

Através da Webcam: Streamers Brasileiras e as adversidades do trabalho em um ambiente majoritariamente masculino¹

Carolina Anet CAMINHA²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Diante do atual cenário de trabalhos por plataforma, criadores de conteúdo são uma das maiores categorias desse modelo. Neste contexto, destaca-se a Twitch, maior plataforma de live streaming do mundo. Apesar do tamanho, trata-se de um ambiente majoritariamente masculino, pouco convidativo para mulheres. O presente trabalho se fundamenta no estudo da relação das streamers brasileiras com a plataforma, a partir da análise de microdados de pesquisas sobre a plataforma e seus usuários, considerando suas principais dificuldades em um ambiente de trabalho aspiracional, como disparidade salarial, cyberbullying e assédio, na busca de compreender a diferença entre as porcentagens de mulheres jogadoras de jogos online e mulheres participantes da Twitch.

PALAVRAS-CHAVE: twitch; plataformas; comunidades online; gênero; trabalho aspiracional.

CORPO DO TEXTO

Live Streaming, ou transmissões ao vivo, são uma forma de interação baseada em entretenimento online que vem crescendo rapidamente em popularidade ao redor do mundo desde 2011. Diferente de um vídeo pré-gravado e editado, os canais normalmente são comandados por um ou mais criadores de conteúdo, os *streamers*, que interagem ao vivo com a audiência a partir de um *chat* em tempo real. Dentre elas, a Twitch é a maior plataforma de *streaming* com quase 900 bilhões de minutos assistidos e quase 9 milhões de *streamers* mensais apenas no ano de 2022³. No Brasil, a média de acessos vem aumentando exponencialmente, revelando produtores de conteúdo com influência a nível global como Casimiro, Gaulês e Alanzoka. Seja jogando, comentando partidas, assistindo programas de televisão ou mesmo apenas conversando com seu público, *streamers*

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas digitais, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Esse resumo é um trecho da dissertação da autora já depositado e examinado pela banca de qualificação.

² Mestranda do PPGCOM da ECA-USP, orientada pela professora Brasilina Passarelli. email: carolanet@usp.br

³ <https://www.twitchtracker.com/statistics> Acesso em 02/08/2022

reúnem milhões de espectadores todos os dias na plataforma. Quanto a esse cenário vale ressaltar que o jovem brasileiro é um dos mais conectados do mundo, tendo o celular como seu principal dispositivo (Passarelli, 2020). Passarelli define a relação entre pessoas e redes sociais como de interdependência mútua, onde não apenas os meios de comunicação se tornam extensões do corpo (McLuhan, 1974), mas são criadas novas personas e avatares virtuais para circulação na internet, o que a transforma em parte estrutural da socialização. A hiperconectividade contemporânea também foi observada por Tavares (2020), pontuando a dependência da sociedade à tecnologia, onde estar *offline* não é mais uma opção, já que a conectividade se apresenta em tempo integral na rotina do ser humano. Tais conceitos tornam-se relevantes ao analisar a Twitch não apenas pelo volume de criação de conteúdo que ocorre na plataforma, mas pelo *site* também estar disponível em formato de aplicativo, facilitando a potencial conectividade dos usuários em grande parte de sua rotina, visto que ela pode estar disponível a qualquer momento no aparelho móvel dos mesmos.

Esses criadores de conteúdo vivem dentro de um modelo de trabalho dentro da conjuntura do chamado capitalismo das plataformas (Srnicsek, 2017). O conceito designa o atual momento em que plataformas e empresas se apresentam como intermediários tecnológicos e/ou logísticos entre “usuários produtores” e “usuários consumidores” como é o caso da Uber, Airbnb e iFood. Srnicsek (2017, p.48) define:

As plataformas, em suma, são um novo tipo de empresa; caracterizam-se por fornecer a infraestrutura para a intermediação de diferentes grupos de usuários, apresentar tendências de monopólio impulsionadas por efeitos de rede, empregar subsídios cruzados para atrair diferentes grupos de usuários e ter uma arquitetura central planejada que rede as possibilidades de interação.

De forma similar, a Twitch demanda dos *streamers* um alto volume de trabalho, baseado em métricas de audiências e engajamento, sem qualquer contrapartida para o produtor de conteúdo que não advinda do número de usuários que consegue atingir. Dessa forma, o trabalho por plataforma constantemente vem associado ao trabalho aspiracional, o conceito de trabalhar (em sua maioria) sem compensação monetária, atraído pela esperança de um dia ser pago para se fazer o que se ama, romantizando um trabalho enquanto as condições se tornam cada vez menos justas e dependentes de uma quantidade cada vez maior de tempo dedicado (Duffy, 2017).

Nesse cenário, Duffy ainda ressalta que trabalho aspiracional pode ser um conceito bastante enraizado na construção histórica da feminilidade, visto que mulheres foram

mais suscetíveis a trabalhos não remunerados ao longo dos anos, como cuidar da casa e filhos. Tal fenômeno também foi observado por Silvia Federicci enquanto exemplificava a divisão sexual do trabalho em Calibã e a Bruxa (2017). A autora discorre sobre o fato de que a diferença de poder entre os gêneros foi também marcado pelo apagamento do trabalho não remunerado do sexo feminino sob um discurso de disparidade biológica, usando ainda o poder do capital masculino para acumular tais trabalhos essenciais dados como não remunerados, atribuídos às mulheres. Esses conceitos enraizados ao longo de vários séculos, rotularam trabalhos performados por mulheres como “não trabalhos”, sem valor de mercado. Pela convivência histórica com esses trabalhos como parte da cultura feminina, espera-se que mulheres estejam mais dispostas a engajar e se submeter a trabalhos aspiracionais, com a esperança de que tais atividades possam ter, um dia, valor econômico, romantizando longas jornadas de trabalho não pago em condições de suporte cada vez menores. Com a ascensão dos blogs de moda e blogueiras no Brasil no início dos anos 2000 (Karhawi, 2022), é possível assumir que um dos primeiros contatos de muitos brasileiros com a cultura de influenciadores ocorreu com figuras femininas, que posteriormente migraram sua criação de conteúdo para plataformas como Instagram⁴ e Facebook⁵, onde a maioria dos usuários segue sendo do gênero feminino. Mas apesar da vasta presença feminina nas plataformas e de seus números impressionantes, a Twitch ainda é marcada pelo estigma e pela exclusão de gênero. Dentre os cem maiores *streamers* da plataforma, apenas um é do sexo feminino. No Brasil, o cenário apresenta uma leve melhora, ainda sim, porém com números ainda muito discrepantes: apenas cinco *streamers* do sexo feminino entre os cem canais mais assistidos⁶. Vale ressaltar que essa disparidade também se estende para os usuários: em pesquisa realizada em 2021, 80% dos usuários se declarou como sendo do sexo masculino⁷. Dentre os canais de sucesso comandados por mulheres, ainda é possível observar um recorte racial, de classe e padrão de beleza. Tal fenômeno já havia sido observado por Brooke Erin Duffy (2015), ao analisar que a maior parte das produtoras de conteúdo mulheres que conseguem transformar suas ocupações em trabalhos *full time* são produtoras brancas, de classe média ou superior e de padrões de beleza convencionados.

⁴ <https://www.shopify.com/br/blog/estatisticas-instagram> Acesso em 25/05/2024

⁵ <https://www.shopify.com/br/blog/estatisticas-facebook> Acesso em 25/05/2024

⁶ <https://www.twitchmetrics.net/> Acesso em 02/08/2022

⁷ <https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/planejamento-estrategico/39679/por-que-o-twitch-tem-sendo-umas-das-plataformas-com-maior-ascensao-no-brasil.html> Acesso em 01/08/2022

Junto com a escassez de produtoras de conteúdo, as *streamers* que trabalham dentro da plataforma ainda precisam lidar com assédio, perseguições em outras redes sociais e um cenário em que não há nenhuma proteção à sua identidade, visto que a plataforma incentiva uma interação com câmera em tempo real. Enquanto o foco fica na *streamer* durante uma transmissão ao vivo, os usuários do chat estão preservados no anonimato, criando um ambiente de exposição onde a criadora pode precisar lidar com negatividade e assédio ao vivo. Tal cenário é bastante diferente de outras interações nas redes, marcado pela comunicação assimétrica, como por exemplo, os comentários de um vídeo do Youtube (UTTARAPONG et al., 2021). Por conta disso, a produtora de conteúdo fica ainda mais exposta frente à possibilidade de ataques ao vivo. Tal comportamento já foi descrito por T.L. Taylor (2012) como masculinidade *geek*, fenômeno em que a masculinidade tóxica já estaria tão enraizado que poderia ser exercido sem nenhuma resistência por parte da comunidade em que os participantes estão inseridos, normalmente em ambientes de assuntos como tecnologias, ciências ou, no caso da Twitch, games. Embora não haja uma ligação direta entre tais áreas de conhecimento e gênero, a dominação masculina nestes campos serviria para a manutenção de uma cultura que enxerga a figura feminina de forma pejorativa. Um exemplo recente, de 2021, se deu com a *streamer* Sara “Nebulosa” que usou suas redes sociais para denunciar os ataques em massa recebidos por mais de um ano⁸. Ela relata que suas transmissões eram invadidas por milhares de contas contendo mensagens misóginas, discurso de ódio e ameaças à sua vida. Nebulosa também revelou que tentou resolver diretamente com a Twitch, mas não obteve respostas. O caso ganhou força e apoio de outras personalidades relevantes do universo *gamer* brasileiro depois da publicação nas redes sociais. Mais de um ano depois, outro caso ganhou força na mídia, em junho de 2022, a *streamer* Larissa Basgal sofreu ataques de um ex-funcionário da Sony enquanto jogava o jogo de tiro em primeira pessoa *Valorant* (2020) durante sua transmissão na Twitch⁹. Em uma partida acompanhada por mais de 200 espectadores ao vivo, Larissa recebeu ataques à sua aparência, sua habilidade como jogadora e como *streamer* profissional pelo *chat* em áudio do próprio jogo. Enquanto tentava conduzir a *live*, continuar jogando e responder os ataques, a produtora de conteúdo ainda foi acusada de não estar jogando direito e parecer estar gostando das

⁸ <https://ge.globo.com/google/amp/esports/noticia/twitch-nebulosa-sofre-ataques-de-bots-ha-mais-de-um-ano-e-lamenta-impunidade-e-cansativo.ghtml> Acesso em 01/09/2022

⁹ <https://br.ign.com/brasil/99484/news/streamer-sofre-ataque-misogino-de-ex-artista-de-god-of-war?amp=1> Acesso em 01/09/2022

ofensas por seus companheiros de time. Esses dois casos não são situações isoladas, mas exemplos do que as criadoras de conteúdo podem enfrentar dentro da plataforma. Pela falta do senso de segurança em suas transmissões e mecanismos para proteger suas redes sociais, muitas criadoras acabam desistindo das transmissões ao vivo como último recurso de proteção contra esses ataques.

Diante dessa realidade complexa, o presente projeto tem como intuito identificar as principais demandas e dificuldades das *streamers* brasileiras, também analisando suas relações com a audiência e suas estratégias de monetização, a partir da análise de microdados de pesquisas focadas em entender o público como a Pesquisa Games Brasil, anteriormente citada. Além, disso pretende-se a proposição de mecanismos, incentivos, medidas e ajustes de conduta para minimizar tanto a discrepância genérica na plataforma quanto questões relativas a ataques, ofensas e perseguições.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Duffy, Brooke Erin. **(Not) Getting Paid to Do What You Love: Gender, Social Media, and Aspirational Work**. Yale University Press, 2017.

Duffy, Brooke Erin - **Gendering The Labor Of Social Media Production**. San Diego, Estados Unidos: 2015.

Duffy, Brooke Erin - **The romance of work: Gender and aspirational labour in the digital culture industries**. Temple University, Estados Unidos: 2015.

Federecci, Silvia. **Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. São Paulo: Elefante, 2017.

Karhawi, Issaf. **De Blogueira a influenciadora: etapas de profissionalização da blogosfera de moda brasileira**. Porto Alegre, 2022

McLuhan, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4o ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

Passarelli, Brasilina. **Jovens brasileiros em conectividade contínua: estudos e tendências.** Revista Juventude e Políticas Públicas, Brasília, v. 1, Edição Especial, p. 1-16, fev. 2020

Srnicek, Nick. **Platform Capitalism.** Cambridge, Reino Unido: 2017.

Tavares, Mariane Beline. **O contemporâneo hiperconectado: realidade aumentada e seus usos nas redes sociais e nos videogames.** Catálogo USP. São Paulo, 2020.

Taylor, T. L. **Raising the Stakes E-sports and the Professionalization of Computer Gaming.** 2012.

Uttarapong, Jirassaya; Cai, Jie; Wohn, Donghee. **Harassment Experiences of Women and LGBTQ Live Streamers and How They Handled Negativity.** Evento Digital, Nova Iorque, Estados Unidos: 2021