

“Eu faço lives”: Intersecções entre lazer e trabalho a partir da plataforma de transmissão ao vivo, Twitch.tv

Lucas Back de Araujo

Programa de pós-graduação em Ciências Sociais
Universidade Federal de Santa Maria
 Santa Maria, Brasil
 Lucasbackar@gmail.com

Ligia Martins

Departamento de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Federal de Santa Maria
 Santa Maria, Brasil
 ligiaa.martins@hotmail.com

Resumo—Neste trabalho é observado as modificações entre as categorias de lazer e trabalho a partir de transmissões de jogos eletrônicos na plataforma Twitch. Essa pesquisa é realizada a partir de uma observação de quatro interlocutores que atuam na Twitch, além de outros streamers da plataforma. A pesquisa está em processo de desenvolvimento, para a formulação da dissertação de mestrado. Também é realizada análise pela coautora que, não somente é pesquisadora, como faz parte do objeto de estudo pesquisado. A coautora desse trabalho participou ativamente enquanto streamer da plataforma Twitch por um ano, para observar os processos particulares dentro da plataforma. Dessa forma, busca-se compreender como os agentes desse campo entendem a atividade realizada por eles. Como os produtores de conteúdo entendem o ato de jogar: se como lazer, como trabalho ou como os dois.

Palavras-chave—lazer, trabalho, Twitch, lives, jogos, monetização

I. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa está em desenvolvimento e analisa as modificações das noções de lazer e trabalho sociologicamente formalizadas, a partir das mídias digitais, mais especificamente na plataforma Twitch. Tem como técnica, primordialmente, a observação participante, a partir das transmissões vinculadas na plataforma, de quatro interlocutores principais, bem como de transmissões de outros produtores de conteúdo, para compor o corpus da pesquisa, considerados interlocutores secundários. Com a observação participante se busca entender as particularidades da plataforma, sobre os conceitos de trabalho, lazer e jogo, para em seguida sistematizá-las, a partir de como as mídias sociais modificam categorias até então constituídas. E também a exposição e análise da experiência da co-autora enquanto Streamer e pesquisadora na plataforma Twitch. Por fim, utiliza-se as articulações teórico-metodológicas da sociologia digital e sociologia do lazer com a intenção de responder às questões sobre o objeto de pesquisa.

A fim de conceituar a plataforma Twitch, antes de entrar na análise entre trabalho, lazer e jogo. As características dadas pelo site TechTudo da plataforma são: “uma das maiores plataformas de streaming de jogos do mundo.” [1]. Fundada em 2005 com nome de justin.tv pelo americano Justin Kan,

foi comprada pela Amazon em 2014 por R\$3,7 bilhões em conversão direta e teve seu nome alterado para Twitch.tv. Ainda, de acordo com o site, o termo “twitch”, teve seu surgimento no teste do tempo de resposta de um jogador de FPS (First Person Shooter), como CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive), por exemplo. A plataforma desde seu lançamento sofreu alterações, categorias foram criadas a fim de subdividir as lives em categorias como: Jogos, música, saúde e bem-estar, ASMR, dentre outras. Embora existam diversas categorias de lives na Twitch, será utilizado aqui somente as categorias voltadas aos jogos, para a análise de jogo, trabalho e lazer.

O ato de jogar, estritamente ligado ao lazer, passa a modificar sua categoria, pois, na medida que o streamer compreende jogar um jogo como uma atividade de lazer (já que ainda pertence ao tempo livre [2], ao mesmo tempo, enfatiza-se a importância da monetização da atividade dentro das livestream. Essa monetização se dá através de inscrições, visualizações e doações. A obrigatoriedade do tempo de trabalho não precisa ser cumprida dentro da plataforma, logo o ato de jogar um jogo se opõe ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem entregue [2]. Contudo, quando o streamer para de transmitir a live em horários de programação pré-estabelecidos, pode diminuir - como indicado por eles - suas visualizações e inscrições, gerando uma perda de rentabilidade.

Assim procura-se entender se: união entre estar praticando uma atividade de lazer (jogar) faz com que o streamer não perceba aquilo que faz como uma forma de trabalho ; e o produtor de conteúdo só entende o que faz como “trabalho” a partir do momento que o ato de jogar se torna uma obrigação.

II. APRESENTANDO O CAMPO

O recorte de campo foi feito a partir das transmissões ao vivo de jogos (lives) na Twitch, a fim de observar como se apresentam os conceitos de trabalho e lazer, o lazer é entendido como separado do tempo de trabalho [2] [3]. Nesta plataforma de transmissão de vídeo, a separação entre o trabalho e o lazer torna-se confusa, o streamer está jogando um jogo - uma

atividade pertencente ao tempo livre - e produzindo uma fonte de renda - tempo de trabalho - simultaneamente. Fazendo com que o streamer, entenda o que faz como um tempo produtivo, contudo como relatado pelos mesmos durante o campo, entendem como uma atividade de lazer, pois ainda pertence ao tempo livre, já que podem abrir e fechar a live sempre que for de sua vontade, e como explorado anteriormente modifica a transmissão.

A pesquisa também compreende que existam streamers que fazem live estritamente por lazer, o conteúdo destas podem variar ou não, à depender do próprio criador de conteúdo. Estas transmissões também são monetizadas, mas como indicado por eles e reafirmado a partir da observação participante, não faz parte da principal fonte de renda. É importante salientar que esta categoria de produtor, não entende o que faz como trabalho e sim a realização de uma atividade de lazer em seu tempo livre, porém ainda modifica um dos principais fundamentos dos jogos segundo Caillois [2], tendo em vista que produz bens.

As transmissões na Twitch são semelhantes a outras plataformas digitais [4]. Todas são produzidas através de transmissões audiovisuais síncronas, na qual o produtor de conteúdo (Streamer) para uma audiência que se comunica através de mensagens de texto, um chat, em que todos os usuários e o streamer podem mandar mensagens, emojis, entre outras coisas. Essas semelhanças fazem parte de uma estrutura convencionalizada entre plataformas de vídeo, com pequenas mudanças de interface entre elas, mas em geral as plataformas de transmissões ao vivo, são compostas primordialmente de vídeo, áudio e interação com o usuário.

A categoria de transmissões de vídeo síncrono não é exclusividade da Twitch, outras plataformas como Youtube, Facebook, Facebook Gaming, Instagram entre outras, também possuem a possibilidade de transmissões de vídeo ao vivo e desse tipo de conteúdo.

Em plataformas voltadas a transmissões de jogos, como a Twitch e o Facebook Gaming, para iniciar uma transmissão, exige do Streamer, conhecimentos específicos, tornando o ato de fazer lives, mais complexo e fazendo que o streamer tenha um mínimo de conhecimento específico para iniciar sua transmissão.

A. A visão do usuário

Um visitante tem acesso a Twitch através de diversos dispositivos distintos como em aplicativo de celular, navegadores de mobiles, televisores ou/e um website do seu computador pessoal, que foi utilizado com maior frequência no campo de pesquisa. Ao adentrar na plataforma, após efetuar o cadastro que, como aponta Thorstensen[3], não é solicitado o nome verdadeiro, o visitante pode assistir inúmeros tipos de lives. Esse visitante pode assistir desde um streamer que esteja tocando um instrumento musical, até jogando.

A plataforma Twitch é bem intuitiva à esse visitante, onde ele pode selecionar os jogos ou tipo de live que deseja assistir, assim a plataforma encaminhará esse usuário para uma página, mostrando as lives destaques daquele dia, naquele tipo de live,

a partir do número de visualizações das lives. A plataforma também coloca como “streamers destaques do dia” àqueles streamers que fazem lives constantemente na plataforma. O que faz o streamer aparecer nessa página inicial é a constância e ter comprometimento com a live e com a Twitch, é “vestir a camisa” da plataforma.

A Twitch permite aos usuários que realizam transmissões, adotar “Categorias” e “Marcações” em suas lives para dividir em grupos o que está sendo transmitido [4]. As divisões em tipos de lives permitem tanto ao usuário, streamer ou espectador, a possibilidade de navegar com maior facilidade dentro da plataforma, proporcionando ao streamer, “encaixar” sua live dentro de um grupo, com critérios específicos como: jogos, música, apenas conversa, ASMR, Talk-Shows e podcasts, saúde e bem-estar, dentre outros.

É importante entender que qualquer um que possua acesso à internet estável pode iniciar uma live dentro da plataforma, a depender da taxa de upload, de download e da taxa de bitrate da sua internet pessoal. A Twitch apresenta como diretrizes de radiodifusão, resolução mínima de 1280x720 com bitrate de 3000 kbps para iniciar uma live na plataforma. [5] Dessa forma, todo usuário cadastrado e possuidor dessas diretrizes mínimas pode ser um streamer da Twitch. Também é crucial o entendimento sobre a diferença entre o transmissor de conteúdo e o produtor de conteúdo. Entendemos no nosso projeto, que todo usuário pode produzir conteúdo dentro da twitch, tendo em vista que ao assistir e comentar a live, modifica o conteúdo produzido, diretamente através de doações e indiretamente através do chat. Mesmo que o espectador não comente nada no chat, ele é um espectador que se soma no número de visualizações. Se um streamer pequeno vê, durante a sua live, que de 3 espectadores subiu para 5, isso pode mudar o comportamento do streamer. Outro exemplo: Se um streamer que está acostumado a ter 10 espectadores na sua live, ganha um gank de um Streamer com mais espectadores, passando a ter 100 espectadores, o número de espectadores presentes pode mudar o conteúdo da live, modificando a forma como o Streamer fala e se comporta na sua transmissão.

III. DISCUSSÃO

Os estudos sobre cultura e internet investigam os impactos das tecnologias e atualmente, com o crescimento das principais plataformas digitais, fazem-se necessárias pesquisas sobre as práticas dentro destas. As formas de entretenimento produzidas por complementadores [6] - usuários que modificam e complementam em conjunto as plataformas digitais -, é notadamente uma das principais formas de sociabilidade dentro da internet. Com isso os jogos digitais possibilitam dinâmicas de estudos nos quais se pode observar como as práticas de sociabilidade ocorrem dentro da rede. A Twitch, plataforma da Amazon, é hoje uma das principais distribuidoras de livestream de jogos digitais, na qual novas interações possibilitam uma compreensão diferente das categorias “lazer” e “trabalho”, através da sociabilidade dos complementadores que modificam o uso da plataforma.

Os jogos são entendidos como uma atividade: livre, incerta, improdutiva, regrada, fictícia, como indicam Huizinga [7] e Caillois [2]. Apesar destes estudos serem clássicos dentro da área do lazer, eles ainda são grandes referências sobre estudos do jogo e do não-trabalho [5]. O jogo é diametralmente oposto à seriedade. Autores contemporâneos que discutem o jogo e o ato de jogar [8][9], apesar de terem avançados sobre o tema, também entendem a atividade de lazer separada ao “produtivo”. Sendo assim, o jogo não pertence ao trabalho [1].

Dessa forma, a live streaming é somente mais um conteúdo produzido dentro da internet? Não parece ser o caso, além de prender o espectador a tela sincronicamente, possibilita a interação direta entre streamer e seus espectadores. Pode-se dizer que estamos assistindo ao show, porém dentro do palco com o artista, todos ao mesmo tempo. Isto é possibilitado pela “cultura da conectividade”, em que nossas possibilidades de acesso são maiores e também entrelaçados ao interesse comercial destas plataformas [7] [8]; Diferente de vídeos gravados e postados em algumas plataformas como o Youtube, nas lives se destacam questões como o trabalho afetivo e performático empregado pelos streamers, cria uma impressão de autenticidade a fim de ampliar sua audiência, engajamento e potencial de monetização [7].

O *Streamer* quando abre uma live pode demonstrar ser quem ele realmente é ou performar uma parte de sua persona. Ao mesmo tempo que o *Streamer* é ele mesmo na live, ele escolhe mostrar aquilo que ele acha crucial para o seu público alvo, a representação mostra-se um aspecto comum dentro das relações cotidianas, como indica Goffman [?] e também faz parte das relações mediadas por plataformas digitais.

Mesmo que muitas das transmissões sejam salvas (a depender do *streamer*, se ele escolhe por manter as transmissões), tanto na *Twitch* quanto no *Youtube*, estar na live faz com que o espectador esteja presente, e este não só consuma o conteúdo produzido, mas também o produz, indiretamente na forma de espectador que escolhe assistir o que está sendo produzido e comentar no chat ao vivo, modificando a própria transmissão, nesse caso.

A partir disso, como pode ser categorizado as lives dentro da *Twitch*, já que o *streamer* observado neste estudo, está dentro de duas atividades ao mesmo tempo, o ato de jogar, ligado ao lazer e a produção de conteúdo rentável. Logo como pode se categorizar esse fenômeno social, e como os próprios *streamers* veem a atividade que estão produzindo.

Os interlocutores de pesquisa, entrevistados até então, apresentam esta ambiguidade em tentar representar aquilo o que fazem, como uma atividade de lazer, mas que também a importância da renda gerada. Tendo em vista as mudanças atuais causadas pelo COVID-Sars 2, o ato de fazer live se tornou mais comum, tanto na *twitch* como em outras plataformas, em que o aumento de espectadores na *twitch*, chegou a 120% [14], então fazer transmissões pode ser tomada, para estes *streamers*, como uma forma de ter contato com outras pessoas.

Zarthii (nome de usuário adotado na *Twitch*), um dos interlocutores de pesquisa que, iniciou suas transmissões no

início de 2020, diz:

”É um lazer, é um lugar aonde eu vou pra não só me divertir, mas para divertir todo mundo que está lá, eu foco muito mais em entreter quem está me assistindo, do que qualquer outra coisa, nós não sabemos como foi o dia de quem está lá, então eu tento sempre dar o melhor ambiente pra essa pessoa.”

O relato transmitido por Zarthii, transmite, como o ato de fazer lives, é entendido como uma atividade de lazer, o streamer relata ainda que, entende que aquilo não faz parte do seu tempo de trabalho.

Outro streamer dentro da plataforma, que adota o usuário de Didicavalcante, relata que: “Fazer stream pra mim é ter o prazer de ver os números crescerem”. Segundo ele inicia uma live quando algo o motiva. Ver os números, as pessoas conversando com ele durante a transmissão, o anima. Relata também que: “Não, não penso que é trabalho”, entender o que faz como um prazer para si e para o espectador parece separar as lives de trabalho.

A. Jogando o Jogo

O jogo pode ser definido a partir de um modelo dividido em 6 características de um jogo: 1 - regras, o jogo tem que ser um sistema baseado em regras; 2 - resultados, variáveis e quantificáveis; 3 - valor, resultados diferentes resultam em valores diferentes; 4 - esforço, o jogador que exerce esforço para controlar a partida; 5 - ligação, o jogador se sente emocionalmente conectado; 6 - consequências negociáveis [8]. O jogo é um sistema artificial em que jogadores se envolvem em conflito definido por regras que resulta em um resultado quantificável [9].

O jogo é segundo os autores [2] [10] [11] [12], algo que não produz bens materiais, em que mesmo em exceções como jogos de aposta, os bens são produzidos a partir da sorte dos jogadores e não da habilidade adquirida pelos mesmo.

Sendo assim como a categoria de jogo, torna-se numa fonte de renda primária para alguns streamers através das lives

B. Monetizando o lazer

Para iniciar a monetização do conteúdo produzido na *Twitch*, pela própria plataforma, é necessário alguns critérios dados pela plataforma como ser Afiliado. Para tornar-se um Afiliado da *Twitch*, se exige do *streamer*: atingir 50 seguidores, transmitir por 8 horas, transmitir em 7 dias diferentes e ter uma média de 3 espectadores simultâneos. Sendo assim, não é qualquer *streamer* que pode monetizar a sua live, e sim aqueles que atingirem as metas mínimas estipuladas pela plataforma.

A partir destas metas, o *streamer* consegue monetizar seu conteúdo de 3 principais maneiras: 1 - inscrições que consistem em um espectador pagar uma taxa, na qual parte do dinheiro é destinado para ao *streamer*. O espectador também pode dar inscrição prime que consistem em pagar R\$9,90 ao assinar o serviço *Amazon Prime* (o assinante tem o direito de dar uma inscrição mensal para o *streamer* que ele escolher); 2 - os bits, que é uma “moeda virtual” da *Twitch* e é comprada dentro da plataforma. Os bits podem ser dados para um ou

mais streamers, a depender da escolha do espectador; 3 - propagandas, a partir do momento que você atinge a meta do canal, transmite propagandas de terceiros que a própria Amazon estabelece, o *streamer* assim ganha um pequeno valor.

Entretanto, existem outros meios para poder monetizar o conteúdo produzido, um dos principais deles, é a doação. Os espectadores da live, podem fazer doações para o *streamer* através de outras plataformas, a mais comum delas é a *Paypal*. Quando um usuário faz uma doação de qualquer valor, assim como nas inscrições e nos bits, uma mensagem aparece para o *streamer*. A mensagem pode ser lida em voz alta por meio de overlays que o *streamer* escolhe colocar na sua live. A *overlay* - são customizações de informação que o streamer coloca na sua live - notifica o *streamer* e todos que estão assistindo a live naquele momento. O *streamer* pode escolher reagir ou não as mensagens expostas, assim como agradecer as doações.

Diferente das inscrições que são mensais, as doações e os bits podem ser usados como uma forma de comunicação do espectador com o *streamer* e/ou muitas vezes com o *chat*. Quando as doações não geram interação por parte do *streamer*, o chat como parte da live enquanto criador de conteúdo, reage e comenta as doações.

Dessa forma as doações e os bits têm um papel importante dentro das lives, pois através delas os espectadores tornam-se diretamente um complementar do conteúdo produzido, modificando o que está sendo transmitido na tela diretamente.

O chat modifica direta ou indiretamente a live, comentando sobre o jogo ou como o *streamer* joga aquele jogo. Isso faz com que o *streamer*, através da interação direta com o comentário ao vivo, reaja e comente modificando o conteúdo da transmissão. Todas essas interações acontecem simultaneamente enquanto o *streamer* está jogando o jogo na live. Desse modo, os comentários, as inscrições e as doações podem modificar a forma em que o *streamer* joga o jogo naquele momento.

Essas formas de monetização tornam a live algo único, já que ela possibilita que o espectador se transforme em um complementar do objeto transmitido.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O discurso dos produtores de conteúdo quando entrevistados, é de que a atividade realizada por eles é o lazer diário, pois os espectadores fazem parte do seu dia, contribuindo para a noção de lazer, característica que pode ser percebida durante a transmissão. Contudo, estes também enfatizam a importância de receberem inscrições no canal, doações e compartilhamentos. Destaca-se aqui o caráter particular das lives, onde o receptor do conteúdo participa ativamente da produção em concomitância com o *streamer*, fazendo com que estas interações produzam conteúdo. Além disso, essa atividade continua sendo “jogar um jogo”, pois os *streamers* trazem a ideia de que “já iriam jogar mesmo”.

Foi identificado durante o processo de pesquisa até então, uma certa ambiguidade nas formas que se dão as categorias entre lazer e trabalho, apesar de o *streaming* de jogos eletrônicos ser a principal fonte de renda - para alguns produtores de

conteúdo -. As particularidades dessa modalidade de renda e monetização, faz com que, se entenda que, como o jogo é uma atividade de lazer e jogar ainda é parte do lazer, estes entendem a importância da monetização da atividade que fazem, já que segundo os mesmos traz benefícios próprios e para quem os assiste.

Sendo assim, entendemos que aqui existe uma categoria que amplia o conceito de lazer e trabalho, já que não deixa de ser um jogo, porém as características identificadas por Caillois [2], no qual o jogo não produz bens, não se mostra real e o tempo de trabalho, também não parece ser entendido pelos interlocutores, como presente na atividade, logo aqui mostrasse um lazer-trabalho ou a monetização do lazer, algo que parece ser possível a partir das modificações proporcionadas pelas plataformas digitais e os jogos eletrônicos.

Este trabalho está em uma etapa inicial, mas tem o intuito de contribuir para a discussão sobre lazer e trabalho dentro das mídias digitais a partir dos jogos eletrônicos, em que categorias novas parecem modificar as noções anteriores sobre esses temas. E para observar se a partir das modificações causadas pela monetização da atividade, o jogo perde seus fundamentos e deixa de ser jogo, uma atividade livre dentro do espaço de lazer, para esses complementadores. Tendo em vista que na atualidade jogos são produzidos para esse público que tem a stream como principal objetivo, tornando-se cada vez mais uma preocupação da indústria de jogos.

REFERENCES

- [1] I. Camila. "O que significa "Twitch"? Entenda Nome de Plataforma de Streaming", techtudo, <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-significa-twitch-entenda-nome-da-plataforma-de-streaming-esports.ghtml> (acesso jun. 20, 2021).
- [2] R. Caillois. "Os jogos e os homens: A Máscara e a vertigem", 1 ed. Petrópolis, BR: Vozes, 2017.
- [3] J. DUMAZEDIER. "Lazer e Cultura Popular", 1 ed. São Paulo, BR: Perspectiva, 2002.
- [4] C. Q. THORSTENSEN, "As relações de troca na plataforma de streaming Twitch", M.S. dissertação, Dept. CSSH, Univ. Federal Fluminense, Rio de Janeiro, RJ, 2020.
- [5] Twitch, "Recomendações para a transmissão" twitch.tv. <https://www.twitch.tv/creatorcamp/pt-br/setting-up-your-stream/broadcast-recommendations/> (acesso jun. 20, 2021)
- [6] J. V. DIJCK and T. POELL. and M. D. WAAL. The Society Platform Ed. 1, New York, NY, USA: Oxford University Press, 2018.
- [7] J. HUIZINGA. "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura", 9. ed. São Paulo, BR: Perspectivas, 2020.
- [8] E. Goffman. "A Representação do Eu na Vida Cotidiana" Ed. 12, Petrópolis, SP, BR: Vozes, 2002.
- [9] G. P. MENESES "Video game é droga? controvérsia em torno da dependência em jogos eletrônicos", M.S. Dissertação, Dept. CSSH, Univ. de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.
- [10] L. LUPINACCI. "Da minha sala pra sua: Teorizando o fenômeno das lives em mídias sociais" Galaxia, vol. [S.I.], no. 46, pp. 1–15, 2021. Available <https://doi.org/10.1590/1982-2553202149052>.
- [11] J. Jull. "HALF-REAL: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais" Ed. 1, São Paulo, BR: Blucher, 2019.
- [12] K. SALEN; E. ZIMMERMAN. "As Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos". Ed. 1, São Paulo, BR: Blucher, 2012.
- [13] G. CRAWFORD.; D. MURRIEL. "Video game as culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society". Ed. 1, New York, USA: Routledge, 2018.
- [14] G. Motta and M. Gouveia, "A pandemia, os games e o crescimento da Twitch", live.tt, <https://live.tt/pt/news/a-pandemia-os-games-e-o-crescimento-da-twitch/> (acesso jun. 22 2021)