temporários modernos podem ser chamados de “precarizados”, um termo que retrata muito bem a situação dos trabalhadores desse modelo, pois o dinheiro pago pela plataforma é muito instável e não dá para confiar, ou depender, apenas dele, e isso é possível identificar na fala das três entrevistadas, que afirmam claramente que é instável a quantidade recebida pela plataforma, além da falta de periodicidade, dependendo do alcance das metas estipuladas pela plataforma. Essa instabilidade, também, causa a necessidade de procurar outros

empregos para ganhar o dinheiro necessário para se sustentar. Essas questões podem ser identificadas por meio da fala de Joana:

É... essa parte é complicada. Não, não dá pra se manter com a renda da Twitch, é algo que é muito instável pra você... todo mês se quiser pegar teu depósito você tem que bater uma meta de 100 dólares. Tu não consegue resgatar teu dinheiro se você não tiver batido essa meta (Joana).

Por meio da citação acima, e também da fala das outras streamers entrevistadas, foi possível notar que as lives não são a única fonte de renda, devido ao seu retorno financeiro baixo, e ainda de acordo com as entrevistadas, para conseguir se manter com o dinheiro apenas da Twitch, é necessário que a pessoa tenha milhares acessos e já seja um streamer consolidado, como podemos ver na citação abaixo:

A gente é todo o conteúdo deles, e não dá pra viver de Twitch, a não ser que você seja gigantesco, e pra ser gigantesco só tem alguns, não tem como todo mundo ser gigantesco (Maria).

Outro benefício que é acessado apenas para streamers de grande porte é um melhor suporte da plataforma, pois, de acordo com Ana, apenas quem se torna parceiro (categoria mais elevada de parceria com a plataforma Twitch) que você possui um contato para suporte: “Mas quando você pega o parceiro da Twitch você automaticamente tem um contato com eles, você consegue ter um suporte, porque quando você não é parceiro, é só afiliado, e precisa do suporte, é tudo robô que te atende” (Ana).

Outra questão relevante a ser ressaltada no trabalho realizado nas plataformas, é a sensação de facilidade para iniciar o trabalho. Para realizar lives, você supostamente precisaria de uma conta na plataforma Twitch e um celular ou computador, mas os equipamentos escolhidos possuem uma influência direta na performance da live. Por meio da entrevista de Ana é possível visualizar essa situação, pois ela transmite o jogo Call of Duty, que é um jogo que exige mais da máquina em que é jogado. Sendo assim, é necessário um equipamento de melhor qualidade para que ele tenha seu melhor desempenho e impeça que ele trave durante o jogo.

Eu falo da perspectiva do jogo que eu jogo que é muito pesado, que é o Call of Duty: Warzone. [...] **Se você for jogar no computador, você precisa de um computador que custa no mínimo 8 mil reais.** Então tipo, não é uma coisa que qualquer um compra, principalmente pra fazer live, porque quando você tá transmitindo ele exige mais do seu computador. Tanto é que agora vou ter que trocar meu processador, então como a minha live, o meu público é focado no Call of Duty, eu sei que pra eu melhorar, tipo por exemplo, eu tava jogando no modo do jogo que é mais leve, agora vai ter um campeonato do mapa maior, e o meu computador tipo funciona, funciona, mas tem coisa que eu não enxergo, o FPS não é muito bom, os cara bom joga 250 FPS, eu jogo a 50, que é frames por minutos, o FPS. **Então, é nesse sentido de que por eu gostar do Call of Duty eu preciso disso, entendeu, desse equipamento.** Mas se eu focasse só na live, o meu computador daria boa já. Porque, **mas mesmo assim, por exemplo, esse microfone é um microfone muito bom porque é streamer, essa cadeira é cara, esse fone é caro, tudo é caro, então precisa de um investimento muito bom** (Ana).

A sensação de facilidade se torna um pouco mais distante nesse caso, tendo em vista que os equipamentos para uma live sem travas seria equivalente a pelo menos um computador de oito mil reais, e que o streamer poderia comprar outros equipamentos de igual qualidade, mas com o preço elevado, da mesma forma.

Essa questão se estende a outros trabalhos em plataformas ou aplicativos como Uber, desenvolvendo o trabalho como UberX, é necessário ter um carro com no máximo 10 anos de fabricação, 4 portas e cinco lugares e ar condicionado.

Por meio das entrevistas, foi possível conhecer um pouco da rotina das três streamers e como elas se organizam para transmitir suas lives, e mesmo sendo um número reduzido de entrevistados, diversas diferenças entre as formas de se organizar foram encontradas, por exemplo, Joana possui uma rotina de trabalho muito bem definida, em que realiza sete horas de lives durante a semana, em horários fixos. Durante o fim de semana, os horários não são pré estabelecidos da mesma forma para que haja uma possibilidade de Joana descansar, mas ainda assim, ela realiza sete horas de lives nesses dias também.

No caso de Ana, existe uma outra forma de organização de seus horários, pois tem como objetivo construir uma carreira de digital influencer também, sendo assim, separa dois dias da semana para destinar à criação e edição de conteúdo para redes sociais como Instagram e TikTok, e nesses dias não realiza transmissões de vídeos pela plataforma Twitch, e nos outros cinco dias produz lives normalmente, em horários escolhidos de acordo com a rotina do dia. Nesse caso a streamer possui uma meta de realizar dez horas de lives por dia, mas que não é obrigatoriamente atingida.

No caso de Maria, ela possui uma rotina muito mais focada nos estudos e em suas atividades particulares, e a atividade de realizar lives se encaixa quando há disponibilidade. Ela tenta realizar seis horas de live, mas como vive em um prédio e grita durante suas transmissões em certos momentos precisa encerrar a live para respeitar as regras de barulho do local.

Para finalizar a questão da rotina, é possível notar como existem diferentes formas de organização dentre as entrevistadas, partindo de uma rotina quase como um trabalho com horário de entrada e saída no caso de Joana, e após Ana, que possui uma organização com outro enfoque, e Maria que se organiza para realizar lives quando possível.

O assédio era um dos temas que possivelmente apareceria nas entrevistas e que, infelizmente, esteve presente na fala das três entrevistadas. Uma das falas que Joana faz sobre o tema traz um tom de até mesmo uma certa naturalidade:

Ah não, hate a gente recebe todo dia. [...] Às vezes só por você ser mulher, e só por você estar jogando FPS, que é bem complicado. A comunidade é muito complicada, um dos principais games aí que eu jogo que é o Rainbow Six, eu parei de streamar por dois meses por conta disso, porque era muito, muito, muito *hate*, mas é um jogo que eu voltei a streamar. Mas, tem... tem muito (Joana).

Por meio da fala se torna evidente como o assédio é forte com as mulheres presentes na plataforma, a ponto de Joana deixar de transmitir um dos jogos que gostava por conta dos comentários realizados em sua live.

Outro fator que se apresenta por meio das entrevistas, ainda dentro do tema do assédio, é a pressão estética constante que as mulheres sofrem na plataforma, a ponto de gerar um comportamento como o descrito em seguida:

Então tipo, é muito cansativo... tem dia que eu não conseguia, porque eu tinha estabelecido esses horários mas eu comecei a não seguir eles, porque eu tinha... teve uma época que eu fiz live certinho por dois meses, e aí no final, eu tava tipo... no final não, desde o segundo mês assim, eu tava tipo chorando antes de abrir a live, porque eu botava a câmera lá e ficava tipo "meu deus, não quero fazer essa live hoje, eu tô feia hoje" tá ligado? (Maria).

Por meio dos relatos se torna visível como a forma como as streamers se apresentam possui um grande peso na transmissão, disputando o lugar com o que deveria ser o principal objetivo dos espectadores: o jogo em si e como é jogado.

A questão do desempenho das streamers no jogo é, de igual forma, importante para a pesquisa, pois assim como a questão estética, há uma pressão para que a performance das streamers seja da melhor qualidade também, assim como existem muitos espectadores que tratam as streamers como se não conhecessem o jogo transmitindo, fazendo com que expliquem os jogos nos comentários, sem nenhuma solicitação por parte das streamers.

Junto ao assédio, existe a precariedade do atendimento aos streamers, causando situações como a contada por Maria:

Olha, você acabou de fazer eu perceber uma coisa que é muito louco pra mim, esses negócios de assédio eu nunca denunciei, tipo eu sempre falei sobre na hora, briguei sobre na hora, mas eu nunca nem tinha passado pela minha cabeça de que a Twitch faria alguma coisa se eu denunciasse (Maria).

Seu relato apenas reforça, mais uma vez, a falha na parte de assistência da plataforma aos seus contribuintes, levando ao ponto em que a streamer nem mesmo pensou em denunciar os casos de assédio, pois acreditava que nenhuma atitude seria tomada para solução do caso.

Mesmo diante de todos os defeitos da plataforma apresentados, as streamers disseram ainda assim, preferir continuar na plataforma Twitch, por conta de sua grande visibilidade e concentração de pessoas interessadas em transmissão de jogos, possibilitando o possível crescimento dos streamers.

Outro tema muito citado foi as intenções para o futuro, e, mais uma vez, as streamers pretendem seguir focando na Twitch, podendo variar um pouco no tipo de conteúdo produzido, mas ainda assim, seguir na plataforma e investir na carreira de streamer.

5. Conclusão

De forma geral, toda a parte conceitual apresentada no trabalho pode ser observada nos relatos das pessoas entrevistadas. O primeiro ponto que é possível

destacar consiste na natureza do trabalho desenvolvido na plataforma Twitch, que pode ser entendido como um “bico”, pois não possui um prazo para sua realização, a pessoa pode deixar de fazê-lo quando quiser, o profissional não é registrado, entre outros fatores. De acordo com Anne Helen Petersen (2021), os trabalhadores temporários modernos podem ser chamados de “precariados”, um termo que retrata muito bem a situação dos trabalhadores desse modelo, usando até mesmo de exemplo os relatos anteriores, em que as três mulheres entrevistadas falam que o dinheiro que é pago pela plataforma é muito instável e não dá para confiar ou depender apenas dele. Essa instabilidade causa a necessidade de procurar outros empregos para ganhar o dinheiro necessário para se sustentar.

Uma ideia também apresentada por Petersen (2021) é a de que a geração dos millennials foram, em sua maioria, orientados por seus pais a escolherem sua profissão de acordo com seus gostos, pois dessa forma seria mais fácil se dedicar e se tornar um bom profissional. Isso pode ser visto em todos os relatos igualmente, pois todas já jogavam algum tipo de jogo anteriormente e decidiram começar a realizar lives por terem interesse e gostarem de jogar. No entanto, da mesma forma que ter afinidade com a profissão escolhida auxiliaria o indivíduo a se tornar um bom profissional, também é mais fácil que ele seja explorado.

Sobre a exploração, fica nítida a partir dos relatos de que, além da live em si, existem algumas atividades para serem realizadas complementando o trabalho, como divulgação através de redes sociais, montagem do espaço para realizar a transmissão, e interação com sua comunidade através de aplicativos de conversas. O que leva a outro ponto interessante: a comunidade. Por meio das entrevistas, as entrevistadas citam como consolidar a comunidade é de extrema importância, pois assim o streamer começa a ter seu público garantido, além de possíveis doações e apoio. Para atrair mais pessoas e ter um diferencial, nasce mais uma atividade do streamer: o grupo com seus assinantes. Desse modo, além de jogar sendo assistida e interagir com seu público, conversar por mensagens também se torna um trabalho.

Enfim, são perceptíveis também os conceitos de Han (2017), mostrando como a flexibilidade é algo que passou a reger a sociedade e que se tornou presente da mesma forma no contexto do trabalho. Entretanto, essa flexibilidade proporcionou ao

indivíduo se tornar seu próprio chefe no trabalho, uma realidade em que ele precisa se organizar, estruturar suas atividades, avaliar suas entregas e estimar o tempo e desempenho que precisa ter. E essa condição pode ser libertadora, mas ao mesmo tempo traz uma cobrança muito grande, pois tudo depende de uma pessoa só, fazendo com que a pressão de desempenho seja mais constante, a partir do momento que o chefe divide um mesmo corpo com o funcionário.

Referências bibliográficas

BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Ève. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAETANO, Ricardo. Twitch diminui preço do sub no Brasil para R\$ 7,90. **ESPN**, 2021. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8967670/twitch-diminui-preco-do-sub-no-brasil-para-r-790>. Acesso em: 31 jan. 2022.

CHAN, Stephanie. Twitch Hit 22 Million Installs Globally in Q1 2021, Up 62% Year-Over-Year. **Sensor Tower**, 2021. Disponível em: <<https://sensortower.com/blog/twitch-install-mau-growth>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

COSTA, Augusto Dala. O que foi o “apagão da Twitch” e quais são seus objetivos? **Showmetech**, 2021. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/o-que-e-o-apagao-da-twitch/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

EISENHARDT, Kethleen M. Building theories from case study research. **Academy of Management Review**, New York, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GUBERT, Jessica. Todos os requisitos para ser afiliado e parceiro da Twitch. **Dot Esports**, 2021. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/streaming/news/todos-os-requisitos-para-ser-afiliado-e-parceiro-da-twitch>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.

IGLESIAS, Camila. O que significa “twitch”? Entenda o nome da plataforma de streaming. **Techtudo**, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-significa-twitch-entenda-nome-da-plataforma-de-streaming-esports.ghtml>>. Acesso em: 20 out. 2021.

KALIL, Renan Bernardi. **A regulação do trabalho via plataformas digitais**. São Paulo: Blucher, 2020.

LIMA, Fabiana. Como funciona o programa de afiliados da Twitch? **Remessa Online**, 2022. Disponível em: <<https://www.remessaonline.com.br/blog/afiliados-da-twitch/>>. Acesso em: 20 jan. 2022.

MONTOVANI, Igor. Você sabe como ganhar dinheiro no Twitch? Veja estas 5 dicas. **MKT Esports**, [2020]. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/twitch/como-ganhar-dinheiro-twitch/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

PETERSEN, Anne Helen. **Não aguento mais não aguentar mais**: como os millennials se tornaram a geração do burnout. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2021.

REQUISISTOS para motoristas parceiros. **Uber**. Disponível em: <https://www.uber.com/br/pt-br/drive/requirements/>. Acesso em: 01 ago. 2022.

ROCHA, Raul. Como doar para um streamer na Twitch. **Dot Esports**, 2022. Disponível em: <https://dotesports.com/br/streaming/news/como-doar-para-um-streamer-na-twitch>. Acesso em: 31 jan. 2022.

SAFATLE, Vladimir Pinheiro. O trabalho do impróprio e os afetos da flexibilização. **Veritas**, Porto Alegre, v. 60, n. 1, p. 12-49, 2015.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2017.

TWITCH, Apagão da. **Somos um grupo independente de streamers e viewers lutando inicialmente pela melhoria das condições que afetam diretamente as finanças e a saúde mental da comunidade que cria e consome conteúdo online na Twitch**. 25 ago. 2021. Twitter: @apagaotwitch. Disponível em: <https://twitter.com/apagaotwitch/status/1430523440906309633?cxt=HHwWgsC4obDfntonAAAA>. Acesso em: 31 jan. 2022.

YIN, Robert K. **Case study research, design and methods**: applied social research methods. Thousand Oaks: Sage Publications, 2009.