



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO INSTITUTO  
DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**Sara Soares dos Santos**

**"Viração digital": Percursos e desafios do trabalho Streamer**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre(a), no Programa de Pós-Graduação de Ciências Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Carly Machado (PPGCS/UFRRJ).

**Seropédica, RJ Junho**

**de 2025**



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO INSTITUTO  
DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**"Viração digital": Percursos e desafios do trabalho Streamer**

**Sara Soares dos Santos**

**Orientadora: Carly Machado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para obtenção do título de **mestra** em Ciências Sociais.

**Rio de Janeiro**

**2025**

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S237 Santos, Sara Soares dos, 1992-  
"Viração digital": percursos e desafios do trabalho  
Streamer / Sara Soares dos Santos. - Seropédica, 2025.  
104 f.

Orientadora: Carly Machado.  
Dissertação (Mestrado). -- Universidade Federal Rural  
do Rio de Janeiro, Programa de pós graduação Ciências  
Sociais, 2025.


1. Trabalho digital . 2. Viração Digital . 3.  
Eventos de Cultura Pop. 4. Ambientes Urbanos. 5.  
Desigualdades. I. Machado, Carly , 1975-, orient. II  
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.  
Programa de pós graduação Ciências Sociais III. Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO  
INSTITUTO DE CIENCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**


**SARA SOARES DOS SANTOS**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre**, no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Área de Concentração em Ciências Sociais.


DISSERTAÇÃO APROVADA EM 04/07/2025.

Documento assinado digitalmente  
 **CARLY BARBOZA MACHADO**  
Data: 02/10/2025 14:16:14-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Carly Barboza Machado, UFRRJ (orientadora)

Documento assinado digitalmente  
 **LORENA MOCHEL REIS**  
Data: 03/10/2025 14:34:02-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Lorena Mochel Reis, UFRRJ

Documento assinado digitalmente  
 **STHEFANYE SILVA PAZ**  
Data: 08/10/2025 13:17:19-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Sthefanye Silva Paz, UFRJ

## RESUMO

O crescimento das plataformas digitais nos últimos anos, intensificado pelo contexto de isolamento social decorrente da pandemia de Covid-19, contribuiu para a consolidação do trabalho de *streamers* enquanto uma categoria profissional emergente. Este estudo propõe uma análise etnográfica do trabalho streamer na Twitch, plataforma digital de transmissão ao vivo, voltada majoritariamente para conteúdos relacionados a jogos eletrônicos, mas que abriga também uma diversidade de produções audiovisuais em tempo real. A pesquisa examina a usabilidade da plataforma, a construção de sociabilidades e os percursos profissionais dos streamers, compreendendo esse trabalho como uma ocupação que, embora digital, também se articula com práticas urbanas e presenciais. A investigação inclui ainda a observação da atuação de streamers em eventos de cultura pop, como a Brasil Game Show e a Comic Con Experience, ambos realizados na cidade de São Paulo. Nesse sentido, o estudo evidencia como o trabalho digital se entrelaça com o espaço urbano, ao mesmo tempo em que aponta as desigualdades e os desafios presentes nesse campo profissional em expansão. A partir da ideia de *viração digital*, essa pesquisa propõe uma reflexão sobre a emergência de novas formas de trabalho e a imbricação entre digital, cotidiano e cidade.

## ABSTRACT

The growth of digital platforms in recent years, intensified by the social isolation resulting from the Covid-19 pandemic, has contributed to the consolidation of streamers as an emerging professional category. This study proposes an ethnographic analysis of streamer labor on Twitch, a live streaming platform primarily focused on video game-related content, but which also hosts a wide range of real-time audiovisual productions. The research examines the platform's usability, the construction of social relationships, and the professional trajectories of streamers, understanding this occupation as one that, although digital, is also connected to urban and in-person practices. The investigation also includes the observation of streamer participation in pop culture events such as Brasil Game Show and Comic Con Experience, both held in São Paulo. In this sense, the study reveals how digital labor is intertwined with urban space, while also highlighting the inequalities and challenges present in this expanding professional field. Drawing on the concept of *digital viração*, this research reflects on the emergence of new forms of labor and the entanglement of the digital, everyday life, and the city.

Dedico este trabalho à memória de meu pai, que sempre acreditou nesse sonho e fez o possível para que ele se realizasse.

## **Agradecimentos**

Quero agradecer primeiramente a todas as forças dos ancestrais que me trouxeram até aqui, que abriram caminhos e que me fortaleceram nessa caminhada. Aos que partiram de uma situação de desvantagem social, e que tornaram possível que hoje eu esteja chegando onde estou, me permitindo colher os frutos de suas lutas e sangue.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Agradeço também ao Programa de pós Graduação de Ciências Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, que não apenas financiou as idas a campo presencialmente, mas fez com que se tornasse possível a existência desta pesquisa nesse formato. A coordenação do programa se fez presente em muitos dos processos e dificuldades que passei para chegar até aqui, auxiliando e fazendo acontecer a minha formação na instituição. Certamente sem a presença ativa do programa na minha formação estaria desamparada e não teria como resultado a pesquisa que tenho hoje.

Ao Lima, o melhor que nós temos, agradeço por cada conversa, cada apoio prestado nos momentos difíceis, cada abraço, cada ensinamento sobre os processos e os caminhos, sempre se mostrando aberto a ouvir e ajudar a encontrar soluções. Muito mais que um secretário, um grande amigo, obrigada amigo, você é um amigo. Agradeço também a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) a qual fui bolsista no mestrado e que manteve minha sobrevivência para que eu pudesse conquistar esse título, sem isso eu jamais conseguiria me formar e realizar esta pesquisa.

Gostaria de agradecer a minha família por todo carinho e apoio. Obrigada por estarem ao meu lado, por sentirem orgulho de mim, me incentivarem e por serem minha base. Um obrigada a minha mãe Célia, que mesmo com todas as dificuldades, sempre fez o possível e o impossível para ajudar a me construir com todo o cuidado e amor que tem para dar, obrigada por tudo, te amo muito. A minha sobrinha Manu, também agradeço, mesmo sem ter a menor noção disso, sempre foi um porto seguro e um motivador em momentos difíceis. Seus abraços, suas conversas e seus sorrisos foram combustíveis quando eu mesma já não sabia de onde tirar forças para dar os próximos passos. Te amo muito, minha princesa.

Essa dissertação passa pelas minhas próprias consolidações enquanto pessoa, que estão ligadas ao meu envolvimento com o campo dessa pesquisa. Sendo um assunto que me fez refletir enquanto algo no qual me interessa e tenho afinidade. E que também foram atravessados por como eu fui criada, e como minhas vivências me desenvolveram e me trouxeram até aqui. E por conta disso agradeço ao meu irmão Gabriel, que foi e ainda é, um grande ser humano que me acompanhou durante toda a minha trajetória de vida, como uma grande influência e base de muito do que eu amo e entendo como parte de mim hoje. Essa pesquisa foi de grande aprendizado não só no sentido acadêmico, mas também em um sentido pessoal. Realizar esse trabalho foi também fazer um retorno a minha própria história e trajetória, e me fez perceber que a gente é parecido em muitos assuntos, para muito além da nossa aparência. Essa pesquisa de certo modo é também uma extensão de você, uma das melhores partes inclusive, porque a parte que eu sou (kkkk). Te amo Cabeça.

Esse último ano foi o primeiro em muitas coisas na minha vida, primeiros dia dos pais, primeiro natal, primeiro aniversário, primeiro congresso apresentando trabalho, primeiro mestrado completado da família, eu sinto uma felicidade enorme de ter chegado até aqui e sei que não conseguiria fazer isso sozinha, jamais. Mas sinto triste também pelos que não estão aqui podendo compartilhar comigo esse momento, mas ciente que certamente Jorge tá muito feliz pela nossa conquista de onde estiver.

Essa é nossa conquista porque esse mestrado também é dele, e embora não tenha dado tempo de receber essa conquista presencialmente, Seu Jorge foi um grande pilar para que eu chegasse até aqui. Sempre foi um grande incentivador pra que eu desse sequência nos meus estudos e sempre prometeu e garantiu que faria o que estivesse ao seu alcance para que eu conseguisse chegar até onde gostaria. Infelizmente quando consegui, ele não está mais fisicamente conosco. Aproximadamente a um ano atras, no dia da qualificação desta pesquisa, recebi sua visita em casa, conversamos sobre a vida, sobre como estava feliz pelo o que conquistou até aqui, pela sua trajetória, e sobre os planos que ainda tinha.

Sempre tive uma sensação de tranquilidade e alívio quando a gente conversava, mesmo que ela passasse depois de algum tempo. E naquela qualificação parece que tudo conspirou para que eu perdesse essa paz, mas eu não perdi. Pelo contrário, ainda me surpreendi com o tanto de coisas que deram erradas durante a minha qualificação e com minha capacidade de conseguir articular soluções paliativas para que a mesma continuasse a ser realizada. Depois dessa tempestade, ainda refleti que encontrar Seu Jorge naquele dia fez toda diferença pra me manter



tranquila. Cinco dias depois Jorge foi internado, e eu jamais imaginaria que aquela seria a última vez que o veria bem, em uma conversa e sorrisos como sempre fazia. Eu sinto que de alguma maneira ele deixou essa paz aqui comigo, me preparando para o que estava por vir. Apesar da dor, eu ainda sinto essa paz comigo até hoje. Então se aqui estou, entregando os resultados dessa pesquisa é porque você me deu a paz necessária para me manter em movimento, me manter atenta e mesmo com a saudade, me manter fazendo o que eu aprecio. Obrigada Seu Jorge, digo, obrigada JJ, você é a melhor parte de mim e essa pesquisa é graças a você, te amo pra sempre.

Não poderia deixar de citar também a ausência repentina de uma companheira que também foi suporte nos compartilhamentos das angustias quanto à escrita solitária, nos debates em sala de aula e no acompanhamento da vida na Rural desde minha semana de integração na graduação. Eugenia sempre foi muito mais do que a sua profissão de cientista social, grande amiga, companheira e um lugar certo para rir e se sentir bem. Foi cedo demais, por que provavelmente todo tempo do mundo ainda não seria suficiente para que esse plano estivesse satisfeito dela. Você sempre deixou um gostinho de quero mais depois de cada encontro, e agora é essa sensação eterna que a gente tem ao pensar em você. Gênia, te amo mulher, obrigada por fazer parte da minha vida.

Agradeço também a Carlynda, que diariamente me ensina o que é ser antropóloga, professora, amiga, orientadora e pessoa. A formação que você me concedeu esses anos foi muito além da sala de aula, foi muito além dos encontros do grupo de pesquisa e estive em cada abraço, cada lágrima, cada carinho, cada palavra de consolo. Você não é só uma grande referência na área a qual eu tento me espelhar e seguir os passos profissionais, como imaginava quando cheguei com um pedido tímido para que você me orientasse nesta pesquisa. Você é uma referência linda de amiga, companheira, parceira, de tutora, de cativadora de relações. Eu tenho muito orgulho de falar que você é minha orientadora, a qualquer um que abre essa brecha ouvir. E curiosamente sempre recebo como resposta sorrisos e elogios do quanto você é uma querida, e geralmente anexado com alguma história que marcou a pessoa envolvendo sua presença. Eu tenho muito orgulho disso, me sinto muito realizada, porque sinto que estou do lado que eu sempre quis estar. Sinto que minha inspiração é renovada a cada vez que isso acontece, e não são poucas vezes tá? Obrigada por cada troca e por cada orientação compulsiva, te amo demais.

Quero agradecer também ao grupo de pesquisa *CORRE - Experimentações etnográficas em territórios urbanos*, que não foi só um grupo de pesquisa e formação acadêmica, mas um grupo

de estudo, de vida e de caráter. Digo que essa pesquisa é nossa, não só por vocês terem feito parte ativa em cada processo dela tanto nas leituras, nos debates, e em cada link e postagens com relação à pesquisa compartilhados comigo. Mas cada momento que tivemos juntos, até os de descontração, foram importantes como um norte de referência do que é o olhar antropológico e que tipo de pesquisadora que eu quero me tornar. As aulas que aprendi com vocês não se restringiu apenas aos nossos encontros, mas também a qual caráter e moralidade que eu quero ter enquanto pesquisadora. Me sinto muito privilegiada por poder aprender com cada um dos meus pares, por ter um espaço seguro de acolhimento e escuta. Aprender com vocês foi a parte mais linda da minha formação no mestrado e eu vou levar vocês comigo para toda minha vida, amo muito vocês, muito obrigada por toda a correria.

Um agradecimento todo especial as minhas companheiras de caminhada nessa vida. Nildamara Torres, Pamela Santos, Amanda Gabrielle e Rafaella Telles, vocês são muito mais do que melhores amigas, do que o apoio de escrita, do que umas broncas pontuais, uns os esculachos generalizados, que as risadas em uma tarde ensolarada de Seropédica, do que o porto seguro em momentos difíceis, do que os abraços em momentos gloriosos. Vocês são as Antropólogas Anônimas que acompanham cada passo, cada dia de trabalho no Meet, cada desenvolvimento, cada momento, cada lagrima, cada sorriso. Ter vocês na minha vida é para além de leituras de textos, artigos, de trabalhos e de aprendizados. Vocês são minha base, são força, são caminhos, abrigo, fôlego, são amor, doçura, acidez e uma pitadinha de sarcasmo. Vocês são o melhor dialogo que eu tenho, não só com relação a vida acadêmica, mas também enquanto saúde mental, na qual vocês foram um grande pilar para me manter em movimento. Sem tudo o que vocês me ensinaram nesses anos eu não conseguiria entregar o resultado que apresento aqui hoje, eu não conseguiria amadurecer tanto, é um enorme privilegio aprender com vocês. Graças as nossas várias horas trabalhando juntas me sinto muito agraciada, por ter na vida companheiras que não permitiram que a premissa do mestrado ser um processo solitário se concretizasse na minha trajetória. Eu não tive um mestrado solitário porque eu tive vocês, e isso fez toda a diferença para mim. Obrigada demais por tudo, eu amo vocês demais.

A Nil e Pam que já estão comigo nessa trajetória a mais de uma década, só tenho a agradecer a irmandade. Ter vocês como família é um lindo presente, uma linda família que a gente montou, construiu e mantém. Adoro como nossas conexões nos levam a outras conexões que vão formando uma rede articulada de amor e companheirismo, que faz a nossa família cada vez crescer mais um pouco. Com vocês eu sou muito mais forte, e vocês sempre estão na minha caminhada me dando força e apoio pra eu continuar seguindo. Sem vocês aqui me dando a mão

e sendo minha rede de apoio, eu não conseguiria ter um mínimo de saúde mental. Vocês que acreditam em mim até quando eu mesma já não acredito tanto, e são capazes de desfazer qualquer síndrome de impostora ou autoestima rebaixada. Amo muito vocês, agradeço por todos os ensinamentos até aqui, obrigada por fazerem parte da minha vida.

A minha irmã Jheniffer, a qual tenho muito a agradecer, não só por ter também feito parte dessa pesquisa direta e indiretamente, mas por diretamente fazer diferença na minha vida desde nossa infância. E eu vou deixar assim sem números de anos exatos, porque nem sei mais quantos anos faz que a gente se fundiu e nunca mais se separou. Eu tenho muito orgulho da relação que a gente construiu e mantém até hoje, com todos os esforços necessários e apesar de diversos fatores. Ter você na minha vida é um presente gigantesco que eu não tenho nem ferramentas pra agradecer. Mesmo com todas as dificuldades, a gente sempre esteve aqui uma pra outra, e acho que agora não tem mais jeito, passou de 25 anos de amizade, vai ter que aturar para vida toda. Obrigada por ser meu ombro, por ser meu sorriso, por ser minha criança interior, por ser meu fôlego. Eu te amo demais, Cabeça.

Ao Alojamento da Pós graduação-UFRRJ por ser bem mais que uma residência estudantil. Muito dos esforços, que mantem grande parte dos estudantes dos alojamentos da pós de diversos programas da Rural, estão concentrados com esses alunos. Como residente e representante administrativa dos alojamentos da Pós, aprendi muito sobre viver em coletividade, mesmo que em algumas vezes fosse sobre o que não fazer. Foi nesses espaços estudantis que eu conheci pessoas brilhantes, estudantes excelentes, amigos maravilhosos e pessoas que eu amo e que vou levar pra minha vida inteira. Foram com esses pós graduandos que realizamos juntos diversas conquistas para a posteridade dos estudantes residentes dos alojamentos da pós, ou dos que um dia ainda passarão por aqui. E tenho muito orgulho de poder ter dividido meu momento nesse ambiente com vocês, e espero de coração que nunca esqueçam da força que vocês têm juntos. Quando iniciei o mestrado e comecei a morar na residência estudantil, não imaginava a intensidade que era morar em um alojamento, e hoje eu termino gigante de toda a vivencia e resistência que eu aprendi nesse espaço, vocês têm uma grande influência em tudo que eu me tornei no mestrado, tanto relacionado aos pontos positivos quanto aos negativos. Obrigada em especial ao alojamento feminino e a casa mista, por serem a base de toda essa conquista. Continuem lutando, ainda há muito para ser conquistado, tenho muito orgulho de vocês.

Aos meus queridos amigos que de alguma forma estiveram comigo nesse processo, que ouviram as minhas reclamações, que me renderam abraços, carinhos, cuidados, desabafos e mimos. A todos que fizeram parte do processo lendo, colocando suas ideias, pensando juntos, prestando sua escuta, articulando uma forma de me tirar da frente do computador pra equilibrar trabalho e descontração. Vocês foram muitos e seria impossível conseguir listar todos, mas deixo minha gratidão e levo comigo um pedacinho de cada um, não só como uma lembrança, mas como aprendizado, amo muito vocês.

Quero deixar também um agradecimento especial a comunidade que acompanho no Discord e na Twitch, e que são mencionadas nesta pesquisa enquanto análise. Vocês não só auxiliaram nos dados desta pesquisa, como também contribuíram como um espaço de alívio, descontração e entretenimento, e não apenas durante o processo da dissertação. Aos meus diversos amigos de diferentes estados e locais do mundo, alguns que já tive o prazer de conhecer pessoalmente e outros que ainda não. Mas sempre entendendo que nunca se fez necessária a concretização do encontro presencial para entender o lugar que vocês têm na minha vida. Compartilhamos nossos melhores e piores momentos, nossos vínculos são construídos pra além códigos e pixels. Foi com vocês que aprendi muito do que estou analisando nesta dissertação, e sigo aprendendo mais a cada dia. Esta pesquisa é também graças a vocês, obrigada por tudo, Xet.

## Glossário

**Console:** É um dispositivo eletrônico que realiza processamento dos jogos a partir da leitura de dados baixados digitalmente, de cartuchos ou armazenados em discos. Recebe os comandos do jogador através de um controle e os processa para exibir as imagens e sons do jogo na tela da TV.

**Lan houses:** Estabelecimentos comerciais que oferecem computadores com internet e redes locais mediante taxa de uso.

**Rodavam:** "Rodar" é uma gíria usada para se referir à capacidade de um software ou aplicativo de executar ou de funcionar em um determinado dispositivo, como um computador. Nesse sentido os jogos não rodavam no computador do meu irmão, por que o computador não suportava alguns jogos.

**GTA RP (Grand Theft Auto Roleplay):** Roleplay é uma modalidade do jogo GTA V onde os jogadores criam e interpretam personagens. Essa performance envolve não só a imitação, mas também a atuação e encenação de dinâmicas socioculturais e formas de interação social, aplicando diversas lógicas sociais, econômicas e relacionais.

**Live:** *Live streaming* refere-se à transmissão ao vivo de conteúdo audiovisual, utilizando a tecnologia de *streaming* para transferir dados de áudio e vídeo entre dispositivos e servidores com poucos segundos de atraso. O termo, originário do inglês, popularizou-se para descrever transmissões ao vivo.

**Nicks:** Do inglês nickname, refere a @ que é como o CPF de um site, um registro composto de letras, números e alguns símbolos, que geram uma maneira de identificar os usuários. O nick é único e intransferível.

**Bot:** abreviação de *robot* (Robô em inglês), são programas que executam tarefas pré-programadas, automatizadas e repetitivas.

**Ads:** Abreviação de "*Advertisements*" (Anúncios) ou "*Advertising*" (Publicidade) e, no contexto digital de redes sociais e websites (como Twitch e YouTube), refere-se a anúncios pagos para promover produtos, serviços, marcas, ideias ou eventos para um público específico.

**Home:** A *home*, também conhecida como página inicial, é a página principal de um *website* ou aplicativo. Funcionando como um ponto de partida central para que os usuários naveguem pelo restante do conteúdo disponível.

**Canal:** Em um ambiente digital, um canal se define como um espaço ou perfil personalizado em uma plataforma digital, são utilizados por indivíduos, grupos ou empresas para divulgar e estruturar seus vídeos ou efetuar transmissões ao vivo.

**VODs:** sigla para “*Video on Demand*”, que em português significa "vídeo sob demanda” como são chamados, vídeos que ficam disponíveis para que o usuário possa acessar e assistir no momento que quiser

**Página:** No contexto digital, sobretudo na internet, uma página consiste em um documento eletrônico acessível e visualizável através de um navegador web ou aplicativo. A construção dessas páginas envolve códigos que determinam tanto o conteúdo (texto, imagens, vídeos, links) quanto a sua apresentação visual.

**Lurks:** *Lurk*, do inglês "espreitar", "observar secretamente" ou "permanecer oculto", em *lives* refere-se ao espectador que está presente na transmissão, mas não interage ativamente no chat, não comenta, e muitas vezes nem sequer está com a transmissão em primeiro plano ou com o áudio ligado.

**Vlogger:** Vlogger é um criador de conteúdo de vídeo que cria e publica vlogs. O termo vem da junção das palavras "vídeo" e "blog". Sendo um blog um conteúdo publicado em texto e um vlog em vídeo.

**React:** Conteúdo audiovisual em que um criador de conteúdo assiste e reage a outro material audiovisual, como vídeos virais, trailers de filmes, videoclipes, trechos de programas de TV, outros streams, memes, etc.

**Geek:** Entusiasta ou especialista em um campo de interesse específico, frequentemente ligado à cultura pop, tecnologia, ficção científica, fantasia ou jogos.

**Tier:** "Tier" é um termo em inglês que significa camada, nível ou escalão. No ambiente digital, particularmente em jogos, plataformas de streaming e comunidades, utiliza-se para classificar itens em categorias distintas de qualidade, relevância, acesso ou performance. Na Twitch, as assinaturas são disponibilizadas em diferentes níveis de apoio aos criadores de conteúdo: Tier 1, Tier 2, Tier 3. Cada tier proporciona benefícios crescentes, como emotes exclusivos, insígnias de chat diferenciadas e acesso a conteúdo único.

**Cosplayers:** Cosplay é a união dos termos em inglês "costume" (fantasia) e "play" (brincar, interpretar). Nessa prática, os participantes se vestem e, muitas vezes, atuam como personagens ficticiais de diferentes mídias. O objetivo principal de um cosplay é alcançar a representação mais autêntica possível de um personagem em particular.

## Sumário

GLOSSÁRIO .....	7
INTRODUÇÃO .....	16
AMBIENTE DIGITAIS E RELAÇÕES PARA ALÉM DO DIGITAL .....	20
CAPÍTULO 1.....	25
O TRABALHO STREAMER NA TWITCH .....	25
1.1 - TWITCH: INTERAÇÕES E RELAÇÕES AO VIVO .....	25
1.2 - PERAMBULAÇÕES EM AMBIENTES DIGITAIS .....	33
1.3 - PERAMBULAÇÕES NA TWITCH .....	37
1.4 QUESTÕES SOBRE O TRABALHO DE STREAMER.....	40
1.5 - “ESSES DIAS EU ESTAVA LÁ NA TWITCH”: LOCALIDADE, INTERAÇÕES E RELAÇÕES .....	45
1.6 - TROCAS ENTRE COMUNIDADES: “LIMPA AÍ CHAT, TEM VISITA” .....	51
1.7 - CONEXÕES ENTRE REDES: MODALIDADES DE RELAÇÃO .....	54
CAPÍTULO 2.....	58
EVENTOS DE CULTURA POP: .....	58
OUTROS AMBIENTES DE TRABALHO, MESMOS PROBLEMAS .....	58
2.1 - BGS E CCXP.....	60
2.2 - “VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE” E O PACTO DA BRANQUITUDE NO TRABALHO STREAMER.....	68
2.3 - STREAMERS EM EVENTOS DE CULTURA POP.....	70
3.4 - MIA E SOPHIA: RAÇA E GÊNERO NO TRABALHO STREAMER.....	74
3.5 - “WAKANDA STREAMERS” .....	78
CAPÍTULO 3 – VIRAÇÃO DIGITAL .....	83
3.1 - “APAGÃO DA TWITCH”: AS CONDIÇÕES DO TRABALHO DE STREAMER.....	84
3.2 - QUEM FAZ UM EVENTO ACONTECER?.....	87
3.3 - VIRAÇÃO DIGITAL NA CIDADE .....	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	96
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	99

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo a análise do trabalho de *streamer*, aprofundando os debates sobre esta atividade de realização de transmissões ao vivo em plataformas digitais – *live streamings* - para examinar o intrincado ambiente que a envolve. Serão abordados o uso estratégico da plataforma Twitch, a complexa construção de relações entre streamers e suas audiências, assim como a relação de *streamers* com a plataforma e a carreira streamer em si. A Twitch é um site de transmissões de vídeo ao vivo que realiza a conexão dos dados audiovisuais entre o produtor de conteúdo transmitindo e o público que assiste. Como explicarei mais detalhadamente no decorrer deste trabalho, as transmissões de jogos são o elemento de maior destaque na plataforma, embora a diversidade de estilos de transmissões faz dela um espaço de produção de conteúdos diversos.

A carreira de *streamer*, embora tenha suas raízes no ambiente digital, demonstra uma significativa extensão para espaços físicos e urbanos, onde eventos, encontros e outras interações presenciais se tornam elementos cruciais. A pesquisa conta com três interlocutores principais: Rogério na abordagem digital, e Mia e Sophia presencialmente nos eventos. Minha hipótese nessa dissertação é que o trabalho streamer não se faz exclusivamente na mediação através de uma plataforma. Mas sim, acontece nas plataformas e nos eventos, se configurando também no exercício de atividades presenciais como uma parte do trabalho digital. É importante para essa função estar presente nos espaços que o público se encontra, muitas vezes atuando em atividades diferentes das que realizam digitalmente, mas que são incluídas no desempenho da carreira streamer.

Esta análise será conduzida sob a lente das desigualdades estruturais de classe, raça e gênero, buscando compreender como essas dinâmicas sociais moldam as oportunidades, os desafios e as experiências dos streamers. O objetivo central é desvendar a dinâmica específica do trabalho no contexto dessa profissão digital intrinsecamente ligada à cidade e ao espaço urbano, analisando ainda outras relações de trabalho para além do digital. Importante frisar que não penso esse trabalho em uma lógica do digital separado da vida presencial, se apresentando em uma dicotomia entre “online” e “offline”, mas sim, busco pensar em como o digital se apresenta em nossas existências de uma maneira incorporada, corporificada e cotidiana (Hine, 2020). Pensando a partir disso, trarei nessa introdução minha história e relação com o campo,



que também exemplifica como esses ambientes me faziam (e fazem) viver experiências digitais e sociabilidades face-a-face.

Cresci em uma família negra e pobre, que viveu por gerações com históricos de precariedades e até fome. É desse lugar que veio o propósito dos meus pais de projetar que seus filhos tivessem algumas das tantas oportunidades que faltaram a eles. Minha mãe, uma dona de casa que sempre proporcionou toda a estrutura necessária para a criação dos filhos e as manutenções necessárias para os que saiam de casa para exercer o trabalho assalariado, meu pai, habituado com o papel de mantedor principal da casa, fazia diversos trabalhos (formais e informais) para manter financeiramente as necessidades básicas da família. Entre estabilidades e instabilidades da vida do pobre na Zona Oeste do Rio de Janeiro, incluindo também idas e vindas de empregos e trabalhos informais, sempre que tinham condições, meus pais pagavam ensino particular para mim e meu irmão. Quando a situação financeira apertava, a saída era recorrer ao colégio público. Meu irmão, 10 anos mais velho que eu, acabou por vivenciar esses momentos de instabilidade financeira de maneira mais presente no cotidiano. Durante o meu período escolar, a vida financeira da família estava um pouco mais estável, então eu tive o privilégio de estudar em um colégio particular no período do ensino fundamental, indo pra escola pública quando ingressei no ensino médio.

Quando adolescente meu irmão fazia serviços com meu pai, que rendiam pagamentos pelo trabalho realizado e o poder de escolher com o que gastá-los. Sendo o mais velho de sete irmãos, desde criança meu pai trabalhava e recebia dinheiro, mas não tinha a opção da escolha. Por conta da condição de precariedade e extrema pobreza que a família vivia, o dinheiro que meu pai ganhava trabalhando com seus 9 anos, já era um dinheiro crucial para sustento dos irmãos e de sua mãe. Meu irmão, como um adolescente nos anos 90, tendo seu próprio dinheiro, escolheu comprar o que ele gostava, e começou a investir em *consoles*<sup>1</sup> baratos, e em peças para computadores. Com isso, acabei tendo acesso aos consoles e jogos desde nova, principalmente por influência do meu irmão. Tenho várias lembranças das horas e horas jogando junto com ele, e sozinha quando ele estava trabalhando (pequenas vantagens de ser a irmã mais nova). Muito antes de ter sinal de internet no nosso bairro, os consoles e os jogos já

---

<sup>1</sup> *Console* é um dispositivo eletrônico que realiza processamento dos jogos a partir da leitura de dados baixados digitalmente, de cartuchos ou armazenados em discos. Recebe os comandos do jogador através de um controle e os processa para exibir as imagens e sons do jogo na tela da TV.

eram a maior forma de diversão de dois filhos que não podiam ir pra rua e assim passavam todo seu tempo vago em casa.

Lembro quando meu irmão conseguiu montar um computador. Como não tínhamos acesso à internet banda larga em nosso bairro, os jogos que usávamos eram de instalação (por software ou CDs, que nas feiras dominicais eram vendidos a três unidades por 10 reais). O acesso a internet era realizado pela conexão a partir da linha telefônica, a conexão “discada”. Chamada assim, justamente pela transmissão de dados acontecer a partir da rede telefônica para se conectar com o provedor de internet. Enquanto permanecia conectado, a linha telefônica indicava estar ocupada por encontrar-se em uso transmitindo dados, impossibilitando assim, a realização ou recebimento de chamadas na linha telefônica. Só de lembrar sobre isso, já é possível ouvir na cabeça o som único e característico dessa conexão.

Nessa época, nem todos os bairros tinham acesso à banda larga, e era comum que as pessoas frequentassem *Lan houses*. Eu frequentava esses espaços para jogar partidas em rede<sup>2</sup>, *games* que não *rodavam*<sup>3</sup> no nosso computador, testar lançamentos de jogos e acessar redes sociais. Por volta do ano de 2010, a banda larga já havia chegado no meu bairro. Como muitos adolescentes na época, eu costumava consumir bastante as redes sociais: Orkut, *MSN*, Facebook, Youtube, etc. Nessa época, consumia muitos conteúdos, páginas e comunidades, apesar de não participar mais ativamente de nenhuma.

Em 2018 eu conheci a Twitch, e nesse período assistia aproximadamente nove horas de transmissões por dia. Na época realizava alguns trabalhos como designer gráfico, e enquanto trabalhava, deixava na televisão transmissões passando como um som ambiente. A ideia de existir uma rede social inteira voltada para pessoas se transmitindo enquanto jogavam de suas casas, para todo o mundo, ao vivo, era genial para mim. Foi uma sensação de reviver as horas e horas assistindo meu irmão jogando enquanto dividíamos o controle, aguardando-o perder para eu poder jogar. Lembro que fiquei alguns meses assistindo diversas transmissões de jogos que eu curtia, de novelas sobre a vida de personagens favoritos no *GTA RP*<sup>4</sup>, transmissões de

---

<sup>2</sup> Redes locais (LAN): conecta vários computadores em uma área próxima. Isso permitia que amigos jogassem entre si em uma sala, compartilhando a mesma rede local.

<sup>3</sup> "Rodar" é uma gíria usada para se referir à capacidade de um software ou aplicativo de executar ou de funcionar em um determinado dispositivo, como um computador. nesse sentido os jogos não rodavam no computador do meu irmão, por que o computador não suportava alguns jogos.

<sup>4</sup> *GTA RP* (Grand Theft Auto Roleplay): Roleplay é uma modalidade do jogo *GTA V* onde os jogadores criam e interpretam personagens. Essa performance envolve não só a imitação, mas também a atuação e encenação de dinâmicas socioculturais e formas de interação, aplicando lógicas sociais, econômicas e relacionais.

pessoas que viajavam ou que saia pelo mundo mostrando suas vidas, dos streamers que eu achava bons em alguns jogos e gostava de acompanhar suas jogatinas por varias horas seguidas. Em sua maioria as transmissões eram apenas inglês, e mesmo depois de passar essa fase de meses de descobrimento com a Twitch, eu sempre a tive como uma rede social de uso frequente, a ponto de usar o aplicativo no meu celular, mas praticamente sem comentar ou interagir em nenhuma *live*.

Durante a pandemia eu comecei a interagir nas lives de maneira mais intensa e ativa. Esse foi um momento de grande popularização da Twitch, e fiquei fissurada em transmissões e nas comunidades de diversos canais. A plataforma teve um crescimento consistente no decorrer da última década, no entanto, o aumento de horas assistidas que a Twitch passou no período da pandemia foi significativo. No ponto mais elevado de espectadores simultâneos na plataforma nos anos anteriores ao epicentro da pandemia, os números consistiam em 3,9 milhões em agosto de 2018, e 3,6 milhões em junho de 2019. Já no auge do período pandêmico, a Twitch em junho de 2020, obteve mais de 6,05 milhões de espectadores simultâneos<sup>5</sup>. O isolamento causado pela Covid-19 foi o período em que a plataforma dobrou seus números em relação ao crescimento nos anos anteriores. Esse período não ocasionou apenas em novos espectadores ou mais visualizações, também houve um crescimento de streamers optando por esse trabalho como uma fonte de renda, principalmente durante o isolamento<sup>6</sup>.

Em casa durante a pandemia, as pessoas passaram a investir mais em jogos, assim como fizeram com a organização da casa, dos cuidados com os espaços que por um tempo indeterminado estavam sendo os mais frequentados. O mercado, respondendo a isso, tratou de encarecer qualquer coisa que fosse relacionada com reforma em casa, tintas, cimento, moveis, itens de escritórios, cadeiras, monitores, equipamentos eletrônicos e jogos. Assim como essas, diversas outras extensões relacionadas com o “ficar em casa” ou que contribuísse para o continuar em casa isolado, tiveram um significativo aumento no custo. Muitas pessoas que tiveram o privilégio de trabalhar de casa, também recorreram a diferentes formas de entretenimento digital. Foi a partir deste momento que eu mergulhei de cabeça na Twitch, e em outras redes sociais e espaços digitais que faziam parte desse universo das comunidades de jogos.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>. Acessado em: 06/05/2025.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://digitais.net.br/2021/12/pandemia-aumenta-o-numero-de-streamers-como-profissao/>. Acessado em: 06/05/2025.

## **Ambiente digitais e relações para além do digital**

Sendo mulher e pobre, considero o contato que eu tinha com os consoles durante a infância bastante limitado. Acredito que um fator marcante para isso seja justamente a relação complicada entre gênero e jogos. Tinha acesso aos jogos principalmente a partir de meu irmão, que trabalhava e comprava os aparelhos de jogos antigos que eu usava como diversão quando criança. Alguns amigos também tinham modelos mais modernos, que eu eventualmente experimentava. O processo social de ter uma *rede de relações* com outros indivíduos para jogar, foi algo que vivi pouco, até porque era uma coisa que ficava mais no âmbito doméstico, sendo algo que assumi mais seriamente como uma parte de mim, pra fora do espaço da casa, apenas na adolescência.

Antes disso, o mais perto de ter uma rede de interações relacionadas com jogos físicos (o clássico “ir na casa do coleguinha para jogar”) se deu a partir de minha amiga, Jheniffer, que também tinha alguns consoles e jogos em casa. A amizade com Jheniffer me possibilitou tanto poder estar na casa dela para jogar, quanto passar tempo juntas em espaços públicos com jogos, quando ficamos mais velhas. Jheniffer é o mais perto de uma rede externa de interação relacionada com jogos que tive na minha infância. Não tenho como afirmar que sem ela eu teria essa socialização para fora do espaço doméstico, mas sinto que, até com ela, isso era uma coisa que ficava mais concentrada em casa. Tanto ela, quanto eu, temos irmãos homens e, também não posso afirmar ou negar que mesmo sem a presença deles os consoles existiriam em nossas vidas. O que podemos afirmar é que, desde o princípio dos jogos no âmbito doméstico, eles foram classificados como “brinquedos para meninos”, e de certa maneira isso perdura até os dias de hoje, em situações nas quais “hierarquias patriarcais de gênero e sexualidade são continuamente representadas e reproduzidas na produção, marketing, consumo e crítica de jogos digitais” (TAYLOR & VOORHEES, 2018, página: 260). Espaços relacionados a jogos ainda são ambientes hostis para mulheres.

Jogar não era uma atividade que eu fazia sozinha, porque eu dependia de outros sujeitos para que os jogos existissem na minha vida, seja pela minha amiga, pelo meu irmão, ou por outros atores que aparecessem nesse processo. Não era algo que vinha única e exclusivamente por mim, então indiretamente eu era dependente dessa *rede de interação* para ter acesso aos jogos.

O que se fazia muito presente nas minhas escolhas individuais, e que não dependia de outros atores, eram minhas preferências de socialização, quando eu estreitava laços com pessoas que tinham esses mesmos interesses compartilhados, tanto no digital quanto em outros espaços. Entendo essa dimensão socializadora principalmente a partir da formação de comunidades e de suas diversas manifestações. Nesses contextos, usuários se engajam em discussões sobre práticas, atribuindo a eles valor e sentido. A construção de ambientes de troca e diálogo, nos quais indivíduos se conectam por afinidades, formam vínculos sociais. Geralmente, se reúnem em torno de um interesse comum, que pode levar ao desenvolvimento de uma identidade coletiva e de um senso de pertencimento mútuo.

Eu comecei a produzir esta pesquisa depois que já era integrante de algumas *comunidades*, tanto na Twitch quanto no Discord, e já atuava inclusive como moderadora. Faço uso da Twitch desde 2018, e do Discord desde 2020, havendo me tornado moderadora em lives nas duas plataformas pela primeira vez ao final de 2020. Em 2021 entrei para a moderação de um canal estruturado em relação a uma comunidade consolidada, médias de espectadores e gestão da moderação. Minha entrada no mestrado foi em 2022. Então eu não me inseri no campo a partir da minha pesquisa. Eu já estava inserida no campo quando iniciei o mestrado, mas esse não era inicialmente o meu foco de pesquisa.

Ingressei no mestrado com um projeto sobre roubos de contas de *streamers* mulheres, causadas por *hackers* na plataforma *Steam*<sup>7</sup>. Naquele momento eu estava interessada em falar sobre a perda de uma ferramenta de trabalho que se torna importante. A partir do momento em que fazer lives é o sustento de uma pessoa, perder a conta que é o acesso ao seu instrumento de trabalho era, também, em questão de minutos, perder os recursos necessários à sua subsistência. Até ali também me incomodava como essas mulheres eram tratadas nas redes sociais quando o anúncio do roubo acontecia. Elas eram sempre questionadas se não teriam feito algo que pudesse ter levado àquela situação, algo que pudesse deixar a conta exposta, ou clicado em algum link malicioso, como se essas mulheres não fossem profissionais que já vivessem nesses espaços tempo o suficiente para saber o que é um comportamento que pode colocar em risco seus dados.

Pelo contrário, mesmo tendo todas as medidas de segurança avançadas e extras em suas contas, ainda assim passavam por essa situação. Contas na plataforma Steam são alvos

---

<sup>7</sup> Uma plataforma de venda de jogos para computadores

frequentes de invasores devido ao investimento financeiro de seus usuários, seja na aquisição de jogos ou itens digitais. Algumas contas contem um valor considerável, especialmente em razão de itens comercializáveis. Esses itens podem ser vendidos através da plataforma e o valor da venda utilizado para adquirir outros jogos por meio do saldo da Carteira Steam, ou mesmo vendidos por valores monetários em plataformas externas. Dependendo do item, seu valor pode chegar a atingir de alguns milhares de dólares.

Nesse processo eu comecei a me questionar sobre a presença de mulheres negras no topo das jogadoras mais assistidas e famosas na plataforma da Twitch, sendo também a vitrine para esse “momento diversidade” que o campo de jogos está vivendo, trazendo mais frequentemente as mulheres gamers para propagandas, anúncios e patrocínios. Como esse muitas vezes é um espaço também misógino, por muito tempo foi entendido como um lugar com poucas mulheres. A Pesquisa Game Brasil 2023<sup>8</sup> apresentou como resultado, a partir de questionários quantitativos, um aumento significativo do público feminino na última década, chegando a ultrapassar o público masculino nos anos de 2016 a 2022. Mas esse estigma ainda é presente e real. Espaços relacionados a jogos ainda são turbulentos para o público feminino, e se já é um espaço difícil para mulheres, imagina para mulheres negras.

Essa dissertação tem como objetivo discutir o trabalho streamer enquanto uma profissão, abordando questões como monetização, estratégias de crescimento, desafios e a complexa relação entre os streamers e a plataforma da Twitch. Me utilizo do conceito da "viração" (Telles, 2006) para pensar o trabalho streamer para além dos grandes nomes e ganhos milionários, focando no cotidiano de produtores de conteúdo que usam a plataforma como sustento, e nas dinâmicas de interação e relações que se estabelecem nesse ambiente digital. Usando uma abordagem que combina a Etnografia Digital, na análise da Twitch, e presencial, nos eventos Brasil Game Show e Comic Con Experience. Penso os eventos analisados aqui como uma extensão do trabalho streamer, onde diferentes tipos de Ocupação e funções se manifestam.

O campo dessa pesquisa foi realizado no período de 2022 a 2024, e se dispôs em dois espaços diferentes: Em uma Etnografia Digital do acompanhamento do cotidiano de streamers e suas lives na plataforma da Twitch; e presencialmente na realização de pesquisa em eventos,

---

<sup>8</sup> Pesquisa Game Brasil - Um estudo anual que analisa o consumo de jogos eletrônicos no Brasil.

em eventos do universo *gamers*, que são também uma extensão do trabalho streamer que se realiza neste contexto em formas diferenciadas do espaço digital.

Nesta pesquisa contei com 3 interlocutores principais, Sophia e Mia, presencialmente nos eventos, e Rogério<sup>9</sup> no digital. Rogério é streamer desde 2019 e faz carreira como produtor de conteúdo para internet há quase 20 anos. Seu canal foi o cerne da análise do trabalho streamer nessa pesquisa, tanto no sentido da análise da utilização das ferramentas da plataforma que auxiliam a relação e interação entre usuários e streamer, quanto no acompanhamento do cotidiano da profissão streamer. Mia trabalhou como streamer na plataforma de transmissões ao vivo do Facebook. No período de realização dessa pesquisa, Mia não estava fazendo *lives* em nenhuma plataforma há algum tempo, por decidir focar em outras atividades na área, como os trabalhos de apresentadora que realizou no evento Brasil Game Show. Ela foi uma das interlocutoras entrevistadas nos eventos. A outra entrevistada foi Sophia, streamer na plataforma da Twitch que também esteve realizando trabalhos com marcas no mesmo evento que Mia. Embora uma streamer ativa, Sophia não se sustenta exclusivamente das *lives*. Os interlocutores dessa pesquisa tiveram um papel fundamental para perpassar pelas diferentes facetas da função streamer, e também para analisá-las pelos diferentes modos em que o trabalho streamer se apresenta para esses indivíduos e suas particularidades.

Esta pesquisa se fundamenta na antropologia digital para compreender as dinâmicas do trabalho e das interações Digital (Lins, Parreiras, Freitas; Miller; Hine; Leitão E Gomes; Soriano, Cabalquinto, Panaligan), na antropologia de eventos para analisar as manifestações do trabalho streamer em contextos presenciais (Kapferer; Meinert e Kapferer; Guimarães; De Araújo; Oestergaard), e na antropologia urbana para explorar a relação entre essa atividade e o espaço da cidade (Vera Telles; Cortes). Adicionalmente, a análise se apoia também em Latour (2012) e Mauss (2003) para examinar as relações sociais e a agência, em Bento (2022) e Côtés (2014) para discutir questões de desigualdade, e em Bertolozzi (2023) e Thorstensen (2020) como referências aos trabalhos de pesquisa sobre a Twitch, para complementar a reflexão sobre o trabalho streamer e a plataforma.

No primeiro capítulo apresento a Twitch e o universo das *lives*, com foco na interação entre usuários e streamers e suas relações enquanto comunidade digital. Analisando como estas se estabelecem dentro e fora da plataforma, apresento também um panorama da Antropologia Digital e as escolhas metodológicas da pesquisa. As perambulações pela plataforma permitiram

---

<sup>9</sup> Todos os nomes escolhidos para os interlocutores nessa pesquisa são nomes fictícios a fim de preservar a identidade dos mesmos.

compreender seu funcionamento e usos. Abordando também questões sobre o trabalho streamer, auxiliando na reflexão sobre as dinâmicas construídas.

O segundo capítulo utiliza eventos de cultura pop como uma chave de análise para o trabalho de streamer no contexto presencial. A partir da descrição desses eventos, trazendo estruturas de discriminação e examinando como o trabalho de streamer se manifesta nesses espaços, especialmente para os interlocutores da pesquisa. Discutindo ainda os desafios inerentes ao exercício desse trabalho digital que se estende para o âmbito presencial.

O terceiro capítulo explora o trabalho streamer e sua relação com a lógica neoliberal, abordando as formas de monetização na Twitch e as dificuldades enfrentadas por esses trabalhadores. Utilizando a noção de "viração" de Vera Telles (2006), para propor o conceito de "Viração Digital" para descrever trabalhos realizados digitalmente, mas que transcendem o ambiente digital, e que se definem também a partir da incorporação de atividades presenciais. Partindo dessa perspectiva, analiso os eventos sob a ótica dos trabalhadores que os produzem, explorando a relação intrínseca entre a viração digital e a cidade.



# CAPÍTULO 1

## O TRABALHO STREAMER NA TWITCH

Nesse capítulo apresentarei a plataforma da Twitch e suas funcionalidades, assim como as ferramentas possibilitam a interação, além de moldar a experiência na plataforma. Realizarei uma análise descritiva da Twitch apresentando suas motivações dos que dela participam, e seus usos. Trarei também o exercício do trabalho *streamer* perpassando pelo cotidiano desses trabalhadores digitais, explorando suas estratégias para atrair público, construir comunidades e lidar com desafios da profissão.

### 1.1 - Twitch: Interações e relações ao vivo

A definição da palavra *twitch* no inglês, segundo o dicionário Cambridge<sup>10</sup>, significa um movimento involuntário, como um espasmo ou uma contração muscular, uma reação curta e rápida. O nome foi escolhido para a plataforma a partir de uma derivação da empresa *Justin.tv* que ocorreu em 2011, com o objetivo de se destacar do alvo da empresa mãe que era uma plataforma focada na ideia de que qualquer usuário poderia criar um *reality show* de si mesmo, se filmando e transmitindo online. A vertente direcionada aos jogos, a Twitch, foi criada a partir do crescimento significativo do gênero na plataforma desde a sua fundação em 2006.

Até esse momento, a Twitch era acessível a todos os que entrassem na rede social, mas toda a plataforma era em inglês. Em 2016 ela se oficializou na América Latina, e além da tradução do site para idiomas Latinos, isso representava também a presença de um escritório da empresa e um representante para venda de espaço publicitário nas propagandas, ou nos *ADs*<sup>11</sup> como se fala na plataforma, o que significa também uma abertura para que empresas brasileiras pudessem comprar espaço publicitário (Thorstensen, 2020).

*Streaming* é o nome dado à tecnologia de transmissão de dados de áudio e vídeo de um dispositivo para um servidor, e do servidor para um aparelho conectado à internet. O termo originalmente em inglês, *Live Streaming*, foi amplamente difundido em relação às transmissões ao vivo, onde esse processo ocorre no período de tempo de alguns segundos. O termo popularizado no universo das *lives*, abreviação utilizada pelos usuários no campo, deu origem ao nome *streamer*, referente ao criador de conteúdo que realiza a transmissão. No entanto como

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/twitch>. Acesso em: 23/03/2025

<sup>11</sup> de advertisement, significa propaganda, publicidade, anúncios, etc.

iremos acompanhar pelo decorrer deste trabalho, o reconhecimento como streamer não se configura única e exclusivamente na possibilidade de realizar essa transmissão de dados, mas depende também do reconhecimento não apenas da empresa que rege a plataforma, a Twitch, como da comunidade que compreende o seu trabalho de produção de conteúdo enquanto função.

A centralidade da transmissão ao vivo para a Twitch é claramente notada nas ferramentas da plataforma, onde as funcionalidades se mostram voltadas para esse formato de conteúdo, que se mantém em uma essência de participação em tempo real do público, interação e relação entre o streamer e os usuários, e onde o que é produzido em vídeo, com algumas ressalvas, deixam de existir em um período curto de tempo. Uma relação que transforma a interação dos usuários e do *streamer* em um resultado audiovisual da transmissão em formato de Vídeo sob Demanda, ou *Video on Demand (VOD)*, como um conteúdo coletivamente construído que, fora da temporalidade do ao vivo, se transforma em um produto final a ser consumido da maneira como se assiste um vídeo pronto, apenas como um observador.

A Twitch categoriza os streamers no que a empresa intitula como programa de associados e programa de parceiros. Estes programas são projetados para criadores de conteúdo que desejam monetizar suas transmissões ao vivo na plataforma. O nível de associado é o ponto de entrada no programa de monetização da Twitch. Os associados têm acesso a algumas funcionalidades, como *emotes*<sup>12</sup> personalizados e a possibilidade de receber doações de espectadores, os streamers precisam atender a requisitos específicos estabelecidos pela Twitch. Tanto os associados quanto parceiros da plataforma precisam realizar a entrega de resultados com relação a tempo de transmissão, número de seguidores, média de espectadores, etc. O nível de parceiro oferece mais benefícios em comparação com o associado. Os parceiros têm acesso a mais emotes, opções de monetização avançadas, transcodificação prioritária e suporte dedicado da *Twitch*. A elegibilidade para se tornar um parceiro geralmente requer um desempenho consistente e sólido na plataforma, atendendo a critérios mais rigorosos em comparação com os associados. Os Parceiros da *Twitch*<sup>13</sup> podem ganhar renda a partir das inscrições em seus canais. As opções de inscrição para os usuários são de R\$7,90, R\$15,99 e

---

<sup>12</sup> Os *emotes* são figuras que personalizam o canal de um streamer e que costumam ser usados para premiar os inscritos e os apoiadores dos canais. É uma maneira de comunicação muito comum nos *chats* da plataforma, a própria Twitch apresenta os *emotes* em seu site de ajuda como “o idioma da Twitch”

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.Twitch.tv/p/pt-br/partners/>. Acesso em: 25/11/2024

R\$39,99 ou as inscrições gratuitas do *Prime Gaming*<sup>14</sup>. As inscrições ficam ativas na conta do usuário por um mês, podendo ser renovada automaticamente a depender da escolha do mesmo.

Outra maneira de ganhar dinheiro é com os *Cheers*. Os *Cheers*, ou *Bits*<sup>15</sup> como são chamados, são a moeda da plataforma que precisa ser comprada, e o espectador pode mandar *Bits* no canal que desejar, como uma forma de apoio. Os *Bits* são usados para poder enviar mensagens escritas que serão lidas por um robô, e será executado na live como mensagem de voz, permitindo que não apenas o *streamer*, mas também quem está assistindo a live ouça, é também uma maneira de destacar mensagens dos usuários<sup>16</sup>. Os parceiros da Twitch também ganham uma porcentagem da exibição de anúncios reproduzidos em seus canais, e os Streamers podem escolher a duração e a frequência dos anúncios por hora de transmissão. Os Parceiros da Twitch são streamers que fazem parte dos programas de monetização da plataforma, que são separados por níveis, parceiros e associados. São os streamers pertencentes a esses programas que são habilitados a receberem doações, inscrições e bits na plataforma. Mais adiante neste trabalho discorrerei mais sobre os programas de monetização.

Por muito tempo os produtores de conteúdo da Twitch eram impossibilitados de realizarem *lives* simultâneas com outras plataformas, o que apenas em 2023 foi modificado pelas diretrizes da Twitch. Isso nos demonstrar que até a modificação dessa diretriz, a Twitch controlava, principalmente os streamers com acordos de monetização (Afiliaados e Parceiros, aprofundarei posteriormente sobre esses dois programas), os deixando restritos a compartilharem os conteúdos das lives com outras plataformas apenas 24h depois da realização da live. Caso fosse descumprido, estariam sujeitos a penalidades por violação dos termos de serviço, que podiam alterar desde avisos, a perda do status de Afiliado ou Parceiro (consequentemente de seus contratos) ou a suspensão da conta. O que compreendo ser uma

---

<sup>14</sup> Prime gaming passou a fazer parte da plataforma a partir da incorporação da Twitch com a Amazon, quem possui o “*Amazon prime*” ganha uma inscrição grátis na Twitch, no canal a escolha do espectador. Amazon prime é um serviço de assinatura da Amazon.

<sup>15</sup> “Os preços dos Bits são indexados ao dólar dos Estados Unidos (USD), o que significa que quando você dá Cheer (incentiva) com Bits, os ganhos do streamer são convertidos usando a taxa de câmbio em relação ao dólar dos EUA. Os preços dos Bits não são automaticamente atualizados para refletir com precisão flutuações no câmbio do dólar. Por isso, nós verificamos e manualmente ajustamos preços em outras moedas.” Acessado em: <https://help.twitch.tv/s/article/bits-price-adjustment>

<sup>16</sup> Existe a configuração de ajuste da quantidade de bits para ser reproduzido na live, o espectador pode mandar quantos bits quiser pra apoiar, mas o que vai emitir notificação na live mesmo será a partir da quantidade mínima que o streamer estipulou, por exemplo, se o mínimo de uma live for 100 bits, mandar 99 *Bits* não vai tocar, mas o valor referente a essa quantidade ainda vai pro streamer. Se for mandar 200 ele vai ser lido, se mandar 101, ele será lido do mesmo jeito. Quanto maior a média de público do canal, maior é o valor mínimo para reproduzir os bits. Isso é usado as vezes também como uma maneira de organização da live quanto a restringir as interrupções.

relação de exclusividade com a intenção de limitar os ganhos dos streamers aos valores recebidos pela Twitch, ou a em outras redes sociais que não fazem concorrência direta com a plataforma. Manter os streamers na plataforma é também manter o público de sua comunidade, assim como para os streamers manter uma estabilidade conhecida (ainda que instável) é mais seguro do que a migração para outra plataforma em que as dinâmicas são diferentes e desconhecidas em relação ao cotidiano já construído na Twitch.

A Twitch não restringe as punições a Streamers apenas quanto aos atos cometidos no ambiente da plataforma, também são realizadas intervenções mesmo que as violações sejam cometidas fora do ambiente da Twitch, principalmente relacionados a ofensas graves de membros da comunidade. Mesmo fora da plataforma os streamers precisam manter uma responsabilidade com seus comportamentos<sup>17</sup>.

A moderação<sup>18</sup> na plataforma é basicamente uma maneira de auxiliar o streamer. Os moderadores compõem uma equipe que ajuda o streamer nas lives. É muito comum que se tenha momentos de maior interação entre o streamer e o *chat*, e momentos em que o streamer não tem como acompanhar o assunto ou o que é mandado pelo público, seja por estar no meio de uma partida online, ou por uma frequência alta de mensagens por segundo. Algumas situações que não permitem que o streamer *modere* o chat enquanto realiza a transmissão. Por conta disso a plataforma disponibiliza essa funcionalidade de adicionar moderadores ao seu canal.

A moderação pode ser realizada através de *Bots*<sup>19</sup> que são programados de acordo com as funcionalidades do canal e fazem o trabalho automatizado de acordo com as predefinições estabelecidas<sup>20</sup>. Ou podem ser outros usuários da plataforma, o que é uma maneira mais segura de moderação, principalmente quanto à interpretação dos assuntos que necessitam da ação do moderador. A moderação pode aplicar punições aos usuários no chat do canal, banindo permanentemente ou colocando em *timeout*, que é um castigo onde se deixa o usuário por um período de tempo impossibilitado de mandar mensagens no *chat* da *Live Streaming*.

---

<sup>17</sup>Disponível em: [https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=pt\\_BR#8Condutaforadoservi%C3%A7o](https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=pt_BR#8Condutaforadoservi%C3%A7o). acesso em: 09/05/2025

<sup>18</sup> A moderação não costuma ser uma atividade remunerada, mas isso pode depender de canal para canal.

<sup>19</sup> abreviação de *robot* (Robô em inglês), são programas que executam tarefas pré-programadas, automatizadas e repetitivas.

<sup>20</sup> A moderação em lives raramente depende exclusivamente de bots, pois a capacidade de compreensão contextual e de palavras relacionadas ainda é limitada, facilitando a burla do sistema. Geralmente, bots bloqueiam termos predefinidos pelos moderadores e pelo streamer. Contudo, variações como "G4y" ou "yag" não são reconhecidas como equivalentes à palavra bloqueada, como "Gay", uma tática habitual para contornar esse tipo de restrição em redes sociais. Além disso, o bloqueio de palavras é complexo devido aos múltiplos significados e contextos. No exemplo citado, a palavra pode ter uma conotação pejorativa, mas também pode ser utilizada em situações neutras, e seu bloqueio indiscriminado impediria o envio de mensagens legítimas.

As *lives*, como categoria de mídia, tem ganhado bastante espaço nos últimos anos. Exemplo disso são as diversas redes sociais que utilizam as transmissões ao vivo como ferramenta. A diferença da Twitch para outras plataformas que usam lives como mais um recurso disponível aos usuários (como Youtube, Facebook e Instagram), é que a Twitch é centralizada nas transmissões ao vivo: “*streams*” ou “*lives*”, que são termos usados no campo enquanto uma categoria nativa. Ao longo deste trabalho irei, portanto, utilizar essas categorias para me referir às transmissões ao vivo.

Na Plataforma os usuários costumemente se referem a *live* sendo a *Stream*. A pessoa que está no ato de transmitir como o Streamer, e o conteúdo que está sendo transmitido como algo “*streamado*”, termos que são usados pelos próprios usuários. A *Twitch* é um site que engloba América do Norte (NA), Ásia-Pacífico (APAC), América Latina (LATAM), Europa, Oriente Médio e África, e atualmente pertence ao conglomerado Amazon. Por esse motivo, algumas utilidades e funções da plataforma tiveram seus nomes adaptados na comunicação dos usuários no processo de implementação da Twitch no mercado brasileiro. Se transformando em uma linguagem que estabelece a comunicação de quem usa para quem usa. Alguém que nunca teve contato com a Twitch pode ter dificuldade de compreender comunicações consideradas simples entre os usuários que já estão adaptados ao uso da plataforma. Essas dificuldades podem incluir o não conhecimento dos termos específicos usados, ou o uso disseminado de termos em inglês.

Na Twitch, a interação entre *streamer* e espectador é o elemento de maior importância, e que estrutura as ferramentas da plataforma. A maior parte do conteúdo transmitido na Twitch é desenvolvida com foco em transmissões de jogos eletrônicos, levando até o espectador, em alguns segundos, o que está sendo exibido na tela do Streamer. O conteúdo a ser transmitido e a imagem do streamer reproduzida pela webcam, são peças importante para o exercer da função streamer. Principalmente em relação ao desenvolvimento da interação com o público para reproduzir as expressões, reações ao conteúdo *streamado*. O que se torna importante para o alcance de mais usuários para o canal.

A Twitch pode ser acessada a partir de um navegador no computador ou de aplicativos disponíveis para diversos dispositivos como *smartphones*, *smartTVs* e consoles de videogame. Em cada um desses dispositivos ela se apresenta de maneiras diferentes quanto ao seu layout e distribuição de suas ferramentas. Aqui neste trabalho eu irei trazer a percepção a partir do uso pelos navegadores, que além de ser a forma que acredito ser a melhor na apresentação e

execução de suas funcionalidades, é também a maneira que eu uso, e já estou acostumada há anos.

Qualquer pessoa tem acesso para navegar à procura de um conteúdo ou assistir lives na Twitch, sem necessariamente estar logado com um usuário e senha. A plataforma passa a exigir o cadastro do usuário para tornar possível a interação, comentários ou seguir o canal (para receber notificações quando o *streamer* estiver online). Estar logado como um usuário também lhe permite receber indicações de outras transmissões relacionadas com os seus padrões de uso. Os usuários abordados nesta pesquisa são os já cadastrados, e que participam das interações da plataforma, o que gera uma rede de relações a partir dessas interações, sendo a análise dessas redes o objetivo de análise aqui.

O nome de usuário, ou “*nick*”<sup>21</sup> fica à escolha do espectador. Na plataforma é bem recorrente encontrar nomes de usuários descontraídos e criativos na formulação dos *nicks*, e estes nem sempre têm relação com o nome social relacionado aos registros oficiais de documentos do usuário. Além dos *nicks* com seus *underlines*, traços e números, encontram-se muitos nomes que remetem a algum *meme* ou maneira de brincar o *streamer* que vai ler o *nick*, no geral como a sustentação de uma relação jocosa.

A plataforma tem uma ferramenta de recorte de vídeos chamado de “*Clipes*”, em que os usuários podem fazer recortes de momentos da live com até 60 segundos, criando um link para o vídeo desse clipe da transmissão. Essa ferramenta também é usada no canal pesquisado como uma relação jocosa entre os usuários e o streamer, tirando o clipe do contexto em que aconteceu na live. Outra forma em que é usada essa ferramenta é referente à leitura de *Nicks* que remetem à primeira pessoa, e que faz parecer, quando retiradas de contexto, que a leitura do nome de usuário pelo streamer seja uma expressão falada por ele e não a identificação de um usuário. Essas situações muitas vezes também são “*clipadas*” e retomadas em outros momentos da live.

Na comunidade analisada, por exemplo, são encontrados diversos *nicks* descontraídos. Os temas das escolhas são bem variados, e alguns exemplos são: “BicarbonatodeOdio”, “FuiCornoERoubaramMeuBeck”, “MinhaHemorroidaTaEstranha”, “Sommelierdeketchup” “Cookie\_pisca”, “ShrekSiliconado”, “Erasmovendedordechurros”, “MarcosPasquimdeCamisa”, “AgiotacomAlzheimer”. Além dos nomes de usuário que são

---

<sup>21</sup> Do inglês nickname, refere a @ que é como o CPF de um site, um registro composto de letras, números e alguns símbolos, que geram uma maneira de identificar os usuários. O nick é único e intransferível, ou seja nenhum outro usuário conseguirá se registrar com um nick igual ao seu enquanto você estiver com sua conta ativa.

criados já de maneira criativa, a comunidade em questão tem a troca de *nicks* como um uso que reforça essa relação jocosa. Principalmente quanto a nomes que remetem a algum acontecimento ou comentários no decorrer da *live*. Então se torna comum que o Streamer fale uma frase, ou comente sobre algo, e isso acabe virando um *nick* posteriormente como nos seguintes casos: “zecapagodinhodetriciculo”, ou “molejoemmelhorquebeatles” e “cameramandadiscovery.

Nessa pesquisa eu utilizei a minha própria conta pessoal, que é meu nome, por uma escolha metodológica de manutenção dos acessos que eu já tinha a partir dela. Gostaria de enfatizar que ter o nome de uma mulher em um meio onde ataques misóginos são corriqueiros, como nos jogos e na Twitch, é também ter a consciência de que provavelmente vai viver situações desagradáveis. Quando utilizo meu nome no *nick* para participar de partidas dos *games* que jogo, e frequentemente me pego em uma situação desconfortável causada por outros jogadores, seja perseguição, xingamentos ou insultos apenas por conta de ser mulher.

Na dissertação de mestrado intitulada “As relações de troca na plataforma de streaming Twitch”, Christian Thorstensen (2020) fez uma análise relevante quanto as diversas formas de “trocas” manifestadas na plataforma. A partir de transações financeiras nas relações entre os espectadores e streamers, e nas formações de grupos e relações que geram a comunidade. A fim de exemplificar como esses ataques misóginos podem ocorrer na Twitch, trago um caso citado pelo autor em sua análise.

Thorstensen (2020) contou que em um jogo competitivo, onde a equipe de Aspen após uma partida acabou sendo derrotada, a streamer recebeu uma mensagem privada no jogo com teor misógeno. A mensagem em questão foi enviada por um colega de equipe que a culpava pela derrota, e que além de xinga-la a mandou “voltar para a cozinha, pois era o melhor que garotas sabiam fazer”. A reação de Aspen ao receber a mensagem foi imediata e visível em sua *live*. A streamer ficou claramente abalada com o conteúdo ofensivo e desligou sua câmera, interrompendo o contato visual com seus espectadores, além disso silenciou seu microfone na transmissão, indicando o impacto emocional causado pela mensagem.

Após Aspen indicar a mensagem misógina para sua audiência, expondo o motivo de seu abalo. A reação de seus espectadores foi instantânea e massiva em demonstração de solidariedade e apoio à streamer, sua comunidade inundou o chat com mensagens de encorajamento e indignação contra a atitude do seu colega de time.

Após alguns instantes a streamer voltou a abrir sua câmera e estava com os olhos vermelhos e inchados. Além das mensagens de apoio, a comunidade de Aspen também realizou transações financeiras como uma demonstração de carinho, enviando doações em massa para

a streamer. Emocionada, Aspen agradeceu o carinho e a solidariedade demonstrados por sua comunidade, ressaltando a importância do apoio recebido naquele momento. Após o momento de agradecimento, Aspen continuou com sua transmissão aos poucos, e após se recompor retornou a jogar.

Esse caso citado por Thorstensen (2020), além de ser um exemplo quanto o apoio e a relação da comunidade para com a streamer, também demonstra as situações que mulheres acabam vivenciando nesses espaços.

Além dos jogos, a Twitch tem conteúdos diversos sendo transmitidos, como produções artísticas, campeonatos, pinturas, lives de animais, músicas, programas, viagens, pessoas que fazem live cozinhando, malhando, até gente que coloca a câmera no ombro e sai pela rua transmitindo seu deslocamento. Enfim, são diversos estilos de lives diferentes acessíveis ao público. Mas, mesmo com o crescimento significativo desses conteúdos diversos, majoritariamente o que predomina na plataforma são as lives de jogos.

Na Twitch todos os canais são habilitados a realizarem transmissões ao vivo, e o que categorizo como *streamers* aqui, são pessoas que fazem transmissões com frequência e constância, não sendo necessário uma recorrência diária. A plataforma não diferencia o estilo de conta, a princípio, de streamers e usuários, até porque o estado de streamer e espectador pode variar dependendo do momento. O streamer pode interagir como usuário no chat das lives, e o usuário pode se tornar um streamer. O que atribui valor quanto a ser ou não socialmente considerado streamer nesse espaço vai depender de alguns fatores, como frequência, ou como os usuários compreendem as lives e as categorizam.

Além do valor que os outros acrescentam ao streamer, ao identificá-lo como tal, a plataforma possibilita a ele ser um verificado com um distintivo, que é um emblema que fica ao lado do seu nome no *chat*, indicando que ele não é apenas mais um usuário e espectador, mas que é entendido como *streamer* pela plataforma a partir de alguns requisitos, incluindo a participação nos programas da empresa (associados e parceiros). Este distintivo é o mesmo para todos que estão incluídos nessa categoria de contas *verificadas* pela plataforma.

Todos os usuários que têm uma conta na Twitch podem fazer lives, mas não são todos os usuários que já realizaram lives aleatoriamente que são considerados streamers. Essa categoria engloba algumas diferenças que já foram citadas, como a frequência e a maneira com que o público se cativa em relação à transmissão. Não é só jogar, e nem tão pouco se transmitir jogando, é sobre a capacidade de interação com o público, e a resposta do público a essas



interações. Além disso, eu tenho pensado os *streamers* também como um trabalho, então os interlocutores que estou trazendo nesta pesquisa são pessoas que, de certa maneira, vivem das *lives* ou de atividades que são extensão delas enquanto trabalho de forma ativa e rotineira.

## 1.2 - Perambulações em ambientes digitais

Como base de conhecimento para pensar essa pesquisa e a relação do Digital e do urbano, me utilizo dos conceitos estabelecido por Débora Leitão e Laura Gomes (2017) em “Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões”. Ao trazerem a urbanização para pensar as plataformas digitais, as autoras justificam que o digital pode ser visto como ambientes onde "outros modos particulares de vida" se tornam possíveis. Isso não significa que esses ambientes digitais estejam desconectados do mundo presencial, ou fora do controle de instituições e organizações. Pelo contrário, eles são influenciados pelas transformações nas concepções de vida e gestão da vida no mundo contemporâneo (biopolítica). No entanto, as plataformas digitais se impõem cada vez mais como "outros espaços, ou heterotopias" (Foucault, 1984), que podem ser tanto utópicos quanto distópicos. Embora ambientes naturais (aquáticos ou terrestres) se distingam pela matéria, a perspectiva humana revela que, além de colonizar o planeta, a espécie cria ambientes não naturais como aldeias e cidades desde o neolítico. Essas cidades representam uma nova forma de vida singular, além da simples adaptação.

O paralelo entre plataformas digitais e cidades se justifica, segundo as autoras, pelo caráter de artefato e pela investigação dos modos de vida que engendram, e que se naturalizam para seus usuários. Se a naturalização da vida urbana é para nós hoje entendida como antiga, a da vida digital ainda está em curso, modificando nossa relação com o espaço-tempo. Essa naturalização nos distancia de concepções essencialistas de "vida natural", pois as formas de vida digitais assumem sua natureza tecnológica, rompendo dicotomias modernas como corpo e mente e implicando uma nova concepção de sujeito distinta da perspectiva iluminista e humanista (Gomes & Leitão, 2017).

A partir disso, entendo o espaço digital como um ambiente, mas não como um espaço transcendente, definido de uma forma universal e separada da vida presencial. Penso nela como um ambiente que as pessoas habitam, mas não como um domínio separado do corpo físico, numa alternância entre a imersão “online” e a presença física. Procuro entender o Digital enquanto um ambiente que permite pensar a organização social, e que pra além disso, reflete a

relação de trabalho legislada por empresas. Não centralizada no Estado, mas sim, na empresa privada que gerencia as plataformas.

Sempre me incomodou bastante o quanto cedemos à tendência de generalizar a internet como uma forma universal, principalmente sem levar em conta como espaços digitais são acima de tudo um reflexo de nossas estruturas de socializações presenciais. O uso das ferramentas digitais também é influenciado pelo social face-a-face. Uma pesquisa que é realizada em um contexto brasileiro, terá as motivações e formas de usos diferentes que, por exemplo, um país como a Índia tem sobre a mesma ferramenta. O que nós entendemos e vemos da internet não é o que todos os outros usuários veem, principalmente com os algoritmos.

No entanto, essa é uma ideia que ainda persiste, e dificulta muito a compreensão de espaços digitais. Como Miller (2018) muito bem evidencia, essa ideia universalizante da internet acaba por influenciar inclusive a maneira que a produção científica sobre o assunto pode ser consolidada. O que eu pretendo fazer aqui é uma análise da plataforma da Twitch quanto à sua utilização, buscando evitar generalizações sobre o mundo moderno, e estando ciente das diferentes populações e usos.

Como antropólogos, nos interessamos por aquilo que interessa aos nossos interlocutores em campo. Reflexo disso é o crescente interesse em pesquisar a internet e outras tecnologias digitais (LINS; PARREIRAS; FREITAS, 2020). O simples fato de nossos interlocutores terem suas existências interligadas ao campo digital, já aguça em nós, pesquisadoras/es, o interesse de entender como se dá essa relação. Assim como evidenciado pelas autoras Beatriz Lins, Carolina Parreiras e Eliane Freitas (2020) fazer coisas digitalmente de certa maneira está atrelado ao nosso cotidiano. Estamos vivenciando um lugar diferenciado na produção científica, principalmente na antropologia, onde encontramos muitas das ferramentas digitais em uso nas nossas etnografias. Tem sido cada vez mais comum que nossos campos de pesquisa se conectem ou acabem emaranhados, de maneira mais discreta ou não, com o digital. Está cada vez mais raro se construir uma etnografia sem que o digital a atravesse de alguma forma, seja na maneira de estabelecer contato com o interlocutor, ou por vezes como os caminhos que o próprio campo lhe traz, enquanto usos cotidianos. E isso se dá justamente pela internet estar entrelaçada com o nosso dia a dia, inclusive em formas institucionais.

As autoras ainda evidenciam o quanto a escolha de recusa do digital, no sentido mais amplo, tem ficado impraticável. Podemos escolher entrar ou não numa rede social, mas a relação com

as tecnologias digitais está vinculada a outras esferas de nossas vidas. Mesmo que haja ainda pessoas e grupos sociais inteiros para quem tal escolha inexiste, seja, por exemplo, por falta de recursos financeiros para aquisição, de possibilidades para o aprendizado dos usos ou pela incompatibilidade com seu modo de vida (LINS; PARREIRAS; FREITAS, 2020), o que destaco como importante aqui, é a maneira como as tecnologias digitais e a internet se disseminaram para além de uma escolha individual e subjetiva.

Presenciamos no Brasil em 2020 o caos durante a pandemia quanto ao recebimento do auxílio emergencial<sup>22</sup>, que demandava o acesso por um smartphone ao aplicativo para Android e iOS. No entanto, ao mesmo tempo, isso significou um certo avanço nas formas burocráticas (ou institucionais) de possibilitar que as pessoas tivessem acesso ao cadastro e saque do auxílio, sem sair de casa, através da poupança digital da Caixa Econômica. Esse caso acabou trazendo à tona as desigualdades digitais enfrentadas no nosso país. Entre as milhares de pessoas que foram às agências para buscar informações e saques, também se revelou o lado de populações vulneráveis, elegíveis a receber o auxílio, mas que estavam tendo dificuldades com o aplicativo, e a falta de acesso à internet.

Mesmo em meio a pandemia, essas pessoas tiveram que se arriscar indo presencialmente às agências, que ficaram lotadas de indivíduos, buscando ajuda para ter acesso ao dinheiro que era fundamental no momento. Esse caso trouxe ao debate público a reflexão sobre as desigualdades sociais no acesso à internet, e mostrou que ainda é uma realidade no cotidiano de muitos brasileiros. Na entrevista à revista Z Cultural, do programa avançado de cultura contemporânea, Daniel Miller em 2015 já falava sobre essa infraestrutura:

Antes, a razão das pessoas usarem essa ou outra mídia poderia ser traduzida por questões tais como custo ou acesso. Mas com pacotes de internet e smartphone, o custo foi relegado à infraestrutura. Assim, a decisão de qual mídia usar, se uma mensagem do Facebook, uma chamada pela webcam, um e-mail ou uma chamada de voz agora representa uma razão pessoal, algo que deve ser pensado e decidido. Então a escolha de mídia tornou-se parte da interação social em si mesma. Por conseguinte, isso implica uma ressocialização da própria mídia, já que agora a escolha da mídia é vista como uma ação social e moral. Eu acho que isso é verdade em todo lugar onde o custo é relegado à infraestrutura. No presente, isso não é verdade para a classe trabalhadora do Brasil, mas é para a classe média” (MILLER, Daniel;

---

<sup>22</sup> Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/aplicativo-do-auxilio-emergencial-dificulta-acesso-da-populacao/>. Acesso em: 02/12/2024.

HORST, Heather A. Daniel Miller: “a antropologia digital é o melhor caminho para entender a sociedade moderna”, 2015. Pág. 03)

A decisão por uma mídia digital para muitas populações, ainda é levada em conta por uma escolha de custo ou acesso. Como vimos no caso do auxílio emergencial, vivemos a realidade onde parcela das pessoas não têm acesso a determinadas tecnologias digitais. Mas para a parcela da população para a qual o pacote de internet e os smartphones são acessíveis, a escolha da mídia social fica a cargo do gosto e da afinidade com a ferramenta digital. Uma escolha subjetiva, uma razão pessoal da escolha social em si. Miller (2015) ainda nos traz enquanto questão metodológica para o antropólogo, como podemos teorizar esses novos desafios em ambientes digitais, sobre as maneiras como o digital consegue atender às necessidades e interesses específicos de cada pessoa, ao mesmo tempo em que conecta e impacta a sociedade como um todo.

Entretanto, não é essa forma relativamente esotérica de Internet incorporada que intento referenciar aqui: é o sentido mais geral a partir do qual a Internet se torna entrelaçada, no uso, com múltiplas formas de contexto e molduras de criação de significado. (HINE, A internet 3E1: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana, pag. 15, 2020)

Não existe apenas uma maneira de fazer uso da internet. As pessoas fazem uso das tecnologias e do espaço digital no cotidiano, e ela é diferente para cada um, seja a partir de seus usos ou pela maneira que a internet se apresenta para cada sujeito. Como Miller (2015) aponta, as castas na Índia influenciam a maneira que os indianos utilizam as redes sociais. Os estudos da antropologia mostram que a vida cultural é normativa, de modo que as pessoas julgam umas às outras, sobre o que é aceito socialmente ou não.

A partir desse julgamento as pessoas prestam mais atenção em suas ações a fim de manter uma especificidade cultural própria, e a vivência digital reafirma isso, por ser um espaço onde as pessoas têm cada vez mais atenção a suas ações por serem registradas e visíveis. As particularidades das tecnologias digitais que simultaneamente se tornam universais, não dizem respeito sobre serem mais globalizadas ou mais locais, mas aos usos específicos que são uma possibilidade aplicável. Diferentes lugares aplicam diferentes usos, e a maneira que as pessoas usam as mídias digitais são diretamente influenciadas pelas mudanças que ocorrem no presencial. Espaços digitais operam a partir de conjuntos próprios de normas e valores, humor, reciprocidade e sentido de identidade como formação social distinta. Podem formar entidades sociais coesas descritas como comunidades, ou podem oferecer formações sociais mais difusas

que dão aos seus participantes um senso de um espaço que carrega expectativas de seus comportamentos (Hine 2020).

### 1.3 - Perambulações na Twitch

Com base nessa lógica de localidade é possível pensar o deslocamento de um ambiente da plataforma a outro como uma perambulação (categoria usada por Leitão e Gomes), uma movimentação. A partir da chegada na página inicial, após o login, são disponibilizados diferentes caminhos e percursos que o usuário pode fazer. Também chamada de “*Home*”<sup>23</sup>, a página inicial contém as indicações de transmissões exibidas a partir de miniaturas de algum momento da *live*, sempre classificadas por ordem decrescente pelo número de espectadores simultâneos.

Além disso, em destaque grande no topo da página, ficam alguns canais, de modo que estas transmissões são reproduzidas automaticamente (essas são as lives que “estão na *Home*”), e passando para o lado nesse destaque do topo, vão sendo exibidos outros canais em transmissão. Ao lado esquerdo, ocupando toda a extensão vertical da tela, fica uma curta faixa com os perfis seguidos, ou algumas indicações para seguir, caso o usuário não esteja conectado a uma conta. Os canais exibidos na página inicial são transmissões que estão online naquele momento. Abaixo dos destaques da *Home*, a Twitch recomenda transmissões por categorias da plataforma, jogos, e outras temáticas de canais que também estão em *live*.

A estética do site é majoritariamente em detalhes na cor roxa. A cor base do fundo de todo o site pode ser branca ou preta a ser definida a partir da preferência do usuário na opção de tema escuro nas configurações. O roxo, que é a cor da logo da Twitch, entra também como a referência da estética a partir da qual a plataforma exhibe algumas informações, links e detalhes gráficos dando uma ideia de destaque. Esse destaque de links varia entre a mesma cor da logo e algumas variações de tons complementares a ela. Ao clicar em alguma *live*, ela exhibe o vídeo da transmissão, no qual o *player* ocupa horizontalmente a dimensão da tela e, ao lado direito da página uma faixa vertical exhibe o *chat* da transmissão e suas funcionalidades, como os rankings de maiores torcedores e presenteadores, mensagens fixadas no *chat*, anuncio quando o *Hype Train* é ativo, opções para compra e envio de *Cheers* (ou *bits*, uma moeda comprável

---

<sup>23</sup> A *home*, também conhecida como página inicial, é a página principal de um website ou aplicativo. Funcionando como um ponto de partida central para que os usuários naveguem pelo restante do conteúdo disponível.

disponível na plataforma), entre outras funções. Mesmo no canal em live ainda é possível ver a faixa lateral vertical na esquerda com os canais seguidos que estão online. Essa faixa fica constantemente sendo atualizada, e caso um canal seguido inicie uma transmissão ele aparecerá nessa barra. Se as notificações estiverem habilitadas, um *pop-up* também aparecerá no canto superior direito da página anunciando que o canal ficou online.

A partir da ferramenta de busca é possível encontrar resultados das *lives* pelo nome do jogo<sup>24</sup>, por um *nick*, pelas categorias da plataforma (que se enquadram os nomes dos jogos e outros estilos e temáticas de lives diferentes) ou até título de uma transmissão ou clipe salvo. O caminho do usuário para chegar em uma transmissão que seja de seu interesse pode ser variado. Há diversos caminhos na navegação pelo site que lhe permitem chegar aos mesmos locais. Na maioria das vezes essa navegação funciona com o objetivo de apresentar maior quantidade de conteúdos disponíveis no momento, o que eu compreendo como uma tentativa de oferecer alternativas que estimule o interesse dos usuários, para fazer com que o mesmo passe mais tempo na plataforma.

Para realizar a transmissão, o Streamer precisa ter uma conta na Twitch que gera um perfil que é o que chamamos de *canal*, quando relacionado a um streamer ativo em realizar *lives*. Esse ambiente contém as informações do usuário, é possível acessá-lo também a partir de seu endereço de acesso, no caso, o *nick* escolhido pelo usuário. Esse canal será o meio pelo qual o público irá interagir com a live do streamer. O conteúdo transmitido pode ser diverso: dentro da plataforma existem canais que transmitem de produções artísticas como pinturas (digitais ou não), músicas, programas, viagens, etc. Praticamente tudo que de alguma maneira conecta um audiovisual à internet é passível de ser transmitido na plataforma. A escolha fica a cargo da criatividade e construção de conteúdo do streamer. É possível selecionar guias de navegação ou softwares específicos para auxiliar o formato da transmissão. O streamer pode, além de escolher previamente a distribuição da tela que ele vai transmitir, mudar algumas configurações durante sua transmissão.

---

<sup>24</sup> Se muita gente começar a clicar na sua live pra assistir o que tá acontecendo isso faz com que a plataforma divulgue mais a sua live? eu tô pensando na época do GTA-RP quando tinha alguma treta as lives triplicaram de pessoas e não só a galera que vinha de outras lives do server do jogo, mas ia pra Home, claro que ele pode mandar pra quem tem interesse naquela live, mas esse pode ser um método de entrega de conteúdo, e aí pensando nisso a imagem da *Tumb* (tipo um print da live que aparece no player antes de entrar na live) tem uma importância enquanto a pescar os espectadores, a *Tumb* muda conforme o andamento da live.

Compreendo que entre as dificuldades que podem aparecer a alguém que nunca teve acesso a outras plataformas com a mesma lógica de funcionamento da Twitch, e que poderiam gerar um estranhamento, uma delas definitivamente seria o tempo. Ocasionalmente acabamos por nos deparar nas redes sociais que exibem conteúdos de mídias em vídeo, estratégias que procuram prender a atenção das pessoas, principalmente em seus segundos iniciais<sup>25</sup>. Estes vídeos foram na sua construção pensados e editados de acordo com o público de plataformas específicas. Os estilos de vídeos do TikTok<sup>26</sup> costumam ser diferentes dos vídeos do Youtube por exemplo, as dinâmicas das plataformas são distintas. Como a live não tem edição e o conteúdo vai direto para o usuário, é possível fazer com que as pessoas não assistam à gravação da live posteriormente<sup>27</sup>, mas não tem como impedir quem está assistindo ao vivo. Mesmo que o usuário seja banido, ele fica permanentemente impossibilitado de enviar mensagens no chat da live, mas pode continuar a assistir os conteúdos daquele canal.

Ao clicar para assistir a uma transmissão, somos redirecionados para o que está acontecendo no canal. Se o Streamer estiver offline ele mostra as informações do canal; se está ao vivo, exibe a tela com o vídeo da transmissão imediata. Não necessariamente o momento em que se começa assistir uma *live* será o ponto alto dela, e levando em conta que costumeiramente as transmissões duram várias horas, é muito provável que na ocasião da entrada em uma *live* já iniciada, nada de muito extraordinário esteja acontecendo. É provável que leve alguns instantes para que se entenda o assunto que está sendo falado na transmissão, qual atividade está sendo realizada naquele momento, etc. Por conta disso acredito que a temporalidade na plataforma seja um ponto de estranhamento inicial para quem não está habituado com interações dessa natureza. Além de que se o conteúdo transmitido naquele momento não for visto, não existe uma função específica de voltar alguns segundos no player<sup>28</sup> por exemplo. As ferramentas de visualização da Twitch são primariamente projetadas e otimizadas para a experiência de transmissão ao vivo.

---

<sup>25</sup> Uma estratégia constantemente usada é a que inclui cortes no início do vídeo, contendo um trecho que é entendido como o ponto alto do conteúdo a ser exibido. O título do vídeo atua como uma Isca, estimulando cliques e ocasionalmente se refere a razão que levou o sujeito a ação de clicar, por vezes apresentam um roteiro que estimule o espectador a continuar assistindo.

<sup>26</sup> Uma rede social de compartilhamento de vídeos curtos.

<sup>27</sup> O Streamer decide se a transmissão fica salva ou não e por quanto tempo.

<sup>28</sup> A menos que use a ferramenta de clipe, que é destinada para fazer cortes de momentos da live. Quando clicado no ícone dos clipes, abre-se uma nova guia no navegador com um player de edição, contendo aproximadamente os últimos 60 segundos da live a partir do instante da solicitação do clipe. Após editar e salvar o clipe com um título ele é publicado na aba de clipes do canal. O Streamer controla nas configurações quem pode fazer clipes no seu canal. Essa ferramenta pode ser usada como uma estratégia para rever o que aconteceu no último minuto.

## 1.4 Questões sobre o trabalho de streamer

Um vazamento dos dados da Twitch em outubro de 2021, realizado por um *Hacker* que violou o sistema da plataforma, tornou públicas informações de ferramentas de segurança interna, código-fonte, projetos da empresa não lançados e, além disso, o vazamento de três anos de detalhamento sobre pagamentos a streamers da plataforma. Entre os diversos dos maiores nomes mundiais de streamers conhecidos na plataforma estavam dois brasileiros que eram, e que ainda são, grandes nomes na Twitch.

O primeiro deles foi o Gaules, ex-técnico e jogador profissional de jogo *Counter Strike*<sup>29</sup>, também foi um dos fundadores da *g3x*, time que recebeu grande destaque na participação de competições nos principais campeonatos do país entre 2001 e 2007. O *g3x* também participou de competições internacionais, e rivalizava diretamente com o time Made In Brazil (MIBR). Em 2017 Gaules iniciou um canal no Youtube produzindo conteúdos, e migrou para a Twitch logo em seguida. Em 2018 seu canal de *Counter Strike* foi o mais assistido do mundo na plataforma<sup>30</sup>. Foi também responsável pela live de maior audiência do Brasil realizada em 2022, atingindo o número de 710 mil espectadores simultâneos durante o embate entre o time da Imperial e a Cloud9, durante o *PGL Major Antwerp 2022*<sup>31</sup>.

O segundo brasileiro que teve os dados de pagamento na lista de vazamento foi o Alanzoka, que é um streamer que começou a carreira em 2011 pelo Youtube publicando conteúdos jogando. Alanzoka conquistou o público com seu carisma e já em 2012 obtinha 50 mil inscritos em seu canal. Ao iniciar sua carreira na Twitch, se estabeleceu como jogador assíduo de diferentes jogos. Em 2019 foi o primeiro brasileiro a atingir dois milhões de seguidores na Twitch, e foi considerado um dos maiores influenciadores do país segundo a Pesquisa Game Brasil 2019.

Os dados que foram vazados, diziam respeito ao período de agosto de 2019 a outubro de 2021, e apresentavam informações de que Gaules nesse período teria recebido da Twitch

---

<sup>29</sup> explicar

<sup>30</sup>

<sup>31</sup> Torneio internacional de CS:GO disputado entre 24 equipes de diferentes locais do mundo, que em 2022 ocorreu na Antuérpia, Bélgica, e contava com uma premiação de 1 milhão de dólares (cerca de 5 milhões de reais).



US\$ 2,8 milhões (cerca de R\$ 15 milhões em conversão direta) e Alanzoka, US\$ 1,7 milhão (R\$ 9 milhões). Acho importante destacar que Gaules, o primeiro brasileiro a aparecer na listagem, estava na 12ª posição no ranking internacional de pagamento, tendo o primeiro lugar recebido mais de US\$ 9.600.000 (aproximadamente 48 milhões de reais).

Curioso pensar também que no mesmo ano de 2021 foram realizados dois movimentos de paralização de streamers, que foram popularmente chamados de “greve dos streamers”. O primeiro deles em 23 de agosto de 2021, quando ocorreu a paralização realizada no Brasil e ficou conhecida como "Apagão da Twitch". Os streamer brasileiros pediam, entre outras demandas, a melhorias nas remunerações, principalmente após a diminuição dos valores das inscrições na plataforma no país, que passaram de R\$ 22,99 para R\$ 7,90.

Outra paralização partiu dos streamers norte-americanos que reivindicavam, principalmente, medidas mais rigorosas por parte da Twitch para combater os ataques de ódio (*hate raids*) realizados na plataforma. A partir de ataques coordenados que invadem o *chat* da transmissão dos streamers com diversos perfis (de bots ou pessoas) o inundando com mensagens de assédio, insultos e discursos de ódio. As *hate raids* foi um dos principais motivos para a paralização realizada no dia 1 de setembro nos Estados Unidos, consistindo em um movimento convidando streamers e espectadores a participarem do #ADayOffTwitch, não entrando no ambiente da Twitch nesse dia como protesto pela falta de medidas eficazes da plataforma.

Apesar da discrepância que envolve pagamentos milionários por um lado e reivindicações de melhores condições de trabalho e salários por outro, os dois lados têm algo em comum: o exercício do mesmo trabalho. E foi a partir dessa curiosidade que me senti instigada a pensar o trabalho streamer e o que envolve essa função, pra além de streamers mega famosos que furam as bolhas em outras redes sociais e faturam milhões de dólares por ano. Proponho-me a pensar o cotidiano de streamers que, por mais que tenham grandes números (de espectadores, inscrições e doações), não estão nem perto de viver essa realidade de serem milionários; assim como muitos outros que nem grandes números tem, e no entanto fazem das lives um sustento. Estes sim, representam uma quantidade expressiva dentro da plataforma. Essa foi a motivação o que me levou a realizar esta pesquisa.

Os *streamers* aplicam estratégias com o objetivo de obtenção de público, construção de comunidades, para bater as metas de manutenção e crescimento dentro dos programas da plataforma. Essas estratégias podem ser traçadas a partir de diversos elementos, na observação apareceu com frequência, enquanto padrão de comportamento, a assiduidade das transmissões.

A frequência na realização das lives se torna importante, principalmente para construir uma comunidade, auxiliando a inserção da live no cotidiano de usuários da plataforma. Para isso é importante que os usuários tenham acesso à quando acontecerá a transmissão, saber quais dias da semana e os horários que elas acontecerão.

A divulgação é também uma estratégia usada pelos streamers para convidar novos públicos a participarem da *live*. E isso pode ser feito tanto nas informações do canal, quanto durante as transmissões. No perfil há uma área destinada a programação de *lives*, em que é possível adicionar transmissões agendadas, também é onde ficam os dias e horários das transmissões já realizadas com o acesso aos *VODs*, caso estes estejam disponíveis. Essa é uma estratégia útil para convidar novos usuários que tiveram interesse pelo conteúdo, a voltarem com mais frequência ao canal. Outra estratégia usada nesse sentido, é o convite a fazer parte de comunidades do canal em outras redes sociais para fora da Twitch, onde a comunicação é mais direta e facilitada, principalmente em relação a divulgação de quando se estará online, ou até mesmo anúncios em dias que não terão *live*.

Outra estratégia usada com frequência, é referente aos conteúdos de interesse de um público alvo: jogar franquias que têm um público maior de usuários na plataforma, ou um jogo recém lançado, costumam atrair novos espectadores para a transmissão. Um comportamento que observei na Twitch, e que diz respeito a essa estratégia de busca por público, foi a demanda por jogos transmitidos por streamers maiores, e com comunidades já definidas, a fim de atrair usuários interessados nas franquias, em outros horários das transmissões que já acompanham.

Mariana Cortes (2014) em sua análise sobre pregadores-itinerantes aponta que estes se subdividem em duas categorias: os pregadores-mendicantes e os pregadores-executivos. Os pregadores executivos, notadamente celebridades que percorrem o Brasil proferindo sermões, recebem cachês elevados e desfrutam de acesso às plataformas de comunicação de massa da indústria simbólica pentecostal. Em contrapartida, Marginalizados e atuantes nas bordas do mercado, os pregadores mendicantes buscam pela Rua Conde de Sarzedas quem se disponha a ouvir seus testemunhos, na esperança de serem convidados a pregar em alguma igreja. Dessa forma, almejam ascender à posição de pregadores executivos e obter reconhecimento.

A autora ainda aponta como esses pregadores-mendicantes realizam uma performance incorporada com as disputas do mercado, onde se copia o que as celebridades da área fazem. Uma característica, capacidade ou estado relativamente estável que alguém possui, não sendo

simplesmente um ato ou uma ação, mas uma disposição que se manifesta no comportamento e nas ações. Sendo essas ações incorporadas por potenciais candidatos a percorrer uma carreira de sucesso (Cortes, 2014). A descrição da autora leva à reflexão também, sobre a maneira como streamers de pequeno e médio porte, por vezes imitam fórmulas, estilos visuais, expressões e comportamentos de streamers maiores, replicando as performances de sucesso.

Cortes (2014) oferece outra análise que pode ser aplicada aos streamers, ao definir pregadores mendicantes como um grupo marginalizado que ocupa posições estruturalmente tensas e inconsistentes. Esses pregadores comercializam suas biografias e histórias em um mercado específico, muitas vezes por não se encaixarem no mercado tradicional. Essa venda de vidas no mercado pentecostal apresenta similaridades com streamers e influenciadores de redes sociais, uma prática crescente de transformar o cotidiano em mercadoria digital. Apesar das diferenças de escala, a dimensão do ao vivo compartilha a vida de forma não editada. Embora streamers possam controlar o conteúdo transmitido, o ao vivo mantém uma imprevisibilidade inerente.

Canais em crescimento e que não contém estrutura tanto de uma comunidade grande de acompanhadores das lives, quanto dos equipamentos necessários para suportar os *softwares* de transmissões e os jogos a serem transmitidos, recorrem a alternativa de metas de doações para a realização de investimentos no canal ou no seu equipamento de trabalho. As metas costumam ficar no *layout* da tela da transmissão, e são programadas para atualizarem a cada nova doação automaticamente. Para um canal que não tem a estrutura de equipamentos que sejam capazes de realizar lives e que possam rodar os jogos que estão em alta no momento e os lançamentos recentes. Para que possam atrair um público maior disponível a compor uma comunidade engajada com o canal, é uma boa opção ter o apoio a doadores que invistam financeiramente no canal.

Nas atividades de análise do trabalho streamer no ambiente da Twitch, meu principal acompanhamento foi com Rogério, um interlocutor que tem um canal com uma comunidade consistente e engajada. As lives de Rogério não consistem em lives de jogos, ele realiza transmissões *In Real Live* (IRL), que consistem em uma categoria de lives que a partir de um equipamento específico realiza transmissões de qualquer lugar, em geral em movimento realizando perambulações na rua, em viagens, em bares, eventos, etc. Rogério também realiza

lives de *PC (personal computer)*<sup>32</sup>, que em sua maioria, são transmissões assistindo conteúdos e interagindo com o público. No cotidiano das transmissões de Rogerio, foi possível observar uma constante presença dos mesmos usuários rotineiramente. É comum um streamer que mantém uma rotina de transmissões, ter também um comparecimento frequente dos mesmos usuários assíduos. Nem sempre são as mesmas pessoas em todas as transmissões, mas encontrar os mesmos *nicks* na *live* se torna rotineiro.

Um público se conecta com uma *live* por questão de afinidade, e pode incluir como sua rotina na plataforma, as transmissões daquele streamer<sup>33</sup>, como uma conexão continuada estabelecida por seus próprios contextos, categorias e significados específicos. São esses contextos e significados específicos que, ao meu ver, motivam a utilização das ferramentas da plataforma para interagir na transmissão em questão. Um usuário que é muito ativo na interação em um canal, não necessariamente o fará em outras lives, mesmo em transmissões da mesma categoria ou estilo. Eu entendo que essas interações têm muitas vezes uma relação de conexão com o streamer em questão. E a própria plataforma acentua isso com indicações como “apoie seu streamer favorito”, sugerindo uma ideia de que quem gosta dos conteúdos da live em questão também apoiam financeiramente a mesma.

Embora eu tenha um certo desconforto quanto ao termo “espectador”, estou usando esta categoria aqui como um sinônimo de usuário. Esse desconforto é porque, apesar de eu ainda não ter conseguido encontrar outra palavra que refletisse bem o que seria um usuário da plataforma, ela me causa um incômodo muito específico, visto que, quem assiste as lives não está apenas numa posição estática, de só assistir e receber o conteúdo, mas tem certa autonomia para interferir na live com mensagens no chat, ou na tela com *bits*, *donate*, *pix*, e essas interações em tempo real podem mudar os caminhos da live. Então não vejo os usuários apenas como espectadores passivos, mas como colaboradores na construção do conteúdo das lives. Continuarei refletindo sobre essa ideia, mas até lá seguirei usando espectadores apenas como um sinônimo de usuários da plataforma.

A cargo de melhor compreensão sobre minha noção da participação dos usuários na construção de conteúdo, gostaria de trazer um caso. Em uma *live* onde Rogerio contava uma história de sua infância sobre viagens de carro, um usuário enviou *bits* perguntando se ele já

---

<sup>32</sup> *Personal Computer*: computador pessoal

<sup>33</sup> essa relação não é estática, é bem comum que o público vá variando de tempos em tempos, novas pessoas chegando e pessoas antigas estando mais ausentes

havia assistido um vídeo de carros na praia de Salinas. Mesmo respondendo que já havia visto o vídeo mencionado, o streamer reproduziu o vídeo na *live*. O vídeo em questão era sobre visitantes que entravam na extensão da areia da praia com seus carros. E graças ao subir da maré e o congestionamento dos veículos que não conseguiram sair da praia ao mesmo tempo, o mar acabou por atingir dezenas de carros que ficaram boiando pela extensão da praia, e alguns que até foram levados pelo mar. Com a exibição do vídeo, os usuários comentavam no *chat* com risadas e soluções para que a situação pudesse ter sido evitada. Rogerio comentou durante mais uns 10 minutos sobre o tema do vídeo, entre interações, reação e leitura de alguns comentários que julgava engraçados. A partir da mensagem por *bits* de um usuário, o conteúdo foi acionado para a visualização da transmissão, este conteúdo sugerido foi comentado e gerou mais participação e interação do público. Por situações como essa do caso, eu compreendo que os usuários não são simples espectadores, mas que sim, fazem parte diretamente da construção da *live*.

### **1.5 - “Esses dias eu estava lá na Twitch”: localidade, interações e relações**

Pretendo nesta pesquisa analisar a Twitch a partir da perspectiva de que esse espaço é entendido como um ambiente, com socialidades inerentes à plataforma, e maneiras de interagir que constroem sociabilizações oriundas desse espaço. Os ambientes digitais (Gomes & Leitão, 2017) influenciam e moldam como as pessoas se conectam e se relacionam de maneiras específicas a partir daquele espaço específico, ou seja, cada plataforma tem um modelo de interação, e essa forma como as pessoas fazem uso do espaço cria modos de relação que só acontecem da maneira que acontecem graças às características e funcionalidades da plataforma (CESARINO; WALZ; BALISTIERI, 2023). Como eu já utilizava plataforma da Twitch antes de pensar nela como um campo de pesquisa, compreendo que essa noção de entendê-la como ambiente é algo que já vem comigo a partir do meu lugar de usuária. Nas falas cotidianas entre os usuários da plataforma é bem comum que a entendam como um lugar onde se está, “streamei na Twitch”, “estou vendo uma live na Twitch”, “quando estava na Twitch”, “esses dias lá na Twitch...” e assim por diante.

Uma expressão de comunicação muito usada na plataforma são os emotes. Eles são imagens ou ícones personalizados habilitados para uso nos chats da plataforma e que manifestam reações, intensidades de expressões, sarcasmo, piadas internas a comunidade, demonstrações de afeto, apoio, discordância, etc. Muita coisa pode ser expressada a partir de uma imagem, e as reações variam de acordo com o contexto das *lives*. Essa relação dos emotes

é muito consolidada na plataforma, eles são a forma em que o usuário do chat aplica um tom específico a uma mensagem escrita, e muitas vezes o tom é expressado apenas com o emote.

A importância dos emotes para expressar a forma de comunicação é forte, de modo que são usados como recompensa para os usuários por alguns pagamentos na plataforma. Os streamers de nível afiliado e parceiro tem disponíveis espaços para poder anexar ao seu canal emotes personalizados, esses emotes do canal são usados pelos inscritos no chat de qualquer transmissão da plataforma durante o período de inscrição. A própria Twitch divulga a inscrição nos canais usando os emotes como um incentivo para a transação financeira. No *Hypetrain*<sup>34</sup> os usuários são recompensados pela participação com emotes exclusivos desse evento, que ficam disponíveis na conta dos usuários para serem usados permanentemente.

É importante pontuar aqui também a diferença entre seguir e ser inscrito no canal. Seguir configura apenas receber as notificações e, em alguns casos, possibilita poder comentar no chat e fazer uso de emotes grátis que podem ser usados apenas no canal (que são diferentes dos emotes de inscrição). Já o inscrito, o *Sub*, é quem paga o valor de inscrição, e que pode assistir a live sem interrupções de propagandas e usar os emotes do canal em qualquer live na plataforma.



Figura 1 Imagem anexada no sobre do canal Alonzoka print feito em 02/11/2024

<sup>34</sup> Hypetrain é um momento em que os usuários ganham recompensas pelas doações enviadas ao canal, acontece durante um período de tempo e é iniciado pelo pico de contribuições chamadas eventos de apoio (inscrições, compartilhamento de renovação de inscrição, *bits*, inscrições de presente, etc)

As ferramentas que são centrais nas relações e conexões da Twitch, (como o chat, o envio de bits, subs, etc) parecem ser pensadas para manter como funcionalidade principal da plataforma uma interação imediata e simultânea, tanto dos os usuários entre si em interação pelo chat, quanto entre usuários e streamers. Isso não significa que elas não possam ser acessadas e usadas quando a *live* está offline, mas entendo que acessar essas funções offline não teria como objetivo obter uma resposta ou interação. Claro que existem outras maneiras de usar a Twitch que não estejam relacionadas a essa interação direta. Outros tipos de relações se formam com a plataforma para os usuários que só assistem e não comentam (*Lurks*<sup>35</sup>), ou para os que só acompanham pelos *VODs* (*Videos on Demand*)<sup>36</sup>, muitas vezes pela incompatibilidade da vida cotidiana com os horários de live. As maneiras pelas quais os usuários fazem uso da plataforma não são necessariamente sempre da forma que a plataforma foi articulada para eles. Entendo isso como uma adequação dessas ferramentas para o uso subjetivo e individual. Nem todas pessoas que assistem as lives comentam e interagem, mas minha intenção aqui é lidar com as interações construídas tanto entre os streamers e espectadores, quanto dos espectadores entre si no chat, dentro da temporalidade imediata, no ao vivo.

Christian Thorstensen (2020) descreveu, em sua dissertação sobre as relações de troca na plataforma de streaming, uma analogia da Twitch como um edifício com centenas de salas e auditórios, onde em cada um deles teria um palco com um palestrante e uma plateia: algumas salas muito cheias e outras bem vazias, mas a plateia presente sempre aplaudindo, rindo, comentando e participando do espetáculo realizado pelo Streamer. Essa analogia materializa muito bem o trânsito na plataforma e a resposta do público interagindo ao espetáculo, principalmente pela ideia de apresentação para uma plateia, que por ser uma forma direta onde se recebe a reação do espectador de maneira imediata, seja ela positiva ou negativa, pode de alguma maneira modificar o espetáculo ou a performance dos apresentadores. Essa imagem

---

<sup>35</sup> Do inglês “espreitar” é um termo usado para usuários que só assistem mas não interagem

<sup>36</sup> Se as transmissões são ao vivo e a plataforma é toda voltada para essa funcionalidade, o que acontece na live deixa de existir quando ela acaba? Não necessariamente: o streamer pode escolher ou não pela opção de deixar que as lives fiquem armazenadas por um tempo, no que é conhecido como “VOD”, sigla para *Video on Demand*, que em português significa “vídeo sob demanda” que é como são chamados, acredito que de uma perspectiva mais técnica, vídeos que ficam disponíveis para que o usuário possa acessar e assistir no momento que quiser, como acontece no Youtube por exemplo. Os *VODs* ficam disponíveis, dependendo da escolha de configuração do canal. O streamer escolhe se deixa acessível a todos, ou se o limita para os *Subs*, que são os inscritos no canal.

representa bem a essência da transmissão ao vivo, e a materialidade da situação para quem não teve contato com a plataforma da Twitch.

O autor apresenta que o espetáculo, ou o produto apresentado, seria o conteúdo da transmissão, mas não necessariamente todas as coisas que acontecem durante a transmissão. Não o todo que acontece, mas a produção audiovisual final em si, incluindo todas as mensagens enviadas no *chat* como forma interação do público. As mensagens só se tornam parte dessa produção audiovisual gravada se o streamer as lê em voz alta, elas até podem ser lidas pelo streamer, mas não verbalizadas não são registradas na mídia audiovisual (Thorstensen, 2020). As mensagens ganham importância a partir do momento em que são lidas pelo streamer e, desse modo, se configura a interação streamer e usuário. A efemeridade se faz presente assim, não importando o conteúdo de todas as mensagens enviadas, e sim o conjunto das mensagens que alcançam o objetivo da interação, a partir da leitura ou comentário sobre a mensagem por parte do streamer em *live*, de modo que a partir disso a interação se torna parte da produção audiovisual, parte da transmissão.

Gostaria de trazer um caso para analisar as ferramentas disponíveis na Twitch e como elas podem motivar as interações, trazendo em perspectiva, uma das maneiras que usuários do *chat* interagem no canal analisado, principalmente por meio das brincadeiras internas da comunidade. Uma das relações jocosas dos usuários da transmissão de Rogerio, são os *nicks* criados com nome referente a situações que acontecem durante a transmissão. Os usuários da *live* por vezes mandam interações, referente com seu *nick* ou com o que está sendo passado na transmissão no momento, com intenção de ter o nome lido e para que motive um comentário do streamer sobre o assunto que motivou a criação do *nick*.

Essa situação é recorrente, principalmente nas transmissões de Rogerio, e normalmente os usuários interagem como se as mensagens fossem enviadas pela personificação dos papéis escolhidos, atuando como personagens no *chat* da *live*. Um caso que exemplifica isso aconteceu em uma transmissão onde o streamer estava assistindo um vídeo de *vloggers*<sup>37</sup>, que já são conhecidos e aguardados pela comunidade em questão. Os *vloggers* estavam realizando uma série de vídeos em viagem pela Índia, em que o streamer com a comunidade estavam acompanhando juntos. No desenvolvimento de um dos vídeos, depois de mostrar alguns pontos da cidade em que estavam, um dos *Vloggers* reaparece na tela sem a máscara que estava usando

---

<sup>37</sup> Vlogger é um criador de conteúdo de vídeo que cria e publica vlogs. O termo vem da junção das palavras "vídeo" e "blog". Sendo um blog um conteúdo publicado em texto e um vlog em vídeo.



inicialmente. E nesse contexto foi realizado um comentário do usuário “mascara\_do\_renam”, acionando a ferramenta de menção a outro usuário no *chat*, o “buzina\_do\_tuktuk”, dizendo “fui esquecido dentro de você”. Performando a partir do personagem escolhido (a máscara do vlogger), em uma conversa para outro usuário com o nome de outro objeto. O humor nesse caso foi acionado sobre a possível ligação dos dois *Nicks* de usuários diferentes, criados para o mesmo contexto da live, interagindo entre si como se fosse um diálogo entre objetos.

Esse exemplo é interessante para usar de referência enquanto análise das motivações dos usos das ferramentas da Twitch, por ser um estímulo que gera a interação dos usuários. O streamer assiste um conteúdo (*react*), e um usuário da comunidade cria uma conta com um *nick* relacionado com o conteúdo assistido em *live*, interage no *chat* atuando de maneira relacionada com o tema do nome de usuário, e cria novas interações a partir disso. Desse modo, a ferramenta de criar contas, que talvez tenha sido pensada primariamente apenas como registro de novos usuários, é aplicada pela comunidade de maneira diferente da intenção primária em que foi idealizada para uso. Sendo utilizada por usuários já registrados com a intenção de se alcançar a interação do streamer que acompanham, e demonstra também maneiras diferentes de uso das ferramentas da plataforma e o aproveitamento delas para outros objetivos.

A partir disso acredito ser possível afirmar que os usuários podem encontrar significados específicos e variados na busca por interações mais diretas, que geram a motivação no uso das funcionalidades da Twitch, abrangendo inclusive a efetivação de transações financeiras via plataforma. No acompanhamento cotidiano das transmissões de Rogerio pude observar a forte tendência de se compreender as transações financeiras a partir da afeição da comunidade de manter o canal, e ajudar a live em seu crescimento. Isso é muito colocado principalmente pelo streamer durante os agradecimentos aos *subs* de presente e pelos *bits*. No entanto também observei nas atitudes de alguns usuários o desejo de estar e permanecer nos *ranks*<sup>38</sup>, tanto dos torcedores (envios de *Bits*), ou *gifeiros*, como são chamados no cotidiano, quanto dos presenteadores (*Subs* de presente), que se refere aos que dão *subs* de presente para outros usuários da comunidade. Os dois rankings ficam acessíveis a todos que entram na live, e é localizado acima do chat de maneira reduzida mostrando apenas os três primeiros da lista, e quando clicado ele se expande exibindo o ranking dos 10 maiores *nicks* em doações e as respectivas quantidades enviadas por cada um.

---

<sup>38</sup> Listas de classificação ordenada dos 10 maiores doadores em ordem decrescente, e que ficam exposta no topo do *chat* e apresentam os maiores doadores de inscrições de presente e os que mais enviam *bits* no canal.

A fim de ilustração para essa análise descreverei uma situação ocorrida em uma das transmissões do campo, onde um dos usuários que vinha sendo o mais frequente em dar *subs* de presente para a comunidade de Rogerio, pegou o primeiro lugar no rank<sup>39</sup> da live. O fato foi comentado pelo streamer, parabenizando o usuário por entrar na história da comunidade no *rank* de *sub gifts*. Ao final da mesma transmissão, um outro usuário mandou 2000 *bits* sem nenhuma mensagem no momento de encerramento da live, e sua justificativa no *chat* foi que enviou esse valor para recuperar o segundo lugar no *rank* dos *bits*. Percebe-se assim, que também há uma dimensão de status, relacionada com a busca por um lugar de destaque naquela comunidade<sup>40</sup>.

A motivação pode ter o intuito de doar para ajudar o canal, no entanto ela também estabelece uma relação de troca por prestígios, de diversos significados. Com esse exemplo das motivações dos usos, se torna possível analisar esse ocorrido a partir de uma perspectiva inspirada na Teoria Ator-Rede de Latour (2012), destacando como a interação entre diferentes atores, sujeitos ou objetos, humanos ou não-humanos, desencadeiam uma série de transformações e trocas, tanto no plano simbólico quanto no face-a-face. A ação não é isolada, mas sim, o resultado de uma rede complexa de interações que produzem consequências e mudanças nos envolvidos, o que demonstra que a construção de conexões é um processo ativo e transformador. A ideia de Translação ajuda a entender como as ações se movem e desenvolvem dentro de uma rede de interações, onde os participantes adaptam suas ações e interesses para atingir seus objetivos. Nesses movimentos que surgem do encontro de interesses e possibilidades, os atores se transformam, criando limites e negociando espaços de atuação para conquistar algo em um processo de construção de conexões (Latour, 2012).

Assim como a plataforma realiza ofertas e premiações em troca das inscrições, os streamers também se utilizam dessa estratégia para tentar atrair mais inscritos. Estratégias podem ser criadas a partir da relação dos símbolos e significados estabelecidos pelos interesses da comunidade. Um exemplo disso é referente aos cargos no *Discord*, que embora não sejam diretamente uma relação de “pague e ganhe o cargo”, ser *sub* na Twitch pode permitir ganhar um “prestígio” para esse outro espaço digital. Onde quem é inscrito no canal ganha acessos à abas e cargos em outra rede social, que é o *Discord*, que quando vinculado com a conta da

---

<sup>39</sup> nesse canal específico o histórico dos ranks não é resetado desde as primeiras lives, o streamer pode decidir se esse rank fica desde o início do histórico das lives, se é mensal, etc.

<sup>40</sup> O que se torna parecido com a relação com os cargos no *Discord*, que embora não tenha diretamente uma relação de “pague e ganhe o cargo”, ser um *sub* na Twitch leva esse “prestígio” para esse outro ambiente digital. Quem é *sub* da Twitch tem uma aba e cargos no *Discord* que são vinculados com a conta da Twitch, possibilitando acesso exclusivo a certos conteúdo.

Twitch, possibilita automaticamente o acesso exclusivo a certos conteúdos direcionados a comunidade apoiadora do streamer. Essa motivação dessa maneira, mais uma vez, pode ser compreendida não apenas enquanto doar ou se inscrever para ajudar o canal, mas também pode estabelecer uma relação de troca por prestígios.

Desse modo, os *bits*, os *Subs* de presente, e outras formas de transações financeiras se enquadram como trocas, não apenas de dinheiro, mas de significados, que não seriam os mesmos para todas os canais da Twitch, mas uma formação de sentido partir daquela comunidade, como um subgrupo localizado em um espaço digital, que diz respeito também a uma influência de suas socializações. Pensando a motivação enquanto intenção de estar nos *ranks* dos torcedores e dos presenteadores, ou até mesmo ao acesso a conteúdo exclusivo no *Discord*, acredito ser possível enquadrá-los como um signo de riqueza e valor nesse espaço, onde estar neste rank indica um destaque e prestígio perante a comunidade. Então a dádiva do doar, neste sentido, vai além do não ter algo em troca, mas também podendo atribuir a ela uma proeminência mediante a esta comunidade.

## 1.6 - Trocas entre comunidades: “Limpa aí Chat, tem visita”

A frase destacada como título dessa seção, “Limpa aí Chat, tem visita”, foi uma frase dita por um streamer quando recebeu uma *Raid* se direcionando ao seu chat. A *Raid* ou o *Gank*<sup>41</sup>, são termos usados na plataforma para utilização da ferramenta que possibilita que, ao final de sua transmissão, o streamer transfira o público para outra *live*. O *gank* leva aproximadamente um minuto para ir “juntando” o público que irá ser transferido. Na parte superior do chat aparece uma mensagem indicando se o usuário está participando da *Raid*, e a possibilidade de escolher ir ou não com o público para essa transferência de transmissão. O nome do canal que receberá o *gank* também aparece linkado na mensagem.

No caso aqui descrito, imediatamente os participantes da live, como resposta, começaram em peso a mandar mensagens no *chat* com um emote animado de um pinguim com um balde ao seu lado e com um esfregão nas mãos, realizando movimentos lemniscatos (*Figura 3*). Entre as dezenas de envios em repetições deste emotes no chat, haviam algumas mensagens dizendo “arruma a casa *Chat*”, “bem vindos pra quem tá chegando” e “fiquem à vontade, tem

---

<sup>41</sup> *Gank* é uma gíria de LOL (League of Legends), que se refere a um ataque surpresa em grande quantidade numérica. Ficou muito disseminada na Twitch para se referenciar as Raids.

cerveja na geladeira”. Depois da frase, o streamer agradeceu o *gank* ao canal que enviou, e contextualizou o público que estava chegando sobre o que estava fazendo em live naquele dia.



Figura 2 Emote ":clean:" um gif que reproduz movimentos em looping

Esse envio de público gera uma circulação entre lives e muitas vezes conexões entre públicos diferentes. O *gank* pode ser mandado para qualquer canal que esteja em transmissão naquele momento, e incentiva o público de uma *live* a interagir em outras transmissões. Mesmo sendo manual, ativada apenas a partir de um comando, é uma prática bem comum na Twitch. Eu mesma já passei um dia inteiro só acompanhando indicações por *Raids* e, por vezes, quando eu dormia assistindo transmissões, acordava de manhã em uma live completamente aleatória. Ao rever o histórico, percebia então que tinha passado por umas 5 ou 6 lives depois da transmissão durante a qual eu havia dormido. Essa é uma ferramenta que é muito usada na plataforma.

Nem todas as contas são incluídas no *gank*, não sei dizer o que faz sua conta ser incluída ou não. Além da escolha do usuário, algumas vezes isso acontece de modo automático, mas às vezes não. Essa ferramenta é muito importante quanto ao compartilhamento de públicos e interações entre comunidades diferentes, divulgações e trocas. Não é apenas um apoio para o canal que recebe, mas também uma forma de divulgação do canal que envia.

Em conversa durante uma *live*, Rogerio desabafou perguntando se o público tinha percebido que fazia alguns meses que ele não mandava *gank* para nenhum canal ao final da transmissão, no que o *chat* comentou que já havia notado, ele seguiu contando que estava se sentindo desconfortável pela falta de retribuição da *raid* nas suas lives.

“5 anos que eu dou *raid* todo final de live, e aí eu comecei a reparar que ninguém me manda *raid*, eu falei: ‘pô, será que eu sou otário?’ porque eu prezo pela comunidade da Twitch, sempre dei *raid* em streamers pequenos pra dar aquela fortalecida, mas nem os pequenos que eu dou *raid*, os cara retribui o *raid* [...] eu fico querendo ajudar e nunca ninguém ajuda, então quero que se foda também.” (Recorte retirado da live de Rogerio)

Esse recorte do campo demonstra a importância da troca em relação ao gank, e pode ser aplicado ao que Mauss (2003) apresenta quando afirma que “Na civilização escandinava e em muitas outras, as trocas e os contratos se fazem sob a forma de presentes, em teoria voluntários, na verdade obrigatoriamente dados e retribuídos” (Pág 187). A não retribuição das *raids* nas *lives* de Rogerio, causou um grande desconforto nele quanto a continuar dando *gank* para outros canais. “São já, em sua maior parte, contraprestações, feitas em vista não apenas de pagar serviços e coisas, mas também de manter uma aliança proveitosa e que não pode sequer ser recusada” (Mauss 2003, pág 303). A performance da liberalidade dos mecanismos de obrigação apontados por Mauss a partir das observações de Malinowski a respeito do Kula, quanto ao dar o que não tem obrigação sem esperar receber algo em troca, sendo que na verdade, existe algo a se receber em troca, desse modo podemos entender que a retribuição se torna um aspecto importante na relação de envios das *raids* na Twitch.

Essa obrigatoriedade na reciprocidade, também pode ser analisada em relação aos agradecimentos das doações do público, tanto referente os *Bits*, quanto aos *subs*. Existem alguns momentos em *live*, que Rogerio faz com que as notificações fiquem pausadas e desse modo elas não são reproduzidas simultaneamente com o envio. Por conta das interrupções dos sons que as notificações causam na transmissão, em determinados momentos de escolha do streamer, elas são pausadas, deixando assim um tempo específico para agradecer a vários usuários de uma só vez. E em alguns momentos quando isso acontece, o streamer costuma ser cobrado por usuários, “você não agradeceu o meu sub”. Essa cobrança que geralmente é estabelecida com streamers que leem os *nicks* dos doadores, e que quando não o fazem, instantaneamente são passíveis de serem entendido como desumildes, e normalmente os usuários cobram esse agradecimento em uma demonstração de tristeza e quase insatisfação por ter realizado a “doação” sem ser agradecido. Nesse sentido, o streamer também precisa constantemente performar uma gratidão ao público doador.

## 1.7 - Conexões entre redes: modalidades de relação

A rede de relações criada a partir do vínculo de conexão estabelecido entre o usuário e o Streamer, não se limita unicamente às “fronteiras” da Twitch. Os usuários também acompanham os Streamers em fluxos de conexões para outras redes sociais, até para além do Discord<sup>42</sup> que, vale ressaltar, tem uma relação muito intrínseca com a Twitch. O Discord acaba se tornando como uma extensão do que é feito na Twitch, não pelas ferramentas oferecidas pelas duas plataformas, mas por escolha dos usuários, o Discord é uma extensão do espaço de criação de vínculo da comunidade da Twitch e atualizações sobre informações relacionadas com o núcleo da live.

A perambulação que os usuários da Twitch fazem seguindo streamers em outras redes sociais, é também uma maneira de se manter conectado a ele no Facebook, no Instagram, no Twitter (ou X), etc. Acho importante enfatizar que não tenho como afirmar com exatidão a presença em outras redes sociais, dos usuários por trás dos *nicks* recorrentes do público da Twitch. Não tem como dizer que as pessoas que comentam em outras redes são as mesmas que frequentam e comentam regularmente nas lives, até porque é difícil mapear os *nicks*, pois costumam ser diferentes de uma plataforma para a outra. Além disso a Twitch e o Discord não são rede sociais que estabelecem um realismo identitário como uma característica (Gomes & Leitão, 2017).

Com exceção do Discord, onde comumente os usuários se apresentam com os mesmos *nicks*, e a mesma característica jocosa que na Twitch, outras redes sociais, como Instagram e Facebook, são muitas vezes entendidas como redes que carregam outra maneira de se apresentar socialmente, onde os perfis são vinculados às identidades dos usuários fora da rede. Isso na Twitch, é tido com menos formalidade: *nicks* ou @s na plataforma costumam ter um teor de desprendimento com o realismo identitário. Principalmente na comunidade de Rogério, os *nicks* são em sua maioria criados com um teor cômico, com o objetivo de serem engraçados ou descontraídos. Então eu entendo, a partir disso, que fica praticamente inviável para fins desta pesquisa mapear os usuários nessa circulação entre outras plataformas vinculadas ao streamer. Por isso me atentei aqui apenas à análise de conteúdos comentados em outras redes que se referem às transmissões da Twitch.

---

<sup>42</sup> O Discord, um aplicativo gratuito de comunicação por voz e texto via IP, foi inicialmente criado para atender comunidades específicas de jogos.

No canal aqui analisado, podemos dizer que temos uma dimensão diferenciada. Como meu interlocutor teve uma trajetória na internet, anterior às lives na Twitch, suas redes sociais como um todo tem mais uma parcela de seguidores que o busca em redes específicas e com objetivos distintos. Mas a presença e as divulgações das lives estão presentes ali também, no Twitter, Instagram, etc. As piadas “internas” das lives se estendem para essas redes, mas ao que me parece, ficam numa proporção mais *nichada*, com os comentários e interações majoritariamente feitos por frequentadores da live, o que pode ser notado a partir do conteúdo mencionado nos comentários.

O interlocutor também produz conteúdos específicos para cada rede social, não necessariamente sobre a live. Ele, inclusive, comenta sobre a diferença de seus públicos em cada plataforma. Já mencionou em live que não costuma divulgar tanto as transmissões em outras redes sociais, justamente por estar associado a essas redes um público diferenciado da proposta de comunidade que ele tem abrolhado na Twitch. E que essa comunidade é o “clubinho” que ele mais tem gostado, por serem o público com o qual mais se conecta e se identifica no momento. Acredito que essa conexão exemplificada, tanto na fala do Streamer, quanto na presença do público para além da Twitch, tem influência direta pelo fator do ao vivo, da formação de uma conexão streamer e usuários, que se estabelece a partir da *live*, e que permeia relações para além da Twitch de várias maneiras, seja em outras redes, ou seja em eventos e encontros presencialmente.

Comigo, essa relação de conexão foi estabelecida também a partir dos meus gostos, da identificação e conexão não apenas com o streamer em questão, mas também com a comunidade para além do espaço da Twitch. O tempo que gastei no Discord foi fundamental para essa conexão com a comunidade ser fortalecida. No Discord conversávamos diariamente durante a pandemia, e nos “encontrávamos” para ficar em um canal de voice por horas seguidas. O tempo que passamos juntos, majoritariamente sem a presença do streamer, estabeleceu um fortalecimento de conexões, a ponto que, daquela comunidade, criaram-se fortes laços de amizades, namoros e até casamentos.

## **1.8 - Encontros - “Saindo de casa”**

A relação construída entre streamer e usuários, e entre a própria comunidade da *live* entre si, não é restrita ao espaço da Twitch. Elas se dão de diversas formas, inclusive espaços para além da Twitch, seja em outras plataformas e redes sociais, ou presencialmente.

O estilo de públicos diferenciados mencionadas por Rogerio, são pessoas que por mais que possam ter uma interação com ele, não fazem parte da relação que se estabelece da comunidade com o streamer. Isso costuma ser algo mais visível em grandes eventos públicos em que ele se faz presente, como a BGS<sup>43</sup>, onde uma grande parte das pessoas interagem com ele por conta da *live*, mas também há pessoas que interagem por conta de seus outros trabalhos (anteriores ou não), e que muitas vezes, esses nem sabem que atualmente realiza transmissões. Como as lives são *IRL*<sup>44</sup> (*In real life*) é comum acontecer essa situação, inclusive durante as transmissões, e por conta do equipamento utilizado, as pessoas acabam por questionar se ele está gravando vídeos, e então ele costuma explicar que está ao vivo naquele momento e divulga seu o canal da Twitch. Mas grande parte das pessoas que interagem nas *lives IRL* são integrantes da comunidade, já chegam muitas vezes com a live aberta no celular e falando seus *nicks* (porque uma das piadas internas da *live*, é dar *TimeOut* em quem aparece na transmissão *IRL*).

Depois que o período mais crítico da pandemia passou, começaram os encontros entre os membros da comunidade. Pessoas do Discord que moravam nas mesmas cidades ou estados, começaram a marcar para se encontrarem. Nesse período eu também encontrei amigos da comunidade do Discord de Rogerio que moravam no mesmo estado que eu. Um período depois, marcamos um encontro com várias pessoas de diferentes lugares do Brasil, e até de fora do País. Isso se tornou possível com a reabertura das fronteiras para circulação de pessoas internacionalmente depois da vacina. Esse encontro foi organizado apenas entre um grupo de amigos que se conheceram pela internet, que já tinham uma forte conexão entre si e escolheram passar um tempo em uma casa juntos no mesmo espaço, uma vez que já passávamos tempo juntos por muitos momentos, mas cada um em sua casa.

---

<sup>43</sup> Brasil Game Show, uma feira de games que acontece em São Paulo anualmente, e conta com a presença de marcas, investidores, streamers e outros envolvidos no ramo.

<sup>44</sup>Do inglês significa “Na vida real”, é uma gíria usada para se referir a acontecimentos fora do ambiente digital. Se tornou também uma categoria de transmissão, onde a *live* pode ser realizada de diversos ambientes, a partir de equipamentos específicos, que permitem a realização de transmissão em movimento, possibilitando assim *lives* fora de um local fixo, na rua, em eventos, viagens, etc.



Um tempo depois foi organizado um encontro da comunidade por Rogerio. Que foi uma integração em um restaurante/bar, situado em um bairro de São Paulo. Além do encontro presencial, teve exibição da integração em *live* na Twitch, conhecido como “XetEncontro”. Essa reunião presencial começou a acontecer mensalmente durante alguns meses e, em todas edições praticamente, haviam relatos de pessoas que iam de longe, até de outros estados, para esse evento da comunidade. Nesses encontros era passado, a cada indivíduo da comunidade que chegava, um rolo de adesivos e uma caneta para que colocassem seus *nicks* e o colassem no tórax, para assim ser possível reconhecer cada pessoa por seu *nick*. Os encontros entraram em hiato após alguns meses, segundo o Streamer, por algumas situações começarem a sair do controle, principalmente quanto a quantidade de pessoas, e pelo estabelecimento ser localizado em um bairro residencial.

A prática da perambulação é comum na comunidade analisada, observada tanto nas andanças de Rogerio quanto no acompanhamento da comunidade em diferentes locais. Neste capítulo, exploramos essa perambulação nos espaços digitais e nos caminhos que o trabalho de streamer nos revelou até o momento, incluindo a Twitch e outras plataformas, além de espaços fora do ambiente digital. Dando seguimento, o próximo capítulo se concentrará nos eventos como outra direção proporcionada pelo trabalho de streamer. A partir disso, abordarei a etnografia de eventos e os desafios inerentes a essa manifestação do trabalho.

## **CAPÍTULO 2**

### **EVENTOS DE CULTURA POP:**

#### **OUTROS AMBIENTES DE TRABALHO, MESMOS PROBLEMAS**

Esta pesquisa tem como foco a análise da profissão streamer. Até o momento analisei esse ofício no ambiente Digital, no entanto essa ocupação se expande a outras redes sociais (principalmente na função de influenciadores digitais), encontros presenciais e, como irei apresentar em seguida, aos eventos de cultura pop. O objetivo deste capítulo é discutir as questões de trabalho e desigualdades, especialmente as de raça e gênero, a partir dessa profissão que, embora digital em sua origem, também se manifesta em atividades em eventos presenciais.

Acho importante pontuar aqui, que não trago a ida aos eventos como uma forma de pensar o presencial em uma busca por validação para este o estudo. Como pontuado por Gomes e Leitão (2017), essa ideia de que a pesquisa em ambientes digitais necessita do encontro com os interlocutores fora do digital para uma maior validação, se configura em uma ideia simplista, senão desrespeitosa. Trago os eventos aqui caracterizados com uma forte integração existente entre o digital e o presencial como o fluxo das interações sociais já existentes na relação do trabalho streamer na Twitch. A partir disso realizarei uma análise antropológica a partir da etnografia de eventos.

A antropologia dos eventos, inicialmente desenvolvida por Gluckman e aprofundada pela Escola de Manchester, é examinada por Meinert e Kapferer (2015) sob uma lente pós-estruturalista, que questiona a noção tradicional de "sociedade". Em vez de abordagens estáticas, se propõe que os eventos sejam vistos como forças singulares, capazes de moldar a cultura e a sociedade, revelando dimensões críticas da existência social. Essa perspectiva metodológica concentra-se em como eventos específicos catalisam transformações e reconfiguram estruturas sociais, abrindo espaço para novas interpretações e uma compreensão mais profunda da complexidade do mundo social.

Cada evento é considerado único e um ponto de inflexão, concentrando e irradiando potencialidades de mudança e inovação em diversas áreas da vida coletiva. A análise de eventos, portanto, exige uma consideração cuidadosa do espaço e do tempo, das interconexões entre organização e significado, e das relações complexas entre micro e macrocosmos. Essa abordagem busca transcender a visão do evento como mera ilustração de estruturas sociais preexistentes, abraçando-o como um agente ativo na produção e reprodução da realidade social.

A instituição do novo regime de governamentalidade no Brasil, que Foucault (2008a; 2008b) chama de neoliberalismo, ocorre em um momento de mudança na história do país. A partir da década de 90 em que o país se redemocratizava, se encontrava em curso no cenário mundial um processo de instituição das políticas neoliberais. Esse processo tendo o foco na função de gerir as consequências da nova desordem resultante da desregulamentação da economia e da abertura da “caixa de pandora” do mercado, cuja máquina milagrosa do capital financeiro, deixa no seu rastro milhares de “vidas desperdiçadas”, precárias, incapazes de acompanhar o frenesi da aceleração permanente e da mobilização total. Deixando de lado a construção de uma ordem mais justa, igual, democrática, que na década anterior havia sido marcada por importantes movimentos sociais de luta pela amplificação dos direitos e pela melhoria das condições urbanas (Cortes, 2014).

Renato Guimarães (2015) em “Trabalho Informal e Grandes Eventos na Periferia do Capitalismo”, analisa a superexploração do trabalho informal no Brasil e suas raízes históricas, e como a dimensão do trabalho informal revela como a neoliberalização opera de formas diferentes em um território marcado por fortes desigualdades sociais. O autor discute o neoliberalismo no mundo como um pensamento político e econômico, que alterou significativamente a relação entre capital e trabalho. A distribuição de renda e o Estado de bem-estar social, que favoreceram os trabalhadores assalariados em países capitalistas avançados, nunca se concretizaram no Brasil, pois grande parte da força de trabalho sempre esteve na informalidade. Sendo assim a crise do Estado de bem-estar social não afetou o Brasil da mesma forma que outros países, justamente por que ele nunca se estruturou enquanto trabalho assalariado da mesma maneira.

Desse modo, Guimarães (2017) aponta que mesmo com o histórico, o trabalho informal está passando por um processo de transformação. Essa exploração é analisada pelo autor em eventos como o Carnaval de rua do Rio de Janeiro, onde milhares de ambulantes trabalham para uma grande cervejaria sem garantias trabalhistas, e em programas de voluntariado de grandes eventos como a Copa do Mundo e as Olimpíadas, que mobilizaram muitas pessoas para aumentar os lucros de entidades privadas. O autor pontua ainda que a superexploração do trabalho prova que não é mais do interesse do Estado incorporar essa massa excedente em sua totalidade no mercado assalariado. E uma comprovação disso é tanto a utilização da força de trabalho pelo poder público local, em parceria com a iniciativa privada, quanto o esforço de formalização da condição do trabalhador pelo Estado Brasileiro. Criando condições especiais

para que o trabalhador informal possa se tornar legalizado tendo acesso a alguns benefícios sociais.

Anna Paula Moreira de Araújo (2017), em seu artigo sobre promotoras de eventos em São Paulo, aborda como o trabalho realizado em eventos é caracterizado como um trabalho informal. A autora ainda aponta segundo suas análises que há uma predominância de mulheres nesse setor, o que se alinha com a ideia de Helena Hirata (2007) de que a "flexibilidade é sexuada", ou seja, a divisão sexual do trabalho é uma pré-condição para a flexibilidade. O setor de serviços, onde as mulheres são maioria, permite maior difusão da flexibilidade em comparação com o setor industrial. A autora também aborda o conceito de trabalho imaterial de Hardt e Negri (2001), no que se refere à produção de serviços intangíveis, como sentimentos de conforto ou excitação. Esse conceito é usado para destacar a especificidade do trabalho de promotoras de eventos, onde a materialidade reside nas experiências pessoais, além dos ganhos financeiros. As percepções desse trabalho variam também dependendo das diferentes posições ocupadas pelas promotoras no mercado.

A partir disso trarei a seguir a análise dos eventos Brasil Game Show (BGS) e a *Comic Con Experience* (CCXP) como locais de grande importância para a circulação e manutenção do trabalho streamer para além do ambiente Digital.

## **2.1 - BGS e CCXP**

Neste capítulo vou apresentar minhas perspectivas e experiências nos eventos visitados que estão diretamente relacionados à extensão do espaço de trabalho dos streamers. Estive por três vezes em dois eventos diferentes: a BGS (Brasil Game Show) de 2022 e 2023 e a CCXP (*Comic Con Experience*), em 2023.

Os dois eventos são muito parecidos em estilos, público e formato, e diferentes em proporções e foco de temáticas. Enquanto a BGS é mais focada no universo dos jogos, e-Sports, *cosplays* e nas preferências do público que os consome, a CCXP além de abranger esse público e suas preferências tem também temáticas voltadas para séries, filmes, HQs, livros, música, e cultura pop de maneira geral. Ambos são formados por estandes, que são estruturas temporárias usadas em convenções, exposições, congressos e que permitem que as empresas promovam e realizem a exibição de seus produtos ou serviços ao público.

A BGS foi realizada no mesmo local nos dois anos que eu estive presente, embora algumas diferenças ocorreram quanto às empresas participantes. O ano de 2023 foi marcado pela surpresa entre os fãs da BGS pelo anúncio de grandes empresas clássicas do ramo que informaram que não estariam presentes no evento daquele ano: a Playstation, Xbox, Capcom, Activision, Tiktok, Youtube e Twitch. Ouvi especulações de fãs conversando no fumódromo, que a Twitch não teria comparecido à BGS 2023 pois a Amazon Prime supostamente teria fechado um contrato de parceria e patrocínio com a CCXP.

No ano de 2022 a Twitch organizou um dos maiores estandes da BGS, que atraiu de maneira considerável a participação de centenas de visitantes do evento. No ano seguinte, não compareceu. Na CCXP 2023 a Amazon contou com um stand gigantesco direcionado à Amazon Prime, voltado para os produtos do serviço de streaming da empresa e os seus lançamentos exclusivos de filmes e séries, não demonstrando foco ou menção da plataforma da Twitch. O stand da Amazon Prime foi um sucesso de público na CCXP.

A CCXP é uma convenção multigênero brasileira baseada na *Comic-Con San Diego*, que acontece desde 1970, e atrai um público internacional. No Brasil a convenção acontece desde 2014 e é realizada pela empresa *Omelete Company*. O evento tem a mesma lógica de distribuição e localização privilegiada de stands que a BGS, e assim como no evento de games, pela ornamentação, tamanho e estrutura do espaço de cada empresa, é possível notar o direcionamento de investimento das marcas para cada evento específico, até na formulação e planejamento de atrativos para conquistar públicos.

Como a CCXP é um evento de referência internacional e que tem obtido um importante campo de negócios em território brasileiro, este espaço se torna também uma das principais vitrines de anúncios e propagandas para empresas que desejam se conectar com este público alvo. Para o público, a motivação de ida aos eventos, entre diversos benefícios subjetivos, inclui poder ver de perto, interagir, e conversar com atrizes e atores mais famosos do momento, diretores, produtores, organizadores de filmes, séries ou jogos nacionais ou internacionais. A ida à CCXP pode envolver também o desejo de ter acesso a conteúdos exclusivos liberados exclusivamente para o evento, que ainda não foram lançados oficialmente para o grande público. Em proporções maiores que a BGS, a CCXP é um evento que atrai fãs de diversas temáticas de todo o país.

Durante a realização do meu campo, eu me hospedei em um *Hostel* localizado a alguns quilômetros do local onde aconteceu o evento. Cheguei um dia antes do início da CCXP para conseguir me organizar com calma e descansar das longas horas em viagem de ônibus antes da maratona de dias que estavam por vir. Na minha chegada, conversando com a prestadora de serviços do *Hostel*, ela me contou que todas as vagas estavam ocupadas nos próximos dias e que todos visitantes eram para o mesmo evento que eu iria.

Aos poucos foram chegando os hóspedes, e íamos nos conhecendo e apresentando o motivo de estarmos ali. Uma hóspede tinha como objetivo tirar uma foto com a atriz favorita da série que acompanha, outra pra conseguir o prêmio da competição de *cosplay*, outra pra ver o Jason Momoa. Do grupo que formamos para nos ajudarmos durante o evento, principalmente para ida e volta, as regiões do Brasil que se faziam presente eram o Norte, Nordeste, Sul e Sudeste, todos com a viagem planejada e organizada por meses, com o único objetivo de participar da *Comic Con Experience*.

Os centros de conferências onde os eventos foram realizados eram gigantescos, com organizações e estruturas preparadas para receber diversos eventos de grande porte. O recinto onde foi realizado a CCXP, contava inclusive com trabalhadores fixos do espaço que realizavam serviços em todos eventos que aconteciam ali, informações que obtive com os próprios trabalhadores do centro de conferencia. A organização do espaço era toda montada com estruturas grandes e criativas que chamavam atenção: tudo nessas estruturas era pensado para atrair atenção. Um lugar onde alguns estandes eram grudados uns nos outros, ou com pequenos espaços e ruas entre eles, cada um com suas músicas ou fazendo alvoroço tentando se destacar dos outros para atrair mais gente, mais olhares e mais pessoas.

A forma como é pensada a atração da atenção do público nos eventos me lembrou uma cena do filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet*<sup>45</sup>. Quando os personagens principais descobrem a internet e entram nela, a grande rede é apresentada no filme como uma representação de uma cidade, onde todo e qualquer assunto ali é referente a sites, jogos, formas de ganhar dinheiro com engajamento, e até o mercado duvidoso na internet, que foi representado por negócios escusos realizados fora do circuito dos usuários.

O filme retrata a internet como um espaço físico de uma cidade. Os personagens entram no que seria o prédio de uma rede social de publicação de vídeos, o “*BuzzTube*”, que é

---

<sup>45</sup> filme da Disney de 2018, segundo filme da franquia de Detona Ralph

representada como um prédio transitável para as personificações dos usuários dentro da rede, e que também são mostrados em momentos do filme na perspectiva de fora da tela com seus smartphones ou computadores, em alguns momentos pontuando como as consequências das ações que ocorrem na cidade de dentro da internet, afetam os usuários no mundo presencial.

Enquanto estão navegando pelo site e passando por vários palcos, que são os vídeos, percebemos que quanto maior o público parando em frente ao palco, mais as visualizações crescem no vídeo. O pessoal responsável pelos vídeos (como algoritmos), ficam tentando chamar atenção de quem passa por ali, ou buscando usuários de outros sites, para que estes sejam redirecionados ao *BuzzTube* e assistam aos vídeos. A lógica do evento me lembrou essa cena do filme, onde apresentadores e animadores ficam chamando a atenção do público de diversas maneiras, seja comentando sobre um *cosplayer* passando por ali, ou com atividades que valem brindes ou divulgando atrações que estarão no estande. Tanto a BGS quanto a CCXP trabalharam com essa mesma lógica e foram muito parecidos nesse sentido, diferenciados é claro em uma questão de proporções e do espaço em que cada evento foi realizado.

No meu primeiro dia na BGS, após descer do metrô na estação da Rodoviária Tietê e pegar o ônibus do evento que levava os visitantes de graça da rodoviária até o centro de convenções, passei por todo o processo de segurança na entrada do evento, que era uma parte escura na qual mal dava para se enxergar o chão. A iluminação do espaço era basicamente um enorme telão de led que percorria toda a extensão das fileiras de entrada onde eram conferidos o acesso de cada pessoa. Após apresentar os ingressos eu ainda estava com meu fone no ouvido. Andei pelo caminho demarcado e sentir o sol do ápice da tarde de um dia quente de outubro, atravessando a fachada de vidro do centro de conferência. Logo após fazer uma curva fechada e deixar a fachada às minhas costas, a impressão que tive era que estava de noite. Ali, naquele momento a luz do sol foi ofuscado pela quantidade de luzes ao entrar no espaço do evento.

Assim que entrei no ambiente, senti um cheiro de hambúrguer, de comida defumada, um cheiro que foi forte e intenso por 3 segundos e depois parecia não existir mais. Era muita informação: leds, televisões, letreiros, muita gente, muitas luzes, sons de músicas se sobrepondo, grito de gente se divertindo, mais luzes, grito de gente se procurando, gritos porque encontram o *cosplay* do personagem favorito, gritos por estarem vendo o Streamer que gosta pessoalmente, e fotos, foto nos estandes, foto nos corredores. Estava andando distraída, e de repente vi uma câmera apontada na minha direção, e pensei “essa pessoa está me filmando?”, e quando olhei ao redor, percebi que eu estava passando no meio da foto dos vingadores em

pose de formação. Do nada eu esbarrava em gente correndo pra chegar na atração desejada, gente correndo sem muita explicação, filas para banheiro, fila para água, gente esbarrando, gente parando na frente do nada. Gente branca pra todo lado, algumas pessoas negras curtindo o evento, muitas pessoas negras trabalhando. Uma dimensão de muita informação em 2 minutos, exatamente como nas telas, mas era real, dava pra tocar em quase todas as coisas, e também ver outras pessoas interagindo com elas.

Eu que me considero quase um bichinho do mato, e não costumo ir a lugares tão movimentados, sinto um grande desconforto quando me encontro em lugares muito cheios com uma multidão de pessoas, e minha chegada nos eventos analisados foram carregadas com um grande choque: não pela surpresa de encontrar essas misturas de situações por lá, na verdade era exatamente o que eu já esperava encontrar, mas confesso que encontrar todas elas acontecendo ao mesmo tempo, me fazia temer pela crise de enxaqueca que certamente eu teria mais tarde. Após esse misto de informações ao mesmo tempo, decidi voltar para o meu fone de ouvido, e deixei a minha *playlist* tocando por uns minutos. Depois, aos poucos, fui fazendo minha adaptação ao ritmo frenético do ambiente.

Os visitantes que tem recorrência em idas nesses eventos, costumam ir preparados para a maratona das grandes filas: chegam cedo para a espera da abertura dos portões e, no geral, costumam se encontrar mais bem preparados para ambientação do espaço do que eu estava. Tirado meu momento recluso, comecei a andar e tentar estipular uma rota, de acordo com o mapa do evento. No entanto, manter a concentração em um caminho onde tudo foi pensado pra chamar sua atenção, é uma tarefa bem mais difícil do que parece, principalmente se de alguma maneira você também se enquadra enquanto público alvo a ter a atenção capturada.

Uma dimensão que eu não imaginava encontrar no evento era a popularidade de nichos que eu não tinha conhecimento de serem tão populares. Digitalmente tem algumas formas de saber se produtos estão ou não sendo curtidos por muitas pessoas. Mas havia franquias, marcas, categorias de jogos que eu não tinha a dimensão de que estavam tão popularizadas. O evento é uma oportunidade de conhecer o mercado também: o que as pessoas estão consumindo, filas lotadas não só nos estandes que eram os mais famosos, mas em estandes pequenos que formavam filas enormes de pessoas pra ganhar um brinde, ou para uma foto com referências a jogos que, particularmente, desconhecia que eram tão populares.



Há diversos estilos de estandes no evento, desde os que vendem produtos, os que fazem programações com influenciadores, jogadores, comentaristas, os que realizam campeonatos, além da programação oficial organizada pela BGS. Os estandes possuem suas próprias programações independentes, e costumam convidar personalidades que possam atrair a atenção, curiosidade, e que principalmente consigam fazer com que as pessoas que estejam transitando por ali parem e interajam.

A BGS se torna também um local para pequenas marcas e empresas fazerem suas divulgações diretamente com o público. Já as marcas consolidadas são procuradas para descontos em produtos, lembranças exclusivas do evento, interação com um jogo que ainda não foi lançado, ou para participação nas interações dos estandes. Os estandes podem vender itens, proporcionar atividades interativas, distribuir promoções ou dar brindes. Estes brindes podem ser diversos produtos como chaveiros, copos, bonés, camisas, adesivos, e costumam ter, em suas estampas, relação com a divulgação das marcas e de seus negócios no evento.

Em alguns espaços do evento são realizados campeonatos de jogos diversos, seja nos estandes de marcas ou em espaços organizados pelo próprio evento. Alguns contêm até arquibancadas para o público assistir aos jogos ou descansar enquanto torce por suas equipes favoritas. A estrutura do evento engloba muito trabalho e investimento. Muitas vezes a diferença é nítida são leds, TVs, palcos, telões, equipamentos de áudio, contratação de *cosplayers* e mascotes, estruturas gigantescas para estimular o público a tirar fotos, interagir e jogar.

No estande da Lenovo, que no ano 2022 da BGS estava lançando um novo notebook gamer, teve seu espaço localizado em um pavilhão mais periférico. Nele havia um dragão que tinha 6 metros de altura e 5 metros de comprimento, e sua boca era um escorregador que permitia que os visitantes caíssem em uma piscina de bolinhas. Em momentos determinados, a fila para o escorregador era parada e começava uma abertura para atividades no estande, com luzes, sons e a estrutura do dragão, que anteriormente estava cuspidando pessoas na piscina, passava a gesticular e se movimentar enquanto soltava fumaça pela boca. Era toda uma produção cinematográfica. A fila para a atividade interativa era enorme, assim como quase todas as interações que davam brindes no evento. Os brindes eram dados após as participações, como incentivo para interação nas atividades propostas pelos estandes. O estande da Lenovo em 2023 não teve grandes produções de estrutura como o dragão do ano anterior, mas mudou sua

localização para o espaço da entrada, sendo o primeiro a ser visto assim que as pessoas chegavam no evento.

Tanto a BGS quanto a CCXP são eventos que possuem uma distribuição de estandes por localidades dentro dos centros de convenções em que são realizadas e, pelas minhas observações, possuem lugares mais “escondidos”, pela pouca circulação de pessoas em comparação com outros locais. A distribuição geográfica dos espaços é organizada em ruas: algumas ruas que são principais, sendo possível entendê-las assim a partir de seus tamanhos e concentração de público transitando por elas. Outras ruas paralelas são menores e tem menos pessoas a flunar por ali.

Foi perceptível que haviam caminhos menos frequentados pelo público e locais que tinham maior circulação de pessoas, como espaços próximos à praça de alimentação ou estandes de grandes marcas. Nesse sentido, a localização dos estandes me faz acreditar que muito provavelmente os locais reservados para os estandes têm valores diferentes a depender de sua localização, e os estandes que não estão no circuito principal de trânsito do público precisam criar estratégias para atrair os visitantes. Dentre essas estratégias estão a ornamentação, atividades interativas que possam atrair o público, e inclusive atrações famosas como streamers e influenciadores em alta no momento. Muitos estandes criam temas para a participação do evento, como a Kabum que na BGS 2023 fez uma temática de *street* (rua) com uma lógica de urbano e focado em um estande com acessibilidade para diversos públicos com necessidades especiais, incluindo intérprete de Libras em todas as atividades.

O estande da Twitch na BGS em 2022, por exemplo, era um dos mais concorridos de todos. Os portões do evento se abriam ao meio dia, e meia hora depois já havia se esgotado o número de pessoas que poderiam participar do estande diariamente. A dinâmica desse ano consistia em uma garra humana, que pendurava a pessoa e soltavam em uma piscina de caixas, onde ela deveria se segurar em uma. Nas caixas continham itens do site da Amazon. Como a Twitch é também pertencente ao grupo Amazon, a ideia de interação com o público foi essa união dos serviços e que foi um grande sucesso, Mas, como dito anteriormente, no ano de 2023 a Twitch não participou da BGS.

Esses eventos mobilizam uma enorme dimensão de Empresas de diversos setores que participam direta ou indiretamente, são encontradas áreas como: tecnologia e hardware (Intel, Lenovo, HyperX, Samsung), plataformas de jogos (PlayStation, Xbox, Nintendo), serviços

financeiros (Banco do Brasil, Mercado Livre/Pago, Banco Next), E-sports (Loud, Furia), varejo de produtos *Geek* (Puma, Piticas, Chilli Beans), telecomunicações (Claro, Vivo), estúdios de cinema e TV/Streaming (Warner Bros, Paramount, Prime Video), quadrinhos e editoras (Panini, Buró Editora), papelaria e materiais de arte (Faber-Castell, Credeal), varejo eletrônicos (Magazine Luiza-Magalú, Kabum, Fast Shop) e entre outras (TikTok, Boticário, Outback).

A passagem do tempo nos eventos não é fácil de ser contemplada. Por acontecer em um galpão fechado, climatizado, e haver luzes para todo lado, causa a impressão de perda da noção do tempo. Você chega no evento de dia, cedo, sol na cara, calor, e quando sai de noite se choca com o horário, por não ter percebido tantas horas se passando tão rápido. O ambiente não permite que se tenha nenhuma noção do que está acontecendo do lado de fora, nem mesmo se está chovendo ou não, até se sair dele.

Andar pelos corredores, ou melhor, pelas ruas do evento me deu a impressão de ser uma criança perdida num shopping center completamente voltado para cultura pop. E a sensação que eu tive foi de que eu não era a única me sentindo uma criança ali. O público parecia interagir entre desconhecidos com uma leveza e sorrisos que faziam parecer realmente que todo mundo ali tinha virado criança. Eu presenciei uma luta de bastões infláveis usados como espadas entre um Homem-Aranha e um homem comum que não se conheciam, apenas se olharam e se desafiaram, e por diversão no meio dos corredores eles corriam, se batiam e desviavam dos bastões, como se estivessem em um duelo de espadachins. A luta foi completamente insana, até que foi interrompida por outro Homem-Aranha de traje preto pedindo paz.

Na BGS era possível deparar com muitas famílias com crianças, principalmente por ser realizada na semana do Dia das Crianças. Mas em ambos os eventos tinham mães, pais, jovens, idosos, caravanas de escolas de outros estados, caravanas de amigos. Pessoas que viajaram quilômetros de vários locais do Brasil, para comparecer nos eventos. Encontrei 2 ou 3 relatos de pessoas que foram da região sul para a BGS; também encontrei uma excursão de um colégio da mesma região para o evento. Talvez seja importante ressaltar que a BGS de 2022 foi a primeira depois da pandemia, depois de 2 anos sem evento. Pode ser que a grande adesão de pessoas de outros estados tenha se dado por conta disso. Em 2023 não tive contato com tanta diversidade de pessoas de fora do estado de São Paulo quanto no ano anterior.

Em todas as direções em que se pousava os olhos no espaço do evento era possível ver telões de led, TVs, e vários estímulos visuais anunciando empresas e as atrações da programação oficial do evento e ou dos estandes. As atrações são personalidades conhecidas do público, que parecem ter a finalidade de atrair os fãs de diferentes segmentos. Muitas pessoas que estão populares em suas áreas são contratadas para fazer parte do evento, seja em atrações oficiais ou nas programações dos estandes.

Os eventos são muito grandes e dificilmente eu conseguiria mapear toda a programação oficial e dos expositores de cada estande. A programação dos expositores é sujeita a alteração no desenrolar do evento<sup>46</sup>. Fica mais complicado ainda escolher uma ou outra atração nos choques de horários, pois muitas atrações acontecem simultaneamente. Por isso optei por acompanhar atrações que de alguma maneira entendia que poderiam me guiar na formulação desse trabalho, e atrações que pessoalmente eu gostaria de estar.

Muitas coisas que a gente normalmente só vê nas telas, estavam representadas no evento: personagens de jogos, animes, mascotes, cenários, tudo parecendo muito vivo e realístico, bem na sua frente olhando e interagindo com você. Era como nos filmes: uns acontecimentos mágicos, momentos de fantasia e poucos negros.

## **2.2 - “Valorização da diversidade” e o pacto da branquitude no trabalho streamer**

Devo dizer que eu encontrei mais pessoas negras nos eventos do que eu imaginei, mas em sua maioria eram homens e, comparado ao contingente total de homens no evento, é possível dizer que não haviam tantas mulheres, e principalmente poucas mulheres negras. Nesse momento da minha pesquisa eu ainda estava pensando as mulheres nesses espaços, e mulheres negras curtindo o evento foram pouquíssimas. Mas encontrei uma grande quantidade de mulheres negras trabalhando nos estandes, na limpeza, na manutenção, como segurança e nas praças de alimentação.

Nos eventos que fui, eram bem demarcadas quem eram as pessoas que trabalhavam nas praças de alimentação, manutenção, segurança, carga e descarga. Eram sempre muito bem sinalizadas suas respectivas empresas ou funções. Nas atividades dos estandes, nas funções de

---

<sup>46</sup>Essas alterações podem ter influência quanto ao engajamento do público nas atividades no stand, segundo informações te tive com uma amiga que estava trabalhando esse ano na produção de um dos stands, as atrações do stand eram remarcadas ou canceladas dependendo de sua popularidade e público que conquistava. No momento em que estava com ela uma das atividades que estava lotada e passou do horário combinado, então os organizadores resolveram cancelar a programação que vinha depois.

atendimento ao público, a maioria esmagadora dos funcionários eram brancos. Eram encontradas algumas pessoas negras em um ou outro estande atendendo o público visitante. Mas, principalmente, quanto às atrações convidadas na programação oficial e nos stands, o número de pessoas negras era baixíssimo.

Ao encontrar esse cenário, não tive como não refletir sobre o que Cida Bento (2022) traz em seu livro “O pacto da branquitude”, no qual ela aponta que, apesar de empresas, instituições, organizações governamentais, organizações da sociedade civil afirmarem que valorizam a diversidade e a equidade, as estruturas e as operações dessas organizações permanecem semelhantes quando se trata de questões de raça e gênero. Muitas vezes, a equidade e a diversidade não são refletidas na liderança ou na equipe dessas organizações, mesmo quando fazem parte de seus valores, missão e código de conduta.

A autora analisa como Instituições públicas e privadas definem, regulamentam e transmitem um modo de funcionamento que padroniza não apenas processos, ferramentas e sistemas de valores, mas também o perfil de seus funcionários e liderança, que são em sua maioria homens brancos. A branquitude se perpetua através de um pacto silencioso entre pessoas brancas para manter seus privilégios. Claro que, como diz a autora, isso não significa que os brancos estão promovendo reuniões secretas às cinco da manhã para definir como irão manter seus privilégios, mas sim, que a exclusão e a manutenção de privilégios ocorrem de forma sistemática em diversas instituições (Bento, 2022).

Refletir sobre um evento onde diversas empresas afirmam publicamente valorizar a diversidade e a equidade, mas na prática possuem pouca representatividade, especialmente de mulheres negras, entre suas atrações convidadas e funcionários, me leva a crer que essas pautas muitas vezes são meramente uma estratégia de marketing de empresas para não manchar a reputação perante a comunidade. Nesse processo é fundamental reconhecer, explicitar e transformar alianças e acordos não verbalizados que acabam por atender a interesses grupais e que mostram uma das características do pacto narcísico da branquitude.

No olhar para o trabalho streamer motivada por essa reflexão, me levou a considerar como essa mesma diversidade pode afetá-lo de certa maneira. Aproveito para apresentar aqui meus interlocutores, posicionando-os a partir de marcadores sociais que atravessam a maneira como esse trabalho se manifesta distintamente para cada um deles. Rogério, homem branco e heterossexual, e que constituiu na base da análise do trabalho streamer no ambiente digital.

Mia, mulher negra, LGBTQIA+ e com corpo gordo, proporcionou diversas incursões e observações durante os dias do evento, acompanhando suas atividades. Sophia, que se identifica como parda e heterossexual, também ofereceu diversas oportunidades de acompanhamento; contudo, seu trabalho na produção de entrevistas e conteúdo para as redes sociais de uma empresa frequentemente dificultava nossos encontros. Não estou trazendo os esses marcadores aqui, para fins de comparação entre eles, acho mais interessante destacar que tanto Mia quanto Sophia, relatam experiências vivenciadas no realizar a suas funções enquanto streamers, que demonstram que são distintas as formas como o público se apresenta, recebe e até, talvez, como ele absorve os conteúdos produzidos por esses streamers, e sobre esse assunto iremos tratar mais a diante nesse trabalho.

### **2.3 - Streamers em eventos de cultura pop**

Nos eventos são diversos os trabalhos que streamers podem realizar, e isso depende das marcas e estandes nas quais estarão trabalhando, quantos dias e qual a função direcionada para o mesmo. As principais atividades desenvolvidas por criadores de conteúdo ao vivo nos estandes dos eventos foram apresentação de atrações, narração, comentaristas, animadores de público, apresentação de atividades interativas com o público, entrevistas, etc. Essas funções são importantes para atrair a plateia para os estandes principalmente fazendo com que eles fiquem e participem das atividades oferecidas.

A experiência em eventos presenciais com Mia e Sophia revelou que são desafios distintos do trabalho streamer das lives. A dificuldade em obter encontros ou conversas devido à intensa rotina, com deslocamentos constantes e atrasos entre estandes, demonstra que, enquanto no ambiente digital as streamers desenvolvem estratégias para lidar com ataques, nos eventos presenciais a gestão do tempo e a conciliação de múltiplos trabalhos simultâneos se tornam os principais obstáculos. A oportunidade de trabalhar com diversas empresas nesses eventos, visando o maior retorno financeiro, se contrasta com a necessidade de superar a correria e os imprevistos do ambiente presencial.

Com Sophia, foi a partir de uma mensagem direta no Instagram que marcamos uma conversa na saída do estande do Portal Terra. Lá ela realizava reportagens e entrevistas para as redes sociais da marca. Mas a entrevista acabou sendo realizada em outro momento e em outro estande, em função de um choque de horário em suas atividades, já que ela precisava comparecer em sua outra função quando nos encontramos. Com Mia, o contato inicial foi a

partir de uma rápida conversa de manifestação de meu interesse de pesquisa antes de uma de suas apresentações no palco da Boticário. Nossa conversa foi marcada para outro momento, ao final do mesmo dia, mas acabou sendo realizada no dia seguinte, ao encerramento do evento no estande da Lenovo.

Entendo que as dificuldades nos encontros se deram em função de suas diversas atividades com empresas diferentes. Rogerio participou do evento a trabalho pela Kabum, atuando como apresentador no estande durante todos os dias. Dada a sua agenda cheia e horários fixos, um encontro com ele era difícil, uma vez que havia apenas curtos intervalos de descanso entre suas atividades. Inicialmente, entrevistar esse streamer não era um objetivo da pesquisa, pois a investigação seguia outras direções. Conseqüentemente, não houve entrevista com Rogerio nos eventos. Mas o que foi possível notar é que as formas de viver os trabalhos desses streamers foram diferentes entre os 3 interlocutores. E isso pode ser categorizado também pelo tamanho e público que cada um deles atinge.

O fato de Rogerio ter mais público acompanhante, bons números, além de muitos anos de experiência com os negócios no setor de trabalho com marcas para internet, o colocam em um lugar de destaque no mercado digital. Mas, se comparado com nomes da atualidade que faturam alguns milhões por ano em trabalhos no cenário, Rogerio está longe de ser um milionário, ainda enfrentando instabilidades proporcionadas pela função de streamer na Twitch, mesmo tendo uma comunidade consistente de apoiadores. Mas, ainda assim, Rogério tem vantagens se comparado com outros produtores de conteúdo muito menores que não têm a mesma força de engajamento e, logo, não atingem os mesmos números de público e contatos com marcas. Nos dois anos em que estive na BGS o streamer trabalhou com a mesma empresa em todos os dias de evento. Acredito que isso venha também de um acordo entre as partes que possibilita que seja viável financeiramente a logística de exclusividade da função, principalmente pelo fato da escala de horários e apresentações não possibilitar que outros trabalhos fossem realizados em paralelo durante o evento.

São também diferenciadas as demandas de cada expositor. Um estande como a Kabum, em um evento como a BGS, parece por si só atingir mais público visitante. A marca é um site de comércio eletrônico que vende produtos de tecnologia e *games*. Mesmo em 2022, quando estava localizado no início do evento, em uma configuração menor e mais simples do ponto de vista de estrutura visual em questões de cores, iluminação e decoração, o público estava presente principalmente pelas atrações convidadas. No ano de 2023, a Kabum esteve numa

posição mais centralizada nos pavilhões, em relação a localização do estande, com decorações mais elaboradas, e com uma estrutura grande de dois andares que possuía na parte de cima um *lounge* como um espaço de espera reservado aos convidados da marca que também se apresentaram ao público. Esse ambiente tinha uma parte visível aos visitantes do estande e que possibilitava a interação do público com os produtores de conteúdo.

A Boticário é uma marca de cosméticos que está fazendo um movimento comercial de presença em eventos de jogos. Embora seja uma marca grande e conhecida nacionalmente, ainda está criando uma relação nesse espaço com a criação de campanhas, principalmente quanto a presença de mulheres no cenário dos jogos. Então entendo que provavelmente o financiamento direcionado para a campanha, e conseqüentemente ao estande da marca no evento, embora seja grande em comparação com muitos outros estandes, ainda não chegue ao nível de empresas do setor dos jogos que são exclusivamente voltadas para a área.

O estande do portal Terra foi parceiro oficial de mídia da BGS 2023<sup>47</sup> fazendo a cobertura, entrevistas e produzindo conteúdos em vídeo sobre as atrações do evento. O portal teve um estande aberto com um estúdio em vidro para conversas e entrevistas, voltado para algumas interações como espaço com o objetivo de tirar fotos para as redes sociais (os chamados espaços *instagramáveis*<sup>48</sup>) e testes de “qual tipo de gamer é você” em telões interativos.

Para além da questão financeira de cada estande e de seus investimentos, pensando o trabalho de maneira estrutural, mulheres e homens exercem suas profissões com discrepâncias salariais significativas. Durante nossa conversa, Mia ressaltou sobre as desigualdades no cenário quanto à contratação de serviços para homens e para mulheres, principalmente no que ela se refere como valor de mercado.

Tem pessoas um pouco mais velhas do que eu no mercado, mulheres que são referência. [...] E são pessoas grandes que também lutam muito com essa causa, então acho que isso tem feito muita diferença. Hoje em dia a gente tem um cenário um pouco mais diverso. A gente tem tido muito mais oportunidades pra mulheres do que *pra* homem, incrivelmente. Mas ainda assim acho que a gente tem algumas coisas a igualar. Principalmente o valor de cada uma no mercado, porque

---

<sup>47</sup> Terra participa da BGS 2023 como parceiro oficial de mídia. Disponível em: <https://bit.ly/3Yj4wh0>. Acessado em 10 de março de 2025.

<sup>48</sup> O conceito de um espaço Instagramável é a partir de decorações que são criadas e pensadas com o objetivo da realização de fotos que serão postadas em redes sociais, o termo é uma referência a rede social de mídias Instagram



infelizmente isso ainda é muito diferente de um *pro* outro, é muito distinto. A gente precisa ter realmente esse espaço de protagonismo pra pessoas pretas. Eu acho que algumas marcas, principalmente as que eu trabalho, têm ajudado bastante nisso (Mia, entrevista realizada em 15/10/2023).

É possível notar, a partir do relato de Mia, que não basta apenas o espaço para o *diverso* se apresentar, mas é preciso que os pagamentos sejam equivalentes, pelo menos com os pares em níveis iguais de competência e anos de trabalho. Vale ressaltar que não trago esses relatos e as representações como um ponto de comparação das streamers com Rogerio, pois fica evidente nesse sentido que todos os interlocutores se encontram em momentos bem diferentes em nível de carreira profissional. Mas trago esses relatos aqui como uma maneira de pensar esse cenário como não tão distante do que vemos em outros cenários, trabalhos e carreiras. Os atravessamentos podem se mostrar de outras formas, mas ainda são os mesmos.

Pensando o trabalho de maneira mais macro, mulheres exercem suas profissões com discrepâncias salariais significativas em relação aos homens. Janaína Feijó (2023) em no artigo para o portal FGV<sup>49</sup> traz dados referentes ao período de 2012 a 2022 que apontam que a discriminação salarial em relação as mulheres no Brasil, embora tenha diminuído nos anos pesquisados, ainda ocorre e continuam representando índices elevados, o que significa que as mulheres tendem a receber menores salários mesmo possuindo as mesmas competências dos homens.

As mulheres em proporção aos homens não ocupam cargos mais elevados, demonstrados pela sub-representação de mulheres em funções de gestão ainda que possuam as mesmas habilidades e experiências. A progressão da carreira feminina ainda é feita de maneira mais lenta, o que dificulta o acesso das mulheres a níveis mais altos da hierarquia organizacional das empresas, que são os cargos melhor remunerados que geram o retorno dos investimentos educacionais.

O artigo de Janaína Feijó (2023) ainda cita sobre o fenômeno teto de vidro que consiste em uma barreira invisível como uma metáfora para dificuldades de acesso das mulheres a cargos de liderança na hierarquia organizacional das empresas, que abarcam barreiras de natureza legal, social, cultural, educacional, etc. Os índices no quarto trimestre de 2022, mostraram ainda que mesmo com níveis educacionais mais baixos, os homens conseguem ser

---

<sup>49</sup>Diferenças de gênero no mercado de trabalho. Disponível em: [https://blogdoibre.fgv.br/posts/diferencas-de-genero-no-mercado-de-trabalho#\\_ftn1](https://blogdoibre.fgv.br/posts/diferencas-de-genero-no-mercado-de-trabalho#_ftn1). acesso em: 10/03/2025

absorvidos pelo mercado mais facilmente que as mulheres, a taxa de desemprego com “até ensino fundamental II completo” foi maior entre as mulheres, que ficaram 5,7% acima dos homens com o mesmo nível educacional. Esses indicadores do mercado de trabalho no Brasil, embora analisando o cenário macro, surte seus efeitos nas redes e nos nichos mercadológicos como o cenário de *gamers* e streamers no país.

Pela discrepância de valor de mercado, como foi apontado por Mia, possivelmente se fez necessário que as streamers tivessem mais de uma atividade simultânea por evento. O que lhes proporcionava outra forma de vivenciar o trabalho nesse espaço, em outro ritmo de desgaste, que não apenas representado exclusivamente uma marca. Sendo necessária uma quantidade maior de contratos, que também dizem respeito, a como essas mulheres precisam fazer infinitas formas e jeitos para que as suas contas fechem no final. Entendo que esse espaço replica as segregações existentes na estrutura social, apenas apresentando-as em formatos diferentes. Minhas reflexões se baseiam nos contornos em que streamers minoritários constroem comunidades e carreiras, apesar da relação estrutural que os coloca em desvantagem. Mesmo assim, eles continuam trabalhando e desenvolvendo táticas para se manterem nesses espaços.

Como pontuado em outros momentos nesta pesquisa, a função que os streamers exercem nas transmissões ao vivo, por si só já se manifesta reproduzindo diferentes formas de precarização do trabalho para toda a categoria, como pagamento irrisório pelos serviços prestados, a ausência de garantias, segurança no exercer da função e a falta de estabilidade financeira. Esta realidade se configura como a atualização das formas de precarização do trabalho em outros formatos no exercício dessa função remunerada.

### **3.4 - Mia e Sophia: raça e gênero no trabalho Streamer**

A presente pesquisa me levou a minhas interlocutoras ao buscar compreender as mulheres negras como streamers. Inicialmente, realizei buscas por nomes de mulheres negras nos jogos, visto que meu próprio perfil não recebia indicações de conteúdos desse grupo. Acredito que, pelo histórico que tenho na plataforma, relacionado a um momento anterior à pandemia, das épocas quando na Twitch era “quase tudo gringo”, o algoritmo não me mandava canais de pessoas negras a partir de algoritmos. Então comecei a buscar por matérias e entrevistas procurando por mulheres negras que faziam lives, que participavam de equipes de

jogos, campeonatos, entre outras atividades. Foi aí que eu encontrei Mia e Sophia, junto com outros nomes que passei a acompanhar.

Dois dias antes do início da BGS 2023, eu já estava organizando minha viagem para o evento. Sair do Rio de Janeiro para ir a São Paulo, 6h de viagem, roupas confortáveis e várias expectativas. Foi no momento de saída que recebi uma sugestão de matéria na página inicial do Google. O assunto era sobre diversas atrações que estariam na BGS, tanto na programação oficial do evento, quanto em algumas programações paralelas de estandes. Na lista enorme de diversos produtores de conteúdo que estariam presentes no evento, lá estavam elas, as streamers que eu já estava acompanhando para fins da pesquisa. Decidi então tentar ir em cada um dos estandes e, na cara e na coragem, tentar uma conversa. Imaginei que, como a BGS é um evento que facilita o contato dos fãs com os criadores de conteúdos, não seria tão impossível conseguir conversar com elas.

Depois da minha ambientação e reconhecimento do espaço do evento fui sondar os estandes que, segundo a programação que tinha, seriam os locais onde encontraria as interlocutoras, a fim de já ir me familiarizando com o espaço e a localidade. Poderia pontuar que a correria é uma característica do evento como um todo, principalmente para quem está a trabalho e para os produtores de conteúdo que estão trabalhando em mais de um estande no evento. Ou seja, com mais de uma empresa, essa correria é ainda mais acentuada. É sair correndo de um galpão para o outro, de uma atração que acaba às 14:55 e outra que começa às 15h na ponta oposta do evento (que leva cerca de 10 a 15 minutos de travessia entre a multidão). É ter a consciência de marcar hora, mas com a convicção de que não tem como controlar atrasos e imprevistos que podem acontecer.

Dos 4 dias de evento, consegui conversar apenas com duas interlocutoras, principalmente pelo ritmo e tempo do evento serem demasiadamente acelerados para quem está, como elas, participando enquanto atração em mais de um estande. Consegui minha primeira conversa no evento apenas no penúltimo dia da BGS. As entrevistas com as duas produtoras de conteúdo passaram por encontros e desencontros, remarcações e questões que estavam além de todas as nossas organizações para tentar nos encontrar.

Com as tentativas frustradas de conversar pessoalmente, estava ficando cada vez mais tensa com o fim do evento se aproximando. Vários fragmentos de horas esperando sentada estrategicamente nas entradas dos organizadores de estandes, perguntando delas a várias

peças que trabalhavam no espaço que diziam não saber de quem se tratavam as pessoas em questão, ou que não tinham informações sobre elas. Resolvi então, depois de tentar por dias encontrá-las em diversos estandes, realizar um primeiro contato com as duas pelo *Instagram*. Apenas Sophia respondeu minha mensagem direta e marcou comigo, e assim consegui um horário em que ela estaria disponível no Portal Terra.

Cheguei uns 15 minutos antes do horário marcado e me posicionei no meu local estratégico para que pudesse acompanhar a entrada e saída de funcionários, e eis que faltando 10 minutos para o nosso encontro, vejo a interlocutora se despedindo das pessoas, e sumindo na multidão pelas ruas do evento. Não consegui ir atrás dela naquele momento e decidi então mandar uma mensagem, já pensando que provavelmente ela não iria ver. Me surpreendi quando ela me respondeu em seguida falando que estava seguindo para outro estande, e que precisou que sair correndo por estar atrasada, mas que lá poderíamos ter nossa conversa.

Com Mia, os mesmos protocolos foram seguidos. Algumas várias horas esperando sentada ao chão de tocaia na porta de funcionários dos estandes, e acompanhando atrações da Boticário para tentar uma brecha de conversa ao final de alguma atividade. Foi assim que consegui marcar uma conversa para o sábado. Mas com a rotina corrida de dias de evento, a enxaqueca que eu esperava no primeiro dia acabou acontecendo no sábado, o que me fez ter que escolher ir embora, para ainda poder tentar me recuperar a fim de usar melhor o último dia do evento.

Com o último dia de BGS veio também a angústia de acabar o evento e não conseguir essa conversa, e ser “o fim do campo”. Claro que meu campo não ia acabar ali, nas Ciências Sociais sabemos que o que vier é dado de pesquisa, então resolvi acalmar a ansiedade e abraçar o caos. Depois de encontros desmarcados, perdas na multidão e uma partida acalorada da equipe da *Fúria*<sup>50</sup> no *Counter-Strike*<sup>51</sup>, conseguimos finalmente nossa conversa após o final oficial do seu trabalho de *Caster*<sup>52</sup> no estande da Lenovo. Descobri através dela que um imprevisto havia ocorrido no dia anterior, que fez com que ela também tivesse que ir embora

---

<sup>50</sup>É uma organização brasileira que atua como time em modalidades de e-sports

<sup>51</sup>Série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa que permite multijogadores em equipes divididos entre terroristas e contra-terroristas.

<sup>52</sup> Os casters são profissionais treinados e capacitados para narrar, comentar, analisar e animar o público durante os campeonatos de e-sports. <https://forbes.com.br/forbes-games/2023/08/como-a-riot-fomenta-diversidade-em-uma-das-principais-profissoes-dos-e-sports/>

mais cedo. E assim nossa conversa pode ser realizada mais tranquila, sem as preocupações com as correrias de sua função.

Tentamos procurar um espaço que tivesse menos barulho. Mesmo que o evento já tivesse acabado oficialmente, inclusive com alguns estandes já fechados, ainda havia programações acontecendo e, por ser uma estrutura de galpão, o som se propaga de maneira reverberada. Buscando ao máximo fugir disso, fomos para a lateral de um stand que dava para uma saída de emergência, e conseguimos conversar com certa tranquilidade. Durante a nossa conversa um casal que a conhecia pediu para tirar uma foto com ela, que conversou com eles uns 2 minutos, tirou a foto, abraçou, os reconheceu enquanto seguidores ativos, conversaram sobre assuntos específicos de sua comunidade e logo depois eles saíram felizes, com a alegria de quem acabou de conseguir uma grande conquista.

Em nossa conversa falamos sobre sua trajetória, de como ela começou a fazer *lives*, os jogos que ela gostava quando criança e os mais atuais. Mia começou a fazer transmissões pelo Facebook em 2019, e seu início foi sem a câmera, segundo ela pelo receio de não ser bem aceita, ou sofrer com mensagens de ódio por ser mulher negra e fora do padrão. *“Eu não conseguia usar a câmera, porque eu era uma pessoa preta e totalmente fora do padrão e tal. Então eu ficava assim, cara, eu ainda acho que eu não vou ser bem aceita, sabe?”*

Geralmente as *lives* incluem o uso de *softwares* de microfone e webcam. O microfone auxilia na interação do streamer com o espectador através do *chat*, possibilitando assim uma conversa e diálogo. A câmera também é um facilitador nessa relação, principalmente quanto a expressões e reações. Mas não costuma ser tão incomum streamers que fazem *live* sem câmera. Depois de 6 meses, Mia conseguiu seu primeiro contrato fazendo *lives*. Passado um mês da assinatura, ela foi questionada sobre a utilização da câmera, pois essa fazia parte de uma das cláusulas do contrato, foi então que mesmo a contragosto passou a usá-la.

Então assim, eu era uma pessoa totalmente resenha com a galera e tal, no primeiro dia de câmera, eu, travada, eu mal conseguia falar, porque eu morria de vergonha, sabe? Foi muito estranho assim... Mas ao mesmo tempo foi muito engraçado porque a galera me recepcionou muito bem, sabe? Acho que dali por diante, eu perdi totalmente a vergonha (Mia, entrevista realizada em 15/10/2023).

Depois de um tempo que Mia começou com as *lives* no Facebook com um público relativamente grande, passou a ser convidada para eventos e outras funções, como *caster*, influenciadora e embaixadora de algumas marcas, que são atividades às quais atualmente está

mais dedicada. *Caster* consiste em funções como comentarista, apresentação, narração, entre outras, sobretudo em eventos e campeonatos. Atualmente a streamer está em hiato nas *lives* por estar se dedicando a esses outros serviços.

Mia em nossa conversa, falou um pouco sobre disputas ocorridas nos bastidores entre pessoas negras, principalmente enquanto críticas quanto a busca por espaço profissional - “*uma achando que a outra tá roubando a oportunidade, vira uma disputa feminina ao invés de uma busca pelo espaço ali, sabe? Então eu acho que isso acaba atrapalhando muito*”. Ainda ressaltou conflitos nos bastidores entre os produtores de conteúdo que são minoria nos espaços com relações de disputa entre si. “*publicamente se apoiam, mas assim, no backstage, no off... é uma briga de ego*”.

Pela minha percepção, acredito que esses conflitos sejam formados justamente pelas poucas boas oportunidades que aparecem para essas influenciadoras negras na área. Arriscaria ainda dizer, inclusive, que esses conflitos talvez sejam, de certa forma, gerados pelos contratantes, pois no lugar de promover mais parcerias não só com essas mulheres negras, mas também outras minorias, oferecerem apenas um, ou poucos espaços de trabalhos disponíveis.

### 3.5 - “Wakanda streamers”

Luiz Queiroga<sup>53</sup> (2021) em sua matéria realizada para o portal GE, relatou que a streamer Ana Beatriz, que na época utilizava o *nick* de “*Preta*”<sup>54</sup> na Twitch, tinha sido vítima de racismo e intolerância religiosa a partir de uma *raid* de ódio durante sua transmissão na plataforma. As *raids* de ódio (*hate raids*) é como são chamadas as invasões em transmissões com intuito da realização de discurso de ódio. Apesar do nome, não tem relação com a ferramenta de envio de público para outro canal da Twitch. Essa invasão é realizada com grupo de pessoas ou *bots*, que geralmente são direcionadas às transmissões de grupos pertencentes a minorias, seja por raça, sexo, identidade de gênero, orientação sexual, entre outras, que costumam fazer parte das categorias protegidas nas diretrizes da plataforma.

---

<sup>53</sup>Twitch: Streamer sofre racismo, intolerância religiosa e recebe ameaças (2021). Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/Twitch-streamer-sofre-racismo-intolerancia-religiosa-e-recebe-ameacas.ghtml> Acesso em: 15 fev. 2025.

<sup>54</sup> O “Preta” se refere ao nome de usuário que a streamer usava na época em que ocorreu os ataques, atualmente *nick* da Streamer na Twitch é *PretaWitch*. Mas seguirei me referenciando a ela como *Preta* no trabalho por ser como ela está referenciada nas fontes obtidas.

Na entrevista realizada quando ocorreu o caso em janeiro de 2021, a Streamer relatou que no início dos ataques ficou sem reação e sua cabeça “*se tornou um turbilhão de coisas*”. *Preta* ainda chegou a sair da transmissão para chorar e retornou posteriormente para a live. Os ataques a ela foram a partir de contas que continham nomes racistas e falavam sobre sua religião e sua cor. Além disso, em forma de ameaça, foi pedido para que ela gravasse um vídeo dizendo que sua raça é inferior, e que só assim os ataques contra ela iriam parar, caso contrário suas informações seriam espalhadas na *Deep Web*<sup>55</sup>, para que continuasse a receber novos ataques. A streamer ainda recebeu mensagens dizendo que seria publicado no seu servidor do Discord uma filmagem com o assassinato de um gato. Em suas redes sociais, *Preta* ainda declarou que essa não foi a primeira vez que uma situação como essa aconteceu com ela.

O caso de *Preta* recebeu visibilidade nas redes sociais, e inclusive do público cobrando a Twitch pela permissão da criação de contas com nomes racistas e preconceituosos ser possibilitado pela plataforma, a matéria ainda divulga o posicionamento da Twitch quanto ao caso, onde a plataforma respondeu de maneira superficial, alegando que repudia qualquer tipo de discriminação, assédio ou discurso de ódio praticado pelos usuários, ainda seguiu afirmando que:

Para coibir esse tipo de prática, a plataforma disponibiliza um canal de denúncia e um time de segurança, que examina todos os relatos recebidos e determina o plano de ação para cada caso. É importante que o usuário faça um relato bastante detalhado de todo o ocorrido, para que o time tenha o maior número possível de informações para embasar a tomada de decisão sobre qual o procedimento que será adotado. [...] Caso o usuário vítima de comportamento inadequado se sinta ameaçado e iminentemente em risco, a Twitch orienta que, além da denúncia feita na plataforma, as autoridades policiais também sejam acionadas para que medidas de segurança sejam adotadas

Em 11 de janeiro de 2022 foi divulgada uma carta aberta<sup>56</sup> por Angela Hession, vice-presidente de Confiança e Segurança Global (T&S) da Twitch, na qual realizou o anúncio de mais de 15 milhões de contas de *bots* removidas da plataforma como resultado de ferramentas e medidas de proteção aos usuários, para tornar o espaço da plataforma mais

---

<sup>55</sup> Do inglês Web Profunda ou Web Invisível, ao contrário de sua definição técnica que consiste em ser a parte da internet que não é indexada pelos mecanismos de busca tradicionais como Google, é utilizada como um termo para se referir a navegação invisível que é intencionalmente oculta e que requer softwares específicos para ser acessada, e que é frequentemente associada a atividades ilegais devido ao anonimato que proporciona.

<sup>56</sup> Safety Twitch Open Letter (2021). Disponível em: [bit.ly/3A3bYQW](https://bit.ly/3A3bYQW). Acesso em: 15 fev. 2025.

seguro. Na entrevista realizada no evento, Sophia pontuou quanto as situações que já vivenciou em live.

Cara, eu acho que é um ambiente complicado. Tá ligado? Mas que a gente tem que estar lá, pois é o nosso espaço também. Então, eu acho que é mais ou menos isso. É complicado, mas a gente tem que resistir. [...] Já me mandaram pentear meu cabelo, que “tá horrível”. Já me chamaram de macaca [...] Mas Mano, eu vou zoando e levo numa boa. A galera também me ajuda no chat. (Sophia, entrevista realizada em 14/10/2023.)

Como uma tentativa de se proteger dessas agressões, existem formações de coletivos de *streamers* onde eles se apoiam e criam um espaço seguro, e também geram um circuito de criadores de conteúdo que compartilham suas comunidades. Além de ser um grande apoio coletivo em situações de denúncias contra as violências sofridas, são também uma grande ajuda na propagação de público-alvo em comum. É o caso do coletivo *Wakanda Streamers*, uma comunidade de criadores de conteúdo negros que buscam dar visibilidade a *streamers* e *gamers* negras e negros tentando criar um espaço inclusivo e acolhedor para a comunidade na plataforma.

Essa estratégia em um contexto no qual ataques ocorrem contra minorias, apenas por serem minorias em um espaço que pode ser entendido como não pertencentes a elas, se torna uma estratégia de sobrevivência e uma maneira de não estar sozinho e facilitar a criação de conteúdo em um espaço de trabalho mais saudável. Sophia faz parte do coletivo *Wakanda Streamer* e aponta:

Infelizmente a gente vive um cenário desigual, a gente não vê criadores de conteúdos pretos que estejam no topo [...] sempre sai um ranking de os melhores *streamers*, os mais assistidos, alguma coisa assim, não tem um negro lá, não tem nenhuma mulher negra também, o projeto é pra impulsionar o máximo que puder a comunidade preta pra gente se unir e cair de frente, porque é muito duro o cenário. Quando você é minoria as vezes isso não é “interessante”, as pessoas só lembram de vocês em certos momentos. (Entrevista com Sophia retirada da internet 14/11/2021.)

Eu entendo que esses casos vão além da plataforma, na compreensão de que o universo dos games é um espaço complexo para pessoas que estão fora do padrão do homem, hetero e



branco. Muitos ataques ocorrem inclusive dentro dos jogos, em partidas online. A excessiva quantidade de mulheres que estão nesses espaços, que relatam evitar usar seus nomes verdadeiros ou referências femininas de identificação pelo simples fato de que se seus *nicks* remeterem ao gênero feminino já estariam expostas a ataques, faz com que muitas prefiram usar nomes de usuário que de algum modo não seja compreendido que são mulheres por trás do *nick*.

Os ataques são realizados de diversas maneiras, dentro e fora dos jogos, o que inclui também jogos que permitem a comunicação por voz dos jogadores. Esse foi o caso publicado por Bruno Yonezawa (2022)<sup>57</sup> pelo portal de notícias IGN, sobre a *streamer* Larissa Basgal que foi vítima de ataques misóginos durante sua transmissão em que estava jogando partidas de *Valorant*. O caso da streamer ganhou notoriedade principalmente em função do agressor ser um artista que trabalhou no jogo *God of War: Ragnarok* para a desenvolvedora de jogos eletrônicos norte-americana *Santa Monica Studio* da empresa *Sony*. Durante a partida, que possibilita a comunicação por voz dos integrantes do mesmo time, o agressor reconheceu a streamer e começou a ridicularizá-la, a princípio zombando de seu trabalho na plataforma, a chamando de maneira pejorativa de "*streamer de 200 views*" e questionando a renda mensal da produtora de conteúdo. Depois de comentários falando que ela é ruim em seu trabalho, o agressor, na intenção de atacar sua aparência física, começou a fazer comentários provocativos sobre os seios da streamer, sobre seu corpo e começou a xingá-la. Segundo o portal, no momento das agressões a streamer mencionou que não conseguiria mais jogar devido ao acontecimento e o agressor continuou com os ataques.

Importante mencionar que no momento do ataque à streamer, havia outras pessoas no time ouvindo os insultos direcionados a ela. Alguns endossaram as ofensas e outros reportaram o agressor. A equipe ficou nervosa por começar a perder a partida, e a culpa foi redirecionada para Larissa por não ter "*mutado*" o agressor na comunicação por voz. Após mais alguns minutos de insultos, Larissa também foi reportada, sob a justificativa de que ela teria entrado "na pilha do cara" por responder e fazer perguntas sobre o que o agressor falava.

Esse caso me soou como uma representação bastante angustiante de situações discriminatórias que minorias, e principalmente as mulheres, podem passar seja em lives ou

---

<sup>57</sup> Streamer sofre ataque misógeno de ex-artista de God of War (2022). Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/99484/news/streamer-sofre-ataque-misogino-de-ex-artista-de-god-of-war>. Acesso em: 15 fevereiro 2025.

em jogos digitais. Mesmo com outras pessoas ouvindo e presenciando tudo que estava sendo falado contra a *streamer*, poucos estavam ao seu lado, ou tentando fazer com que aquela situação parasse. O mais surpreendente nesse caso foi que, em seu desfecho, quem acabou sendo reportada foi a própria Larissa, que estava sendo a vítima dos ataques. Isso demonstra que a segurança nesses espaços é muito falha para as minorias que convivem com ataques, ainda que presenciado por outras pessoas, não é um fator inibidor. Os agressores se sentem seguros de desferir insultos e xingamentos preconceituosos para as vítimas. E nem o receio de perder vínculos de trabalhos os inibe de praticar atitudes tão repulsivas. É a tranquilidade da certeza da impunidade, ainda que sejam denunciados.

A partir dos eventos analisados neste capítulo, foi possível não só entender melhor a relação do trabalho streamer e como ele se apresenta de diferentes maneiras para cada indivíduo. Os atravessamentos e discriminações que se fazem presentes no exercer dessa função. Mas além disso, se tornou possível analisar a estrutura do trabalho em uma visão macrocós mica, tornando os eventos aqui apresentados como meras ilustrações de estruturas sociais preexistentes, permitindo sua análise como um agente ativo na produção e reprodução da realidade social. Desse modo o local não é um pano de fundo passivo, mas sim um elemento ativo no evento. Me permitirei, no próximo capítulo, pensar o local em que os eventos aqui analisados acontecem, a cidade de São Paulo. Irei destrinchar a partir dessa ideia, como a cidade está não só interligada com a realização dos eventos, mas também na relação com o trabalho streamer.

### Capítulo 3 – Viração Digital

O objetivo desse capítulo é pensar o trabalho streamer a partir de uma noção espacial e geográfica, pensando como a cidade e o urbano se fazem presentes no cotidiano desse trabalho. Mesmo sendo um trabalho digital, a cidade ainda se coloca com um plano de fundo que molda e movimenta esses indivíduos.

O desenvolvimento dos meios digitais tem ampliado tendências que alteram a infraestrutura por trás dos mercados de trabalho. Em uma reunião do Grupo de Pesquisa CORRE - Experimentações Etnográficas em Territórios Urbanos, Mauro Cordeiro, pesquisador do Grupo, e na época professor em um Colégio Estadual da Baixada Fluminense, comentou as percepções de seus alunos quanto às profissões que gostariam de exercer, quando estes formulavam seus planos de carreira. Mauro mencionou que alguns, quando questionados, falavam que gostariam de ser *streamers* ou *blogueiras*, sinalizando como essas maneiras de fazer dinheiro estavam ganhando cada vez mais destaque, e surgindo como possibilidades de carreiras criadas como uma mudança da perspectiva e possibilidade que sem as tecnologias digitais não seriam uma opção.

Alterando a infraestrutura por trás dos mercados de trabalho, a tecnologia tem garantido a manutenção de filosofias políticas neoliberais não apenas nas formas de trabalho, mas na maneira como os indivíduos se enxergam (Miller 2018), muitas vezes na busca de fugir do clássico escritório, tendo a ideia da liberdade de fazer seus próprios horários, ser autônomo, sendo “seu próprio patrão”. Essa pode ser entendida como uma das formas de ressignificação dos usos das mídias digitais, atrelada à lógica neoliberal.

Em “Digital labor bayanihan: strategies of influence and survival in the platform economy”, Soriano et al. (2021) analisam como influenciadores do trabalho digital nas Filipinas promovem o trabalho em plataformas digitais apesar das condições precárias. Usando o “trabalho digital bayanihan”, eles oferecem mentoria, atuam como “agências” informais e conectam trabalhadores, suprimindo suas aspirações por meio de suporte coletivo. A pesquisa também examina a natureza transacional dessas relações, a confiança, a influência, a dinâmica de poder e o estabelecimento de normas nesse setor não regulamentado, impactando a organização da mobilidade e da precariedade no mercado de trabalho global.

O artigo apresenta como o governo filipino promove o trabalho em plataformas como uma resposta ao desemprego, apresentando-se como uma alternativa atraente face às precárias condições laborais e à escassez de oportunidades. O trabalho em plataformas digitais é

apresentado como uma fonte de renda flexível e competitiva, atraindo indivíduos que buscam alternativas aos modelos de emprego tradicionais, como call centers e terceirização, ou que desejam complementar trabalhos temporários e instáveis. Apesar dos benefícios potenciais, pesquisas indicam desafios para esses trabalhadores, incluindo o aumento da ansiedade em relação à instabilidade financeira e profissional, limitado poder de negociação, estresse físico e isolamento. Esses desafios contrastam com o otimismo divulgado pelo governo e pelas próprias plataformas (Soriano et al., 2021).

O fenômeno de trabalhadores de aplicativos tem cada vez mais se entrelaçado em nossas vidas, e tem sido amplamente debatido nos estudos sobre trabalho nas últimas décadas. Esse fenômeno, também conhecido como economia *gig* (Abílio et al., 2021), consiste na relação de trabalhadores e empresas que utilizam da mão de obra para serviços esporádicos e sem vínculo empregatício, como *freelancer*, autônomos ou Pessoa Jurídica (PJ). As tecnologias digitais têm obscurecido de certo modo essa relação profissional com os trabalhadores (Miller 2018).

Neste capítulo pretendo me aprofundar sobre as dificuldades trabalho streamer, a sua relação com a cidade, abordando também, sobre os trabalhadores que fazem os eventos acontecer. Analiso a viração digital e sua relação com a cidade para pensar também como os streamers lidam com essas relações e quais as estratégias usadas para se manter financeiramente fazendo lives.

### 3.1 - “Apagão da Twitch”: as condições do trabalho de streamer

É comum que jogos tenham moedas que podem ser compradas pelos jogadores, e elas podem ser usadas para adquirir itens, habilidades, *skins*<sup>58</sup>, etc. Essa é uma dinâmica comum nesses espaços de *games*. Sendo a Twitch uma plataforma voltada para o público que consome jogos, ela reproduz as lógicas que se assemelham ao universo ao qual o público está acostumado. A plataforma tem a sua própria moeda, os *Bits*, que podem ser comprados para fins de envio de mensagens em áudio nas lives, para além do objetivo de apoiar determinado canal, e também é usada para estabelecer uma interação mais direta com o streamer.

É preciso ser um afiliado<sup>59</sup> da plataforma para então habilitar o canal para poder receber dinheiro dos espectadores e receber inscrições na live. Para se filiar, é preciso atingir a meta de

---

<sup>58</sup> do inglês pele, usado nos jogos para se referenciar ao que seja possível alterar o visual de um programa, pode ser usado tanto para se referenciar a roupas, personagens, itens ou armas.

<sup>59</sup> [https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt\\_BR](https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt_BR)

50 seguidores e ter feito 500 minutos de transmissão nos últimos 30 dias (divididos em, no mínimo, sete transmissões separadas) com uma média maior que 3 espectadores simultâneos. Depois que se torna um afiliado, o streamer pode receber dinheiro por meio dos Bits ou das inscrições dos usuários. Para ganhar dinheiro por meio dos *ads*, é preciso se tornar um parceiro da Twitch. Os streamers só conseguem entrar pro programa de parceiro por meio de um convite da plataforma.<sup>60</sup>

Digamos que a porcentagem do contrato de um streamer parceiro da Twitch, quanto aos valores recebidos por cada inscrição, sejam de 50% de R\$ 9,90 (valor da inscrição nível *tier*<sup>61</sup> 1). O parceiro receberia então R\$ 4,95 por cada *sub* recebido em seu canal. Conseguindo manter uma média de 60 inscrições por *live*, levando em conta 24 dias de transmissões feitas no mês, o streamer receberia R\$ 7.128,00 referentes aos subs do canal. Esses números (60 inscrições por dia) são números altos enquanto números de inscrições, pois seriam necessários 1.440 usuários mensais realizando a inscrição no canal do streamer, necessitando uma comunidade grande para que o canal se mantenha nesse padrão mensalmente. Desse modo, além do produtor de conteúdo necessitar usar estratégias pra atrair um público que componha sua comunidade de maneira que ela se mantenha engajada com o canal, e principalmente renovando suas inscrições mensalmente. Ainda precisa produzir frequentemente conteúdos que estimulem o envio de *bits* e doações em dinheiro para obter um rendimento maior, o que pode auxiliar no sustento dos números de um canal.

Para a grande maioria de streamers na Twitch, atingir grandes números que possibilitem um rendimento mensal estável se torna muito difícil. É preciso manter um contínuo labor e esforço, esse trabalho digital consiste na habilidade constante de comunicação. E como já mencionado anteriormente, são performances que precisam ser sustentadas nos agradecimentos, no gerar das interações e relação com o público, no direcionar os conteúdos para o interesse dos usuários, na criação de conteúdos, nas divulgações, no receber novos públicos e na manutenção da relação do mesmo. Seja na plataforma, ou em outras redes sociais, e até em ambientes presenciais como os eventos. Tudo isso se constrói como a função streamer, como parte pertencente do fazer streamer.

---

<sup>60</sup><https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/09/quanto-ganha-um-streamer-da-Twitch-entenda-sistema-de-monetizacao-edjogos.ghtml>

<sup>61</sup> "*Tier*" é um termo em inglês que significa camada, nível ou escalão. No ambiente digital, particularmente em jogos, plataformas de streaming e comunidades online, utiliza-se para classificar itens em categorias distintas de qualidade, relevância, acesso ou performance. Na Twitch, as assinaturas são disponibilizadas em diferentes níveis de apoio aos criadores de conteúdo: *Tier 1*, *Tier 2*, *Tier 3*. Cada *tier* proporciona benefícios crescentes, como emotes exclusivos, insígnias de chat diferenciadas e acesso a conteúdo único.

Além desse fazer do streamer, muitas vezes o criador de conteúdo precisa lidar com situações de ataques de ódio, que tornam um trabalho que já é complexo, ainda mais difícil para determinados indivíduos. Para além de problemas que podem ser entendidos como direcionados a alguns indivíduos específicos, a categoria dos streamers como um todo vivenciam dificuldades, principalmente referente a questão dos pagamentos realizados pela Twitch.

Em 23 de agosto de 2021 aconteceu o “apagão da Twitch”<sup>62</sup> que foi uma greve dos streamers na plataforma, como protesto contra a política de preços, condições de trabalho e repasses dos valores para os *streamers* brasileiros. Os repasses financeiros foi uma pauta importante principalmente para criadores de conteúdo de pequeno e médio porte, que foram os que mais se sentiram atingidos pela mudanças dos preços anunciadas pela plataforma, que diminuiu o valor das inscrições de R\$ 22,99 para R\$ 7,90 para usuários finais e consequentemente o repasse do pagamento para os streamers. O movimento teve como inspiração a paralisação dos streamers nos Estados Unidos que foi principalmente motivada pelas quantidades massivas de ataques de “*raids de ódio*” que os streamers estavam vivendo, com o objetivo de cobrar da Twitch soluções quanto ao problema (Bertolozzi, 2023).

No Brasil o descontentamento quanto ao repasse dos *streamers* foi o ponto principal para a paralisação dos produtores de conteúdos brasileiros, e isso se coloca a partir de realidades sociais que diferem esses dois países, assim como colocado por Thayla Bertolozzi (2023), não apenas pelas realidades vivenciadas pelos usuários desses dois países distintos, mas também como a forma em que a plataforma lida com as questões referentes a cada um deles (Bertolozzi, 2023).

A partir do anúncio das mudanças de preços, surgiram grupos de mobilização de *streamers* na tentativa de se organizarem, enquanto categoria de trabalho, buscando negociações com a plataforma com o objetivo de trazer melhorias para a função dos *streamers*. Um movimento foi o “apagão da Twitch”, que embora um grupo menor, atuava com objetivo de reivindicar maiores repasses financeiros aos streamers, a isenção da tributação americana e em outras pautas mais amplas. Outro grupo que foi criado com esse objetivo foi o “Sindicato dos Streamers” que posteriormente mudou o nome para “União dos Streamers”, A mudança de

---

<sup>62</sup> União e Apagão: os movimentos de streamers contra a Twitch. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/uniao-e-apagao-os-movimentos-de-streamers-contr-a-Twitch.ghtml>. acesso em: 13/03/2025

nome foi motivada pelo desejo de evitar polarização, críticas políticas e receio de adesão por parte da comunidade de streamers.

O movimento enfatizou que não deseja envolver o governo em suas solicitações, priorizando uma negociação direta com a plataforma, a fim de evitar discussões políticas. Em 2021, a união dos streamers, divulgou um manifesto solicitando à twitch a isenção da taxa de 30% sobre o valor das inscrições, imposta pelo governo americano, e uma maior transparência nos pagamentos realizados pela plataforma.

### **3.2 - Quem faz um evento acontecer?**

Estar no evento sozinha me gerou um desconforto, que eu não sei dizer com exatidão qual seria a sua origem: se seria o fato de estar sozinha em um evento que parece ser pensado e funcionar com uma dinâmica de companhias, de grupos, excursões, etc., ou se foi o ambiente que me deixou insegura por ser um espaço com muitas pessoas brancas em seu “habitat natural”. Esta é uma situação desagradável que entendo ser comum a minorias que frequentam espaços que não foram idealizados para elas e que, talvez, devem compreender essa sensação que senti.

Mas o fato de o evento ter vários grupos de pessoas que se mobilizam para estar juntos com amigos, famílias, excursões, também mexeu comigo, me fazendo sentir desconfortável por estar ali a trabalho e sozinha, e para além disso, me sentindo sozinha. Isso foi algo que eu reparei, principalmente quando no último dia no ano de 2023 tive a presença de uma amiga que foi comigo ao evento, e passamos esse último dia em companhia. A partir daí percebi que alguns desconfortos e incômodos diminuíram consideravelmente, não só por ter uma amiga comigo, mas também por ter uma amiga negra.

Eventos de grandes proporções como a BGS e a CCXP apresentam uma sucessão de trabalhos, que variam entre formais e informais e abarcam diferentes áreas. São produtores de eventos coordenando a execução das atividades, técnicos de áudio e vídeo, bilheteiros(as) e recepcionistas, equipe de staff (apoio e suporte), equipes de montagem e desmontagem de estruturas (executado antes e depois dos eventos), promotores de venda, equipe de logística e organização dos visitantes e dos estandes, seguranças, equipe de limpeza, transporte e logística externa, bombeiros, enfermeiras, cosplayers contratados, artistas e criadores de conteúdo,

equipes de marketing e comunicação. São diversos trabalhos e funções que fazem o evento acontecer por trás ou pela frente dos visitantes.

Nos eventos eu não me sentia confortável de conversar com os trabalhadores que estavam prestando serviços, pois não parecia que existia essa abertura ali, e senti que tentar falar com eles, no meio daquela correria de suas funções, seria desagradável e estaria atrapalhando suas atividades. Importante situar que, aos meus olhos, a cidade em que foi realizado o evento, São Paulo, tem um ritmo muito próprio, que particularmente eu não vivenciei em nenhuma outra cidade que estive. As pessoas parecem estar sempre correndo, apressadas, sem tempo, o ritmo da cidade se impõe de maneira que, em algum momento, eu me via acompanhando esse ritmo frenético, seja porque eu estava no metrô e sentia que não poderia ficar andando devagar na frente das pessoas com pressa, ou mesmo ao passear pelas ruas conhecendo os lugares novos, no caminhar de um ponto ao outro. Era um desafio desviar com agilidade de várias coisas e pessoas que passavam em alta velocidade.

Em uma de minhas visitas a São Paulo, durante um passeio com um amigo paulistano que estava apresentando os locais turísticos da Av. Paulista, percebi que estávamos acelerados no andar de um ponto ao outro. Ao questionar o motivo de estarmos correndo, ele pontuou sobre horários e que, para cumprir todo o trajeto que foi programado para o dia de passeio, precisaríamos andar mais rápido. Eu, enquanto uma Antropóloga carioca de férias, só queria flunar pela cidade (BENJAMIN, 1994), ver as bancas dos feirantes, negociar com eles, descobrir interesses em comum, conversar sobre suas experiências, muitas vezes como imigrantes na cidade, o que aparentemente demandava um tempo que não tínhamos, mesmo estando em um passeio sem nenhuma obrigação. Essa situação expõe para mim como a lógica da cidade mobiliza as pessoas, ainda mais na cidade conhecida pela sua relação com o trabalho e como um lugar que não para. Então, como eu poderia me sentir à vontade de interromper alguém durante o seu horário de serviço, sobre os olhares de seus supervisores, para conversar com uma pesquisadora sem a menor noção do tempo?

Isso começou a me angustiar durante meu campo, pois eu sentia que não conseguia acessar as pessoas que estavam a trabalho no evento. Depois de refletir um pouco sobre a minha presença naquele espaço, decidi meramente fazer o campo ao meu próprio estilo e simplesmente flunar pelos espaços, me entregando à experiência a qual o evento propusera aos seus visitantes: de ser um espaço alheio à correria da cidade que acontecia da porta para fora.



Foi quando observei que eu estava tendo contato e trocando ideia com essas pessoas, mas não era no espaço interno do evento, ou durante as atividades de suas funções, mas na área reservada para fumantes: um espaço pequeno localizado em uma saída de emergência, que continha algumas barras de contenção e muita fumaça. Foi ali que eu comecei a reconhecer vários rostos repetidos dos dias anteriores. Foi no *fumódromo*<sup>63</sup> que eu tive contato com terceirizados, trabalhadores do centro de convenções alugado para o evento, trabalhadores dos estandes.

Entre conversas que eu ouvia entre outras pessoas, e conversas que eu tinha com algumas delas, percebia que a correria da cidade estava presente no evento, mas não tão perceptível aos olhos dos visitantes. Estava nos relatos de situações que os percalços do trabalho estavam lhes proporcionando, nas reclamações sobre seus supervisores que estavam exigindo várias funções ao mesmo tempo devido à demanda do evento, nas queixas de cansaço de quem não havia conseguido nem se quer parar e sentar por um minuto durante dez horas seguidas, na lamentação pela atuação da simpatia que é necessária exibir aos visitantes mesmo com a exaustão, e nas ligações de supervisores que, por vezes, interrompiam as conversas, os chamando para cumprir mais uma nova demanda.

Os eventos que estive mostraram para mim, uma lógica de dois tipos de trabalhos que na minha cabeça se dividem: os trabalhadores visíveis e os invisíveis. Os visíveis, sendo os trabalhadores que são voltados para recepção do público, seja nos atendimentos aos visitantes, seja como apresentadores, organizadores e diversas funções dos estandes ou em outros pontos que consistem na mesma lógica. E os trabalhadores invisíveis que estão na manutenção, trabalhando por “trás” do evento e, também, sendo extremamente essenciais para o funcionamento do mesmo. Embora visíveis a todos, alguns parecem ser ignorados pelo público, não por estarem ocultos, mas porque sua existência passa despercebida. São mulheres e homens passando de um canto para o outro com um equipamento de limpeza para o chão, atravessando o evento com lixeiras containers, limpando os banheiros, eletricitas garantindo que tudo esteja devidamente funcionando, trabalhadores dos estandes de alimentação carregando ingredientes como repositores. Trabalhadores que mantêm o evento funcionando por trás das cortinas dos eventos, não necessariamente escondidos, mas sobre a capa de invisibilidade de um uniforme.

---

<sup>63</sup> Espaço reservado e geralmente isolado destinado a fumantes

Anna Paula Moreira de Araújo (2017) pontua como a natureza informal e flexível do trabalho em eventos, tem sua precariedade evidente sem os direitos trabalhistas garantidos pela carteira de trabalho. Estudos da sociologia do trabalho sobre flexibilidade oferecem perspectivas relevantes para analisar as relações entre o mercado de eventos (setor de serviços), a precarização do trabalho e as percepções das mulheres sobre suas experiências. A autora pontua como a predominância feminina em funções de recepção e promoção alinha-se à análise de Helena Hirata (2007), que postula que a divisão sexual do trabalho precede a flexibilidade como já citado anteriormente. Hirata destaca o aumento da flexibilidade ao comparar o paradigma industrial, onde a necessidade de qualificação técnica limitou sua generalização, com o setor de serviços e comércio, de maior presença feminina, onde a flexibilidade se difundiu amplamente.

Vale a pena ressaltar, que a grande maioria de trabalhadores atendendo o público nos eventos analisados eram mulheres, sempre arrumadas, simpáticas e sorridentes. O que se alinha com o que Anna Paula Moreira de Araújo (2017) aborda quanto a associação à beleza das promotoras de eventos se assemelhando ao trabalho de modelos, ingressadas em um mercado onde o trabalho feminino é mais valorizado que o masculino. Segundo a autora, essa especificidade gera tensões analíticas nos estudos do trabalho. Uma delas reside no fato de que, embora o peso do gênero nas relações trabalhistas no setor de eventos seja inegável, no dia a dia dessas jovens, o gênero não se configura como a categoria de diferença mais relevante. Ademais, a sexualidade assume um papel primordial no ambiente de trabalho.

### **3.3 - Viração Digital na cidade**

Vera Telles (2006) em seu artigo “Mutações do trabalho e experiência urbana”, aponta que a figura dos mais jovens carrega o peso do desemprego e do trabalho precário, por serem neles que se entrecruzam os fios de um mundo social onde vem sendo traçado a dissolução das dobras do mundo fordista, apontando como é a partir desse grupo em que se abre um caminho para compreender as mutações do trabalho e de seus significados.

A autora enfatiza que não é para fins de comparação que a disparidade geracional é acionada, principalmente pelo risco de se idealizar o modelo fordista. Mas principalmente pela tendência de se prender em referenciais que não nos permitam assimilar os sentidos da experiência social que vem se traçando, *“e isso exige um trabalho de deciframento do social capaz de captar novos campos de força configurados sob outro diagrama de relações e*

*referências sociais*” (Vera Telles, 2006, 176). Esses jovens iniciaram suas vidas adultas em um mundo já revirado, o que pode não significar para eles que esse mundo do trabalho precário e desemprego seja a degradação de condições melhores ou mais promissoras, eles já entraram nessa realidade social em uma cidade inimaginavelmente diferente da geração anterior.

Os capitais globalizados são fluxos socioeconômicos que redesenham os espaços urbanos com suas muito ricas e modernas fortalezas globais dos serviços de ponta, expandindo circuitos materiais e simbólicos que atingem os mercados populares e que “*redefinem as dinâmicas locais, redistribuem bloqueios e possibilidades, criam novas clivagens e afetam a economia doméstica, provocando mudanças importantes nas dinâmicas familiares, nas formas de sociabilidade e redes sociais, nas práticas urbanas e seus circuitos*” (Vera Telles, 2006, 176).

Sendo a partir desses fluxos que se encontram os novos e excludentes empregos constantemente intermediados por agências de trabalho temporários, que mobilizam os circuitos urbanos locais, e que ao seguir os trajetos e percursos dos mais jovens vão traçando o perfil da cidade muito diferente em comparação a décadas anteriores, “*esse é um ângulo pelo qual a cidade vai se perfilando com todas as ambivalências e as complicações que recobrem os tempos atuais*” (Vera Telles, 2006, 177).

A autora enfatiza que não é aleatório que no mesmo ritmo em que esses equipamentos se alastram pela cidade, aumentam o moderno trabalho temporário mediado por agências de emprego conectadas a empresas terceirizadas de prestação de serviço. E são por meio desses circuitos que os indivíduos fazem seus percursos sempre descontínuos e instáveis no mercado de trabalho

Eis o ponto que traz as novas gerações para o centro nevrálgico desse mundo social que se vem configurando. São jovens que se lançam no mundo no momento em que o encolhimento dos empregos e a precarização do trabalho acontecem simultaneamente e no mesmo passo da ampliação e diversificação dos circuitos da vida urbana. Mas isso nos abre outro feixe de questões. Nesse mundo social redefinido, a experiência do trabalho (e do não-trabalho) entrelaça-se, ou mesmo confunde-se, arriscaríamos dizer, com a experiência da própria cidade. É o caso de se interrogar pelas referências por meio das quais a experiência das desigualdades vem se processando, junto com a vivência dos bloqueios a possibilidades de vida em um tempo que celebra o desempenho, a performance e o sucesso como medidas (aliás inefáveis) de autonomia individual. (Vera Telles, 2006, pag 177)

Telles indica a análise do mundo social levando em conta as relações complexas e interligadas entre o trabalho, a cidade, e os fluxos de capital globalizado, apontando como ideia de autonomia sofreu uma reconfiguração, onde as subordinações de um mundo disciplinar eram pensadas como uma recusa, e a partir dos anos 1980 essa visão muda drasticamente. A autonomia deixa de ser entendida como uma forma de resistência ao controle externo e passa a ser moldada à imagem e semelhança da empresa, onde a concorrência e a competição são os princípios fundamentais.

A figura do "novo individualismo" foi configurando nesse processo a fusão entre o sucesso econômico e a moralidade social, não sendo mais uma expressão de autonomia no sentido de liberdade de imposições, mas também uma forma de adesão à lógica da competição, reforçada pelos valores empresariais e pelo consumo. Essa mudança exige uma nova leitura das dinâmicas sociais contemporâneas, especialmente na relação entre trabalho e cidade.

As dinâmicas entre ambiente urbano e trabalho estão profundamente entrelaçadas, e o que está em questão é uma análise mais detalhada dos fluxos econômicos, das redes de trabalho precarizado, e das novas formas de organização social que emergem dentro da própria globalização. Em vez de olhar apenas para a exclusão social como um fenômeno isolado, a autora sugere que se observe as relações de interdependência entre os setores da economia global e os territórios da pobreza. Essas interações são parte de um sistema mais amplo, que precisa ser compreendido para além das divisões simplificadas, que tende a resumir a realidade social e urbana em binaridades (Telles, 2006).

Telles formula uma crítica à visão simplista e reducionista que divide o debate urbano contemporâneo entre, de um lado, a economia urbana e os artefatos da "cidade global", e do outro, a exclusão social e os territórios da pobreza. Esses dois polos eram vistos, no debate dos anos 1980, como fenômenos separados. Apresentando a necessidade de superar essa binaridade entre globalização e exclusão, já que, desta maneira tende a uma visão empobrecida do mundo social, onde fenômenos são reduzidos e não capturam toda a complexidade atual, não permitindo examinar as relações entre cidade e trabalho de maneira mais complexa.

A autora aponta os Circuitos Globalizados como sistemas de interconexões econômicas que ultrapassam fronteiras nacionais, criando complexas redes de comércio, investimento e comunicação. A partir desse circuito e crescimento dos centros de consumo e produção, vem se desdobrando diversas características na cidade, sobretudo, sobre o crescimento e fortalecimento de trabalhos por serviços prestados, além das formas que têm modificado como se encara essa recente formação do mundo social que vem sendo configurado, e o caminho que os jovens tem feito por ele.

É a partir dessa lógica que a autora implementa o conceito de *viração*, refletindo que na ausência de garantias formais de trabalho e renda, os sujeitos recorrem à capacidade de articular redes, mobilizar recursos escassos e "fazer acontecer" ainda que em condições adversas. Nesses contextos, a *viração* não é apenas um recurso econômico, mas também envolve dinâmicas sociais, como a construção de redes de confiança, ajuda mútua e improvisação. Esse conceito é profundamente conectado ao estudo da informalidade, das redes de sociabilidade periféricas e da economia urbana. A *viração* é uma forma de agência que emerge dentro da vida urbana periférica, marcada pela incerteza e pela exclusão, que envolve modos de sobreviver que muitas vezes escapam às lógicas mais formais ou institucionais.

Proponho aqui a utilização desse conceito de Vera Telles, por acreditar que essas práticas e as estratégias de manutenção e sobrevivência dos streamers por meio das lives, se enquadram no que creio ser, uma *Viração Digital*. Sugiro a adoção do conceito de *Viração Digital* como um processo no qual os circuitos e maneiras de se buscar o sustento, incluem diversos modos e atividades. Entre eles, a busca e a construção de suas redes de sociabilidades, que compõem coletivos de trabalhadores da área como auxílio no crescimento profissional, abarcando também a correria necessária para a obtenção de patrocínios e parcerias com empresas. Além da demanda de diversificação de conteúdo e de atividades, sendo indispensável também, a realização de produções em outras plataformas para obter os rendimentos necessários e as atividades presenciais pertencentes como extensão desse trabalho.

Difícilmente alguém que realiza trabalhos de produção de conteúdo para a internet, o faz apenas em uma plataforma. Geralmente esses profissionais, mesmo tendo um foco maior em uma rede social específica, ainda sim, inter cruzam diversos serviços de várias plataformas construindo ou divulgando conteúdos nelas, para fins de maiores rendimentos financeiros. A *Viração Digital* se manifesta no trabalho presencial dos criadores de conteúdo, especialmente referente a suas interações e relações com o público.

Cabe dizer que é superficial pensarmos os streamers como uma categoria que consiga se manter financeiramente bem de modo geral, analisando apenas pela possibilidade de ganharem grandes quantias de dinheiro fazendo live. Ainda que existam alguns períodos durante os quais podem ganhar relativamente bem, pela constância do público em doações e apoio, em sua grande maioria estão incluídos nessa relação de incertezas entre o digital e o trabalho, e entregues à instabilidade que ainda é característica desse mundo social do trabalho digital, dessa economia urbana da cidade globalizada (Telles, 2006). Acho necessário pontuar que existem sim, streamers que ganham alguns milhões por ano, mas essa não é a realidade da grande maioria, grandes streamers que conseguem rotineiramente essas quantias absurdas de

dinheiro, são pontos fora da curva se comparados com a quantidade de prestadores de serviços existentes na plataforma, que ganham quantidades ínfimas perto das quantias de streamers milionários.

Soriano et al. (2021) apresentaram em seu estudo sobre trabalho plataformizado na Filipina, que o governo filipino promove o trabalho em plataformas como uma resposta ao desemprego, o apresentando como uma alternativa atraente face às precárias condições de trabalho e à escassez de oportunidades. Os autores apontam sobre o papel crucial dos influenciadores digitais do trabalho, que formam comunidades a partir de canais que auxiliam *freelancers* com ensinamentos de como realizar trabalhos plataformizados para empresas globalizadas. O artigo também analisa a natureza trocas dessas relações, a confiança, a influência, a dinâmica de poder e o estabelecimento de normas nesse setor não regulamentado, impactando a organização da mobilidade e da precariedade no mercado de trabalho global.

Em meio à oportunidade e à precariedade ressaltadas pela economia neoliberal e às deficiências nas intervenções estatais para melhorar as condições de trabalho locais, influenciadores digitais do trabalho surgem com estratégias de ponte, treinamento e expansão de fronteiras, desempenhando um papel crucial na formação do regime de trabalho digital localmente. (Soriano et al., 2021, pág. 89)<sup>64</sup>

Esta forma de trabalho é apresentada como uma fonte de renda flexível e competitiva, atraindo indivíduos que buscam alternativas aos modelos de emprego tradicionais, como *call centers* e terceirização, ou que desejam complementar trabalhos temporários e instáveis. Apesar dos benefícios potenciais, pesquisas indicam desafios para esses trabalhadores, incluindo o aumento da ansiedade em relação à instabilidade financeira e profissional, limitado poder de negociação, estresse físico e isolamento. Esses desafios contrastam com o otimismo divulgado pelo governo e pelas próprias plataformas (Soriano et al., 2021).

A partir dessa análise, refleti como a configuração neoliberal tem reestruturado não apenas o trabalho, mas também a "Viração Digital". A integração entre o trabalho digital e o presencial é definida como uma conexão intrínseca, motivada por uma aspiração que se assemelha a um novo ideal utópico neoliberal: o desejo de enriquecimento como influenciador digital. Um fenômeno onde, a exemplo dos influenciadores do trabalho estudados por Soriano

---

<sup>64</sup> Tradução Machine Translated by Google

et al. (2021), poucos obtêm sucesso. Em contraste com a realidade exaustiva e problemática retratada nesta etnografia, a viração digital concentra-se primordialmente na questão da desigualdade no mercado de trabalho. A análise subsequente explora a situação dos trabalhadores do setor de eventos, desde a força de trabalho essencial e os profissionais de estandes até a figura do streamer, que atua no cerne da Viração Digital, tanto no ambiente digital quanto no presencial.

Optei por denominar esse processo de Viração Digital, a fim de exemplificar como esse trabalho se manifesta e a forma como a viração se faz necessária para gerar renda a partir dele. De certo modo, sempre que streamers, influenciadores ou criadores de conteúdo digital em geral estão se estabelecendo nessas funções, quando acordos com marcas e negócios começam a se estruturar para viabilizar a viração digital. A cidade de São Paulo é acionada como um local onde essa viração digital acontece. Isso se explicita também a partir dos eventos, que são realizados na cidade e mobilizam pessoas de todo o país.

## Considerações finais

Nesta dissertação procurei analisar o trabalho streamer enquadrado em uma Viração Digital, como um trabalho que se estende para além do ambiente digital, e que para além dele, se conecta com o espaço urbano e especificamente com a cidade de São Paulo. Tentei aqui de alguma forma explicitar a complexidade da construção dessa carreira, a gestão de comunidades digitais, as estratégias de monetização e a importância da presença nos eventos para a profissão.

Realizar essa dissertação foi um ótimo desafio, a partir da combinação de duas abordagens etnográficas, tanto no ambiente digital da Twitch quanto nos eventos presenciais como a Brasil Game Show e Comic Con Experience. Me permiti também estar e vagar por esses ambientes de maneira que eles me guiassem nas perambulações. Nesse percurso investigativo, adotei uma postura de abertura e receptividade, permitindo que os próprios ambientes, tanto o digital quanto o presencial, moldassem a direção das minhas explorações e reflexões. Essa imersão etnográfica se caracterizou por um movimento dos fluxos de pessoas e informações, e as dinâmicas que ali se estabeleciam de maneira espontânea e orgânica.

Inicialmente, apresentei um pouco da minha própria trajetória, evidenciando a conexão entre o digital e o presencial nas relações construídas tanto em casa, quanto com amigos em outros ambientes. Em seguida, abordo meu contato com a Twitch, detalhando como a descobri e como me familiarizei com a profissão de streamer. Nesta pesquisa, a fim de exemplificar o trabalho de streamer, acompanhei três interlocutores: Rogério como interlocutor no digital, nas interações ocorridas tanto na plataforma quanto além dela, e na construção de relações como comunidade. Apresentei diversas relações e estratégias utilizadas pelos streamers para atrair público e motivar doações e interações. Tais estratégias variam desde a formação de equipes de streamers, tanto como forma de apoio quanto para angariar seguidores para a sua comunidade, até a criação de conteúdos atrativos que despertem a curiosidade do público, jogando franquias em alta, tanto lançamentos recentes ou jogos populares entre streamers maiores na plataforma. Buscando aproveitar o interesse no que está sendo mais comentado do momento entre o público. Acompanhei também as interlocutoras Sophia e Mia no exercício de suas funções presenciais, pensando a função streamer nos eventos enquanto experiências de extensão do trabalho digital. Além disso, explorei os desafios subjetivos revelados tanto nos ambientes digitais quanto nos presenciais.



Utilizei os estudos de antropologia de eventos para fundamentar minha pesquisa de campo e analisar os eventos não apenas como nichos de cultura pop, mas como espaços de interação do público e reprodução do cotidiano de centros urbanos globalizados. Durante a pesquisa, observei um espaço predominantemente branco e com poucos visitantes negros, contrastando com um grande número de trabalhadores negros em diversas funções. Apliquei as ideias de Cida Bento (2022) para analisar o espaço de trabalho nos eventos sob a perspectiva do pacto da branquitude.

A partir deste ponto, apresento a cidade de São Paulo não apenas como um plano de fundo para esses acontecimentos, mas como uma chave central, tanto para streamers quanto para criadores de conteúdo digital em geral. Utilizo o conceito de "viração" de Vera Telles (2006) no argumento que na ausência de garantias formais de trabalho e renda, os indivíduos frequentemente dependem de sua capacidade de formar redes, otimizar recursos limitados e "fazer acontecer" ainda que em circunstâncias desfavoráveis. Nesses cenários, a viração vai além de um mero recurso econômico, abrangendo também interações sociais como o estabelecimento de redes de confiança, apoio mútuo e improvisação.

As múltiplas funções exercidas pelos streamers, tanto no ambiente digital quanto no presencial, configuram o que chamo de "viração digital", que se manifesta também no presencial. Não se trata de espaços isolados, mas de momentos interligados, nos quais, embora a maior parte das atividades possa ocorrer no meio digital, há também uma atuação no âmbito presencial, ainda como parte da função streamer. Utilizo também a reflexão sobre a cidade para analisar as influências do neoliberalismo na definição, construção e concepção do trabalho digital contemporâneo. Explorando também como essas influências impactam a própria cidade e fomentam discriminações e desigualdades.

A motivação inicial para esta pesquisa residia na análise da gestão de um trabalho por uma empresa privada, que se tornou possível através do digital. Notadamente uma empresa como a Amazon, em particular, com histórico de exploração laboral em diversos setores, acumula riqueza por meio da exploração de entregadores, streamers e outros trabalhadores em diversas áreas da vida cotidiana e global. Valendo-se do sistema neoliberal, a empresa mantém sua posição entre as cinco maiores empresas de tecnologia global, ao mesmo tempo em que perpetua a precarização da vida de inúmeras pessoas ao redor do mundo. Negligenciando questões relativas a direitos trabalhistas e condições mínimas para a execução do trabalho.

Para atuar como entregador, exige-se que o indivíduo possua seu próprio meio de transporte. Para se tornar um streamer, é necessário dispor de computador e equipamentos próprios. Em caso de avarias durante o exercício das funções, a responsabilidade pela resolução do problema recai sobre o indivíduo. A ausência de trabalho implica a ausência de salário e garantias, sendo todos os custos transferidos para o trabalhador. Não obstante, a empresa mantém-se como uma das maiores em valor de mercado, situando-se no ano de 2024 na casa de dois trilhões de dólares.

A configuração do trabalho digital nas últimas décadas, a nossa adaptação a essa transformação e a naturalização dessa dinâmica em nosso cotidiano, suscitam reflexões acerca de seus desdobramentos. Refletir sobre o desdobramento da lógica neoliberal suscita em mim um sentimento de revolta, simultaneamente à admiração pela capacidade dos indivíduos de discernir aspectos positivos nesse contexto. As relações e conexões estabelecidas, exemplificadas pela plataforma Twitch, proporcionam um dinamismo notável. O streamer molda a comunidade, ao passo que esta, reciprocamente, influencia o streamer, configurando uma parceria e companheirismo mútuos. Trata-se da construção de uma identidade coletiva e de um senso de pertencimento comunitário. A emergência de algo genuíno e belo a partir de um sistema intrinsecamente falho assemelha-se à observação de uma flor brotando do asfalto.

Acredito que um dos maiores desafios subjetivos desta pesquisa, enquanto pesquisadora, foi analisar uma relação que possuo há alguns anos com um olhar analítico, o qual permitiu identificar questões problemáticas e a forma como aspirações se convertem em lucro para grandes indústrias. Durante este trabalho de campo, deparei-me com as reclamações de streamers acerca do cancelamento de contratos por parte da Twitch, os quais proporcionavam um mínimo de estabilidade financeira para aqueles que dependem dessa atividade.

A participação nos eventos apresentou-se como uma dimensão desafiadora, embora simultaneamente recompensadora. A oportunidade de vivenciar um ambiente anteriormente acompanhado por mim apenas remotamente, foi motivo de satisfação. Contudo, senti-me deslocada, percebendo que um espaço intrinsecamente ligado à minha identidade e preferências desde a juventude, após tantos anos, ainda não me acolhia plenamente. Não me identifiquei com a maioria das atrações oferecidas, mas sim com os trabalhadores que possibilitavam a realização dos eventos, como estoquistas, pessoal da limpeza, seguranças, etc. Curiosamente,

encontrei maior facilidade em interagir no fumódromo, dialogando sobre diferenças regionais e outros temas, do que em meio à multidão de brancos presente no evento.

Não é segredo que o setor da cultura pop e dos jogos ainda tem muito a crescer nesse sentido. No entanto, qual o progresso alcançado até o momento? Como essas disparidades estão sendo abordadas? De que maneira estão sendo geridas? E por quem? De certo modo, concluo esta pesquisa com um número significativamente maior de questionamentos do que quando a iniciei. A quantidade de conhecimento adquirido durante o período deste mestrado foi considerável, especialmente no desenvolvimento deste trabalho. Entretanto, ainda há muito a aprender, e a sensação persistente é a de que esse aprendizado ainda se encontra em um estágio inicial.

### **Referências Bibliográficas**

Abílio, Ludmila Costhek; Amorim, Henrique; Grohmann, Rafael. Uberização e plataformização do trabalho no Brasil: conceitos, processos e formas. *Sociologias*, v. 23, p. 26-56, 2021.

Benjamin, Walter. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. In: *Obras escolhidas III*. São Paulo: Brasiliense, 1994

Bento, Cida. *O pacto da branquitude*. Companhia das letras, 2022.

Bezerra, Arthur Coelho et al. Pele negra, algoritmos brancos: informação e racismo nas redes sociotécnicas. *Liinc em Revista*, v. 18, n. 2, p. e6043-e6043, 2022.

Boellstorff, Tom. *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press, 2015.

Boschini, Fernanda Ferreira. Antunes, Ricardo. O privilégio da servidão o novo proletariado de serviços na era digital. São Paulo: Boitempo, 2018. *Impulso*, v. 28, n. 73, p. 137-141.

Cesarino, Letícia; Walz, Silvia; Balistieri, Tatiana. Etnografia na ou da internet? Desafios epistemológicos e éticos do método etnográfico na era da plataformização. *Metodologia e Relações Internacionais. Debates Contemporâneos*, p. 17-46, 2023.

Coimbra, Jéssica Pérola Melo et al. Interseções Entre Racismo Algorítmico, Reconhecimento Facial E Segurança Pública No Brasil. *Revista Jurídica do Cesupa*, v. 4, n. 2, p. 136-160, 2023.

Cortes, Mariana. O mercado pentecostal de pregações e testemunhos: formas de gestão do sofrimento. *Religião & Sociedade*, v. 34, p. 184-209, 2014.

Cunha, Flávia Melo Da; Dulley, Iracema. *Etnografia, etnografias: ensaios sobre a diversidade do fazer antropológico*. São Paulo: Annablume, 2011.

Da Luz, Valentina Fonseca. Racismo algorítmico, tecnodiversidade e a posição humana ante a tecnologia. *Revista Contraponto*, v. 10, n. 1, 2023.

Da Rocha, Cláudio Jannotti; Porto, Lorena Vasconcelos; Abaurre, Helena Emerick. Discriminação algorítmica no trabalho digital. *Revista de Direitos Humanos e Desenvolvimento Social*, v. 1, p. 1-21, 2020.

Da Silva, Mozart Linhares; Araújo, Willian Fernandes. Biopolítica, racismo estrutural-algorítmico e subjetividade. *Educação Unisinos*, v. 24, n. 1, p. 1-20, 2020.

Da Silva, Tarcízio. Visão computacional e racismo algorítmico: branquitude e opacidade no aprendizado de máquina. *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)*, v. 12, n. 31, 2020.

De Araújo, Anna Paula Moreira. “Você Trabalha Só Com Eventos?”: Notas Etnográficas Sobre Promotoras De Eventos Em São Paulo. *Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women’s Worlds Congress (Anais Eletrônicos)*, Florianópolis, 2017.

De Sousa, Euzébio Jorge Silveira; Pochmann, Márcio; Bonone, Luana Menegueli. Juventude e trabalho plataformizado no brasil: juventude indicando tendências. *Revista Ciências do Trabalho*, n. 20, 2021.

De Souza Ramos, Jair; Freitas, Eliane Tânia. Dossiê temático: Etnografia digital. *Antropolítica-Revista Contemporânea de Antropologia*, n. 42, 2017.

Deitos, Miguel Bruch et al. Literatura nas mídias digitais: aproximações a partir do caso de uma livestream “IRL” de Cid Cidoso na Twitch. 2023.

Desgranges, Nina. Os algoritmos do empreendedorismo: a plataformização do trabalho de entregadores de iFood. *Pensata*, v. 9, n. 2, 2020.

Dos Reis, Ramon Pereira. FERIANI, Daniela Moreno; CUNHA, Flávia Melo da; DULLEY, Iracema (orgs.). *Etnografia, etnografias: ensaios sobre a diversidade do fazer etnográfico antropológico*. *Revista de Antropologia*, v. 56, n. 1, p. 583-590, 2013.

Foucault, Michel; De Janeiro, Rio; Graal, Edições. 1984. 1970.

FOUCAULT, Michel; MOTTA, Manoel Barros da. Arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. In: Arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. 2008. p. lii, 376-iii, 376.

Freitas, Eliane Tânia. Linchamentos virtuais: ensaio sobre o desentendimento humano na internet. *Revista Antropolítica*, v. 42, n. 1, p. 140-163, 2017.

Garcia, Lúcia dos Santos. O mercado de trabalho brasileiro em tempos de plataformização: contexto e dimensionamento do trabalho cyber-coordenado por plataformas digitais. 2021.

Geertz, Clifford. A interpretação das culturas: por uma teoria interpretativa da cultura. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2012.

Gonçalves, Italo Vinicius. Da etnografia multissituada à “plataformizada”: aproximações entre antropologia e estudos de plataforma. *Cadernos de Campo (São Paulo-1991)*, v. 29, n. 2, p. e175274-e175274, 2020.

Grohmann, Rafael. Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. *Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação da Comunicação e da Cultura*, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

Guerra, Ana; Duarte, Fernanda da Costa Portugal. Plataformização e trabalho algorítmico: contribuições dos Estudos de Plataforma para o fenômeno da uberização. *Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação da Comunicação e da Cultura*, v. 22, n. 2, p. 38-55, 2020.

Guimarães, Renato Cosentino Vianna. Trabalho Informal e Grandes Eventos na Periferia do Capitalismo. *Khóra: Revista Transdisciplinar*, v. 2, n. 2, 2015.

Hine, Christine. Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. *The SAGE handbook of online research methods*, p. 257-270, 2008.

Hine, Christine; PARREIRAS, Carolina; LINS, Beatriz Accioly. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. *Cadernos De Campo (São Paulo-1991)*, v. 29, n. 2, p. e181370-e181370, 2020.

Hirata, Helena. Flexibilidade, Trabalho e gênero. In: Helena Hirata e Liliana Segnini (orgs.). *Organização do Trabalho e Gênero*. São Paulo: Editora Senac, 2007.

- Horst, Heather A.; MILLER, Daniel (Ed.). Digital anthropology. Routledge, 2020.
- Junior, Luiz Augusto Mugnai Vieira. A imersão oculta em plataformas online: uma experiência antropológica a partir dos estudos de recepção. Cadernos de Campo (São Paulo-1991), v. 29, n. 2, p. e175275-e175275, 2020.
- Kaufmann, Jean-Claude. A entrevista compreensiva. Um guia para pesquisa de campo. Rio de Janeiro: Vozes, 2013
- Leitão, Débora K.; Gomes, Laura Graziela. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. Revista Antropolítica, v. 1, pág. 41-65, 2017.
- Lima, Bruna Dias Fernandes. Racismo algorítmico: o enviesamento tecnológico e o impacto aos direitos fundamentais no Brasil. 2022.
- Lins, Beatriz Accioly. A internet é o celular”: uma antropóloga entre smartphones, câmeras frontais e redes sociais. Internet & Sociedade, v. 2, p. 150-177, 2020.
- Lins, Beatriz Accioly. Caiu na rede: mulheres, tecnologias e direitos entre nudes e (possíveis) vazamentos. 2019. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- Lins, Beatriz Accioly; Parreiras, Carolina; De Freitas, Eliane Tânia. Estratégias para pensar o digital. Cadernos de Campo (São Paulo-1991), v. 29, n. 2, p. e181821-e181821, 2020.
- Mauss, Marcel. Sociologia e antropologia. Ubu Editora LTDA-ME, 2018.
- Meinert, Lotte; Kapferer, Bruce (edit). In the event: toward an anthropology of generic moments. New York; Oxford. Ed. Berghahn. 2015
- Miller, Daniel; Horst, Heather A. Daniel Miller: “A Antropologia Digital é o melhor caminho para entender a sociedade moderna”. Z Cultural: Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea. Ano X, 2015.
- Miller, Daniel; SLATER, Don. (2004). Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. Horizontes Antropológicos, vol. 10, n. 21, 2004.
- Miller, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. Horizontes antropológicos, v. 10, p. 41-65, 2004.
- Moreno, Kelly Barradas. Uma breve análise sobre a precarização do trabalho plataformizado no município de São Gonçalo, Rio de Janeiro. Espaço e Economia. Revista brasileira de geografia econômica, 2023.

Nyland, Joana Josiane Andriotte Oliveira Lima. Racismo algorítmico: uma revisão de literatura. *Research, Society and Development*, v. 12, n. 2, p. e1912239907-e1912239907, 2023.

Oestergaard, Jesper. A Topographic EVENT. In *the Event: Toward an Anthropology of Generic Moments*, p. 64, 2015.

Parreiras, Carolina. Altporn, corpos, categorias e cliques: notas etnográficas sobre pornografia online. *Cadernos pagu*, p. 197-222, 2012.

Parreiras, Carolina. Não leve o virtual tão a sério. uma breve reflexão sobre métodos e convenções na realização de uma etnografia do e no on-line. In: Feriani, Daniela Moreno et al (Org.) *Etnografias, etnografias: ensaios sobre a diversidade do fazer antropológico*. São Paulo: Annablume, p. 43-58, 2011.

Parreiras, Carolina. Pornografias. com: as convenções do altporn. *Revista Antropolítica*. Niterói, n. 42, 2017.

Parreiras, Carolina; Lins, Beatriz Accioly; De Freitas, Eliane Tânia. Estratégias para pensar o digital. *Cadernos de Campo (São Paulo-1991)*, v. 29, n. 2, p. e181821-e181821, 2020.

Parreiras, Carolina; Macedo, Renata M. (2020). Desigualdades digitais e educação: breves inquietações pandêmicas. In: GROSSI, Miriam; TONIOL, Rodrigo. (Orgs). *Cientistas Sociais e o Coronavírus*. São Paulo: ANPOCS, 2020.

Parreiras, Carolina; MACEDO, Renata M. Desigualdades digitais e educação: breves inquietações pandêmicas. *Cientistas sociais e o coronavírus*. Florianópolis: Tribo da Ilha Editora, p. 485-491, 2020.

Pereira, Ana Elisa Lopes Mendes. O papel das mulheres nos jogos" online". 2017. Tese de Doutorado.

Queiroga, Luiz. Twitch: Streamer sofre racismo, intolerância religiosa e recebe ameaças. *Globo.com (GE)*, Rio de Janeiro, 14, Janeiro e 2021. Esportes. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/Twitch-streamer-sofre-racismo-intolerancia-religiosa-e-recebe-ameacas.ghtml>. Acesso em: 15 fev. 2025..

Rosenfield, Cinara Lerrer; Almeida, Jalcione. Plataformização do trabalho. *Sociologias*, v. 23, p. 9-16, 2021.

Soriano, Cheryll Ruth; Cabalquinto, Earvin Charles; Panaligan, Joy Hannah. Performing “digital labor bayanihan”: strategies of influence and survival in the platform economy. *Sociologias*, v. 23, p. 84-111, 2021.

Taylor, Nicholas; Voorhees, Gerald (Ed.). *Masculinities in play*. Springer, 2018.

Telles, Vera da Silva. Mutações do trabalho e experiência urbana. *Tempo social*, v. 18, p. 173-195, 2006.

Thorstensen, Christian Queirolo. *As relações de troca na plataforma de streaming Twitch*. 2020.