



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Robson Gomes Fernandes

“SÓ NÃO PODE PARAR DE SORRIR”: A Precariedade Silenciosa no Trabalho de
Streaming

Belém – PA
2026

Robson Gomes Fernandes

“Só Não Pode Parar de Sorrir”: A Precariedade Silenciosa no Trabalho de Streaming

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
como parte dos requisitos para obtenção do
título de Bacharel em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Ribeiro da Cruz

Belém – PA

2026

Robson Gomes Fernandes

“Só Não Pode Parar de Sorrir”: A Precariedade Silenciosa no Trabalho de Streaming

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
como parte dos requisitos para obtenção do
título de Bacharel em Ciências Sociais.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Leonardo Ribeiro da Cruz – UFPA
Presidente da Banca

Prof. Dra. Daniela Ribeiro de Oliveira – UFPA
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Carlos Freire da Silva – UFPA
Membro da Banca Examinadora

John Savage: - *Mas eu gosto dos inconvenientes.*

Mustafa Mond: *Nós, não. Preferimos fazer as coisas confortavelmente.*

John Savage: - *Mas eu não quero conforto. Quero Deus, quero a poesia, quero o perigo autêntico, quero a liberdade, quero a bondade. Quero o pecado.*

(Aldous Huxley, Admirável Mundo Novo)

Lista de Imagens

Figura 1 - Imagem utilizada para a divulgação dos protestos em um dos compartilhamentos pela rede X (na época Twitter).....	p. 22
Figura 2 - Chamada para parceria em restaurantes.....	p. 35
Figura 3 - Propaganda de fusão de empresas ligadas ao capitalismo de plataforma para aumento de renda dos trabalhadores de aplicativos.....	p. 35
Figura 4 - Camisa Polo de Parceria de trabalhadores motoristas de Uber e 99.....	p. 35
Figura 5 Propaganda de venda de Bags/Baús para entregadores de IFood.....	p. 35

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus pai Fernando N. Fernandes (in memoriam) e Márcia G. Fernandes por toda a dedicação que tiveram na minha formação e pelo incentivo constante nas jornadas de estudo, mesmo quando eu já estava trabalhando, vocês sempre deram uma grande força na evolução da minha educação.

Agradeço minha mulher querida Mohara S. Passinho pela paciência e constante parceria que me auxiliou em momentos difíceis para a produção deste trabalho, sem você eu não conseguiria.

Agradeço ao professor Leonardo Ribeiro da Cruz pela atenção dada ao me aceitar como orientando mesmo com a produção da monografia ter corrido às pressas devido as circunstâncias do tempo.

Agradeço também aos meus amigos conquistados durante o tempo na faculdade de Ciências Sociais, que foram vários no percorrer do curso, mas vou falar algum dos mais marcantes: Cássio Souza, Gabriel Lisboa, Emanuel Moura, Bruno Lopes pelos momentos maravilhosos numa amizade que seguiu mesmo depois do curso, também agradeço a Raphael e Ana Carolina Brito por também terem sido uns queridos, em especial após o falecimento do meu pai, muito obrigado!

RESUMO

A seguinte monografia tem como objetivo apresentar as relações de trabalho no serviço de *streaming* Twitch, considerada a maior plataforma de *streaming* hoje em dia. Nosso propósito é divulgar o processo histórico-social que serviu de base para o patamar que encontrado agora por este serviço, assim como o funcionamento de monetização que serve para possível renda daqueles que trabalham com esta ocupação, associando-os aos estudos teóricos sociológicos como os realizados por Biazzi (2025) e Antunes (2020, 2022). O trabalho com streaming, em especial o de jogos, compreende uma série de contradições que misturam a própria operabilidade do “Capitalismo de Plataforma” com um conceito de lazer-trabalho que é diferente de outras ocupações similares, resultando num composto de busca por satisfação profissional, pessoal e econômica inserida num contexto de redução de direitos e pejotização (Antunes, 2020). Este corpo de trabalhadores precarizados se prolongam por ambos os espaços deste novo modelo de subemprego onde, ainda que as ferramentas de trabalho estejam diferentes, o incoerente discurso de parceria para esconder o contraditório permanece. A forma de operação destas plataformas, por não garantirem nenhuma seguridade para seus trabalhadores, fazem estes sempre ficarem à mercê da organização de monetização da plataforma que ao qualquer momento podem buscar novas formas de lucro para explorarem o trabalhador como num exemplo de mais valia relativa (Marx, 1988). Assim, ao compararmos com outras empresas que compartilham desta mesma forma de acumulação de capital, podemos relacionar em nossa hipótese de pesquisa que tanto no trabalho de entregas por aplicativo quanto no streaming, a análise para o espaço brasileiro aponta para um fenômeno similar: a consolidação de um modelo de negócio que se beneficia da desregulamentação para precarizar o trabalho e concentrar renda e dados de apresentadores e audiência (Wagner, 2021).

ABSTRACT

This monograph aims to examine labor relations within the streaming service Twitch, currently considered the largest streaming platform. Our objective is to outline the socio-historical process that laid the foundation for the service's current status, as well as the monetization mechanisms that generate income for those engaged in this line of work, while connecting these aspects to sociological theories such as those proposed by Biazzi (2025) and Antunes (2020, 2022). Streaming work—particularly game streaming—involves a series of contradictions that blend the operational dynamics of "Platform Capitalism" with a "leisure-as-work" concept distinct from other similar occupations; this results in a pursuit of professional, personal, and economic satisfaction set against a backdrop of eroding labor rights and the shift toward independent contracting (or **pejotização**) (Antunes, 2020). This workforce of precarious laborers spans both sectors of this new model of underemployment; although the specific tools of the trade differ, the inconsistent rhetoric of "partnership"—used to mask underlying contradictions—remains constant. Because these platforms offer no job security, workers are constantly at the mercy of monetization schemes that can shift at any moment as the platform seeks new profit avenues—exploiting the worker in a manner akin to the extraction of relative surplus value (Marx, 1988). Thus, when comparing this with other companies that share this same mode of capital accumulation, our research hypothesis suggests that—whether in app-based delivery work or in streaming—analysis of the Brazilian context points to a similar phenomenon: the consolidation of a business model that exploits deregulation to render labor precarious and to concentrate income and data from both performers and audiences (Wagner, 2021).

Sumário

1. INTRODUÇÃO	10
2. METODOLOGIA	13
3. ANÁLISE DE DADOS	15
3.1 – A Mais-Valia Absoluta vs Relativa	15
3.2 – O Capitalismo de Plataforma.....	17
3.2.1 – O Caso da Plataforma Twitch	21
3.3 – A Relação do Streaming com o Trabalho Precarizado	24
3.3.1 – O Contexto do Trabalho Precarizado no Brasil	27
3.4 – O Trabalho Afetivo	30
3.5 – A Análise do Discurso por trás do Trabalho do Streaming	34
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

1. INTRODUÇÃO

Dentro de um contexto geral, o *streaming* pode ser considerado como “uma modalidade audiovisual da indústria de videogames que conta com a Internet como meio fundamental para realizar a atividade e transmitir vídeos ao vivo e online sob demanda com partidas jogadas por outros usuários” (Cerón, 2020). Devido ao forte engajamento do meio, cada vez mais empresas e agências de publicidade optaram por usar também do serviço, oferecendo possibilidades de rentabilidade ao criador do conteúdo enquanto divulgam seus serviços. No entanto, as relações de trabalho mais diretas serão entre o próprio *streamer* com a plataforma a qual este usa para divulgar seu trabalho, seja a Twitch, o Youtube ou mesmo o mais recente Kick TV.

A atividade de live *streaming* possui raízes nas movimentações televisivas participativas que foram crescentes cada vez mais com os programas de audiência e realities. A criação de cada vez uma apresentação mais interativa criou espaços de “espontaneidade”, antes não presentes para as grandes massas (Taylor, 2018 apud Biazzi, 2025). Além disto, a figura da celebridade (e subcelebridade) criada a partir destes espaços forjou um caminho para que ao *streamer* estes mesmos parâmetros também fossem padronizados. O conteúdo realizado por este trabalhador é declarado por ser mais “autêntico” e feito por “pessoas de verdade” visto a conexão do mesmo com o público, isto cria vínculos sociais e intimidades parassociais não atendidas em eras anteriores, onde artistas eram vistos como pessoas em níveis superiores perante a grande massa de telespectadores (Woodcock e Johnson, 2019).

Não podemos, contudo, declarar que um único movimento televisivo possa ter arrancado o sucesso do streaming no contexto brasileiro, onde o país é considerado o quarto maior consumidor deste tipo de material (Biazzi, 2025). Uma série de culturas digitais foram essenciais para que tal meio se propagasse, entre elas podemos citar:

- Os bate-papos online muito presentes nos anos da década de 90, que se estouraram como febre e continuaram presentes até a década posterior em especial com a popularização do MSN e do Skype;
- O crescimento das lan-houses durante os anos 2000 que alavancou uma “cultura gamer” ainda não presente, em especial em torno de jogos que posteriormente seriam bastante populares em “e-sports” como os jogos “Counter-Strike” e o “Dota”;
- Opções de entretenimento adulto como as chamadas “CamGirls” também foi algo notável para a popularização da prática, mesmo estas sendo resultados de outros espaços de atuação, o chamado “Trabalho Afetivo” (que desenvolveremos com maior cuidado posteriormente na monografia) foi essencial para a conexão entre apresentador e audiência neste tipo de trabalho;

- O crescimento de plataformas para criação de conteúdo variado como o Youtube popularizou a ideia “democrática” de “Conteúdo Gerado por Usuário” (Biazzi, 2025) que proporcionava uma entrega aberta e “grátis” de conteúdos audiovisuais a partir da presença cada vez mais presente de publicidade como forma de rentabilidade da plataforma.

O Twitch, o foco principal desta pesquisa é, acima de tudo, uma plataforma de transmissão ao vivo que transforma espectadores em participantes ativos de uma comunidade, sendo ela hoje considerada a maior plataforma para os serviços de streaming no mundo, logo esta plataforma “(...) pode ser compreendida enquanto uma plataforma que conta com hospedagem de servidor, streaming ao vivo de vídeo, chat integrado e sistema de monetização para qualquer pessoa, basta criar uma conta e começar a usar” (Dallegrave, 2021, s/p apud Faleiros, 2024, p. 33), podendo ser acessada pelo endereço ou aplicativo oficial. Sua história começou a partir de uma startup chamada “Justin.Tv” criada por Justin Kan, Emmet Shear, Michael Seibel e Kyle Vogt, que transmitiam suas vidas no site que carregava o nome JustinTV (Taylor, 2018). Quando houve a transformação para a Twitch, carregou-se junto um ideal de transformar o jogo de um ato privado para o espaço público, e em 2014 a empresa foi comprada por 970 milhões de dólares pela Amazon e em 2016, o negócio expandiu para expor outros tipos de programações ao vivo, como as focadas somente em chat (Só na Conversa) ou as “IRL” ou “In Real Life” para apresentar o cotidiano daqueles que apresentavam (G1, 2016 apud Biazzi, 2025). Graças a essa nova ótica de negócio, a própria “bolha gamer” acabou sendo estourada e com os tempos novas empresas passaram a seguir com tais negócios, operando cada uma a partir de seu produto principal, o *streaming*. Entre exemplos ocorreu o Youtube Gaming para o Youtube/Google e o Facebook Gaming para o Facebook/Meta, ambas já encerradas. A primeira se incorporando ao próprio Youtube e a segunda que encerrou atividades em 2022 devido baixa adesão, mas em geral o ciclo de competitividade destas empresas por usuários segue moldes similares (Biazzi, 2025) e portanto, novas empresas surgem nesse mercado, como a Kick Tv (criada em 2020) ou a TikTok Live (criada em 2019).

Qualquer uma das empresas já citadas oferece alguma fórmula de rentabilidade para os *streamers* que apresentam em suas plataformas, estas financeirizações. No entanto, não são garantidas de forma vitalícia em nenhuma forma. Podem assim, desaparecer ou serem enfraquecidas com o tempo a partir da ordem da própria empresa, expondo a característica de “prestação de serviço uberizada” do trabalho de streaming. Eis uma comparação entre as monetizações das duas maiores, o Twitch e o Youtube segundo o Ranktracker (Rose-Collins, 2025):

Fonte de Renda	Twitch	Youtube
Assinaturas / Membros	50% a 70% para o criador (padrão 50/50; parceiros podem negociar melhores condições).	70% para o criador (após taxas e impostos).
Donativos e Gorjetas Virtuais	Bits: criador recebe 1 centavo de dólar por Bit (a Twitch fica com a receita da venda dos Bits). Doações diretas: criador fica com 100% (via PayPal, etc.).	Super Chat / Super Stickers: criador fica com 70% do valor (a plataforma retém 30%).
Publicidade (Anúncios)	Receita baseada em impressões (CPM). Rendimento médio: U\$ 0,50 a U\$ 4,00 por 1.000 visualizações.	Receita baseada em visualizações de anúncios. Rendimento médio: U\$ 2,00 a U\$ 6,00 + por 1.000 visualizações.
Renda Passiva (VOD)	Limitada. O foco principal é no conteúdo ao vivo.	Forte. Os vídeos gravados (VODs) continuam gerando receita com anúncios por meses ou anos após o upload.
Patrocínios e Marcas	Criador que busca. A plataforma não é o intermediário principal. Foco em integrações durante a live.	Criador que busca. A plataforma não é o intermediário principal, mas o YouTube facilita a descoberta de novos públicos, o que atrai marcas.

Um dos feitos mais conhecidos do cenário de streaming que temos ao momento são os casos do *Streamer* Gaulês que ao estourar a “bolha gamer”, conseguiu firmar parcerias com a

NBA para transmitir alguns jogos da mesma em seu canal em 2022, e o do *Streamer* Casemiro que por meio de uma parceria com a empresa LiveMode conseguiu obter direitos para passar a Copa do Mundo atual (2026) em seu canal do Youtube “CazéTV” presente no Youtube ou na Twitch (Exame, 2023 apud Brazzi, 2025). As Olimpíadas de 2024 já haviam sido passadas no mesmo canal, com o comitê olímpico adquirindo direitos da cobertura esportiva nos espaços digitais (F5, 2024 apud Biazzi, 2025). Este feito histórico da retirada da Copa foi considerado de grande importância visto que retirou a exclusividade televisiva da Rede Globo, algo tido como imaginável anos atrás.

Por intermédio desta popularização cada vez mais crescente, o sonho de alta renda também se tornou popular, Matérias da CNN Brasil (2021) divulgaram acerca da profissão *streamer*, noticiando sobre pessoas que ganhavam cerca de 500 mil dólares por mês, ainda que a imensa maioria não monetize ou pouco consiga de renda (Stream Charts, 2024 apud Biazzi, 2025). Tais informações como esta começaram a servir de ferramenta de propaganda para a cada vez mais crescente expansão dos negócios de plataforma que exploravam esta forma de rentabilidade.

Ademais, é importante salientar que os “e-sports” no contexto brasileiro começaram a cada vez mais se profissionalizar e tornar uma carreira de sonho entre jovens que buscam um trabalho com “salário de atleta” ao mesmo passo que houve uma desvalorização do chamado trabalho formal entre estes mesmos jovens que compartilham de ideais divulgados por influenciadores de diversas redes sociais que também foram captados para este “universo gamer”.

2. METODOLOGIA

A metodologia escolhida foi por intermédio de revisão bibliográfica envolvendo artigos acadêmicos, livros, capítulos de livros, notícias de mídia, informações em sites oficiais das plataformas e comentários sobre o trabalho dos próprios *streamers*, este último usando de *podcasts* para reprodução, ou seja, material de entrevistas a terceiros. Tais informações fora de artigos e dissertações do ambiente acadêmico mais rígido são importantes pela própria carga de informalidade que ainda percorre o meio (cuja natureza se configura no próprio *playbour* que será analisado), onde textos especificamente acadêmicos não conseguiriam cobrir todo o corpo de investigação proposto no trabalho. *Podcasts* foram importantes para termos as vozes dos próprios *streamers* falando sobre suas condições de trabalho, conseguindo assim uma fonte interna das atividades de *streaming*, e os sites de notícias percorrem os fatos mais diversos sobre

as problemáticas analisadas nesta pesquisa, como as informações de valores expostas nas empresas de *streaming*.

Nosso trabalho centraliza-se numa hipótese em que, as empresas que são organizadas pelo Capitalismo de Plataforma, como a Twitch, será observável um fenômeno similar, onde neste negócio propositalmente ocorrerá uma crescente desregulamentação e precarização do trabalho buscando concentração de dados e renda das partes envolvidas.

A seleção metodológica, portanto, foi feita a partir de intertextualidade bibliográfica e da busca por material que explorasse as relações de trabalho através dos seguintes tópicos:

- A análise da Mais-Valia, com mais especificidade na Mais-Valia Relativa (Marx, 1988), que também é uma hipótese que norteia o trabalho, ao observarmos a reorganização constante dessa plataforma para poder maximizar os lucros dela perante seus trabalhadores;
- O Capitalismo de Plataforma, para os estudos de como esta forma de trabalho constrói novas relações de rentabilidade dos seus trabalhadores alinhados a um discurso já conhecido de *self-made man* massificado pela onda neoliberal de economia, onde ao mesmo tempo este serviço se torna mais popular, cresce junto fatores como a terceirização do trabalho (Antunes, 2020), e além disso, fenômenos como a concentração de dados e renda também foram alvo de pesquisa entre a bibliográfica desta monografia (Wagner, 2021), assim como as lutas dos trabalhadores de plataforma da Twitch. Tal objeto de estudo foi necessário também ao observar que a falta de sindicatos e de organização desmobilizou a ação de muitos destes trabalhadores (Biazzi e Braz, 2025);
- O Precariado, para análise teórica do que sustenta esse novo “status social” que classificamos como ligação direta a muitos trabalhadores de plataforma (Standing, 2020), onde o contexto brasileiro de industrialização reduzida e com cada vez maior crescimento de setor de serviços, torna ainda mais agravante a questão (Antunes, 2022);
- O trabalho afetivo, que serviu para entender mais a dinâmica e as relações do *streamer* com a audiência, interpretando os “valores” que serão computados no trabalho e que significarão um “diferencial” entre o que é um bom ou mau *streamer* em sua posição de trabalho (Woodstock e Johnson, 2019);
- A análise de discurso (Foucault, 2008), com foco especial nos serviços de plataforma, um dos estudos mais importantes pois por meio das leituras envolvidas neste espaço é possível estudarmos como as plataformas organizam suas defesas e alienam os trabalhadores nela envolvidos, posicionando-os como “parceiros” em vez de “funcionários” da própria empresa

(Ceron, 2020), além da própria desvalorização de outros e até internamente para a consideração dos serviços do *streamers* como algo com a lógica de trabalho (Biazzi, 2025).

3. ANÁLISE DE DADOS

A primeira reflexão da pesquisa vem a partir de uma hipótese sobre a forma de lucro das plataformas e como estas por serem orientadas pelo capitalismo de plataforma, usam formas similares em sua monetização, como explicado na introdução desta monografia. Porém, as mudanças estruturais e de chefia das empresas como no caso da Twitch, ajuda a perceber um processo de Mais-Valia diferenciado, visto que não sendo trabalhadores assalariados sem vínculo clássico ligados ao CLT, nos comprometemos a analisá-los a uma nova forma de exploração de trabalhadores “uberizados” (Antunes, 2020).

3.1 – A Mais-Valia Absoluta vs Relativa

Para Marx, a mais-valia é o valor criado pelo trabalhador que vai além do valor da sua força de trabalho, e que é apropriado gratuitamente pelo capitalista (o dono dos meios de produção). É a forma específica que a exploração assume no modo de produção capitalista. Em suas palavras:

Não é a mercadoria força de trabalho que paga o capitalista, mas o trabalhador que vende sua força de trabalho ao capitalista. Ele vende o valor de uso de sua força de trabalho, que é a capacidade de trabalhar. Mas o capitalista, ao comprar a força de trabalho, adquire o direito de consumi-la durante um período determinado. E ao consumi-la, o trabalhador cria valor. Mas o trabalhador cria um valor maior do que o valor de sua força de trabalho (Marx, 1953, p. 56)

A partir deste ponto, prosseguimos para a separação entre mais-valia absoluta e mais-valia relativa, pois ambas são as formas pelas quais o capitalista extrai trabalho não pago do trabalhador, mas os mecanismos, os efeitos sociais e o contexto histórico de cada uma são profundamente diferentes.

Enquanto a mais-valia absoluta é o método "bruto" e primitivo de exploração (aumentar a carga horária), a mais-valia relativa é a forma "sofisticada" e “moderna”, baseada na produtividade e na tecnologia, que transforma o próprio processo de trabalho.

A mais-valia absoluta ocorre quando o capitalista aumenta a duração total da jornada de trabalho, mantendo inalterado o tempo de trabalho necessário. Ao estender a jornada, o capitalista não precisa pagar a mais por isso, pois o salário já foi acordado para a jornada

anterior. Cada hora adicional trabalhada é, portanto, integralmente mais-valia, ou seja, trabalho totalmente não pago. Nas palavras de Marx, este conceito está explanado da seguinte forma:

O prolongamento do dia de trabalho para além do ponto em que o operário tinha apenas produzido um equivalente do valor da sua força de trabalho, e a apropriação deste sobretrabalho pelo capital — é isto a produção de mais-valia absoluta. Ela forma a base universal do sistema capitalista e o ponto de partida da produção de mais-valia relativa. (Marx, 1988, p. 583)

Para o caso da mais-valia relativa, esta ocorrerá quando o capitalista aumenta a produtividade do trabalho por meio de inovações tecnológicas, como o uso de melhores máquinas, reorganização do processo produtivo ou maior qualificação (ainda que relativa). Com uma nova máquina, o trabalhador produz o valor do seu salário em apenas 2 horas (trabalho necessário). Como a jornada continua sendo de 8 horas, o mais-trabalho (mais-valia) agora é de 6 horas. Assim, o capitalista extrai mais valor não pago do trabalhador, mesmo sem aumentar a jornada. O lucro cresce porque o custo da força de trabalho foi reduzido em termos relativos.

Com isso, o trabalhador produz muito mais na mesma quantidade de tempo. O efeito prático é que o tempo de trabalho necessário para reproduzir o valor do salário diminui. Segundo Marx (1988), o conceito se situa da seguinte forma:

Chamo de mais valia absoluta a produzida pelo prolongamento do dia de trabalho, e de mais valia relativa a decorrente da contração do tempo de trabalho necessário e da correspondente alteração na relação quantitativa entre ambas as partes componentes da jornada de trabalho. (...) O valor de uma mercadoria não é determinado apenas pela quantidade de trabalho que lhe dá a última forma, mas também pela quantidade de trabalho contida em seus meios de produção. (Marx, 1988, p. 363)

Na visão de Marx, a mais-valia é o valor criado pelo trabalhador que não lhe é pago, sendo a fonte do lucro capitalista. Na Twitch, o *streamer* não é um funcionário assalariado, mas sua atividade é inegavelmente um trabalho gerador de valor, este na sua posição de trabalho abstrato com seus diversos meios ligados ao entretenimento, aproveitando-se da reflexão de Marx sobre o tema podemos afirmar:

Os diferentes valores de uso são, ademais, os produtos da atividade de distintos indivíduos; quer dizer, o resultado de trabalhos que diferem individualmente. Como valores de troca, não obstante, representam trabalho homogêneo não diferenciado, isto é, trabalho no qual desaparece a individualidade dos trabalhadores. O trabalho que cria o valor de troca é, pois, trabalho geral-abstrato. (Marx, 2008, p. 54)

O processo de extração de mais-valia para a nossa análise em específico, dividir-se-á então da seguinte forma:

Mais-Valia Absoluta: Relaciona-se ao prolongamento da jornada de trabalho. A plataforma se beneficia de uma dinâmica onde os *streamers* dedicam horas extensas à transmissão, muitas vezes muito além do que seria uma jornada normal, para construir e manter sua audiência (Biazzi & Braz, 2025).

Mais-Valia Relativa: Ocorre quando o valor da força de trabalho é reduzido, ou a produtividade do trabalho é aumentada sem um aumento proporcional no salário. Para os *streamers*, a plataforma impõe a necessidade de um "trabalho afetivo" ou "trabalho imaterial". Para monetizar, o *streamer* deve não apenas jogar ou entreter, mas também construir intimidade parassocial com a audiência, agradecer doações, interagir no chat, criar uma comunidade e gerenciar sua própria imagem como uma "marca". Esse esforço emocional (trabalho afetivo) e relacional, essencial para o sucesso financeiro, é um trabalho não remunerado que cria as condições para a monetização (Woodstock e Johnson, 2019).

3.2 – O Capitalismo de Plataforma

O capitalismo de plataforma pode ser definido como um modelo de negócio e de acumulação que coloca as plataformas digitais como infraestrutura central da organização econômica, atuando como intermediárias entre oferta e demanda de bens, serviços e trabalho. Trata-se de um fenômeno impulsionado pelo avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) (Antunes, 2020), que criou modalidades de consumo e de trabalho. Esta nova massa de trabalhadores irá compor aqueles que serão os agentes de transformação em um mundo do trabalho que se tornará cada vez mais imaterial e digital, ao ponto que o aumento de “mais valor” prosseguirá imensurável (Antunes, 2022).

A principal função de uma plataforma digital é ser uma espécie de agente intermediário que conecta pessoas ou negócios. Elas criam valor ao reduzir os custos de transação e ao possibilitar uma escala de interações que vai além da questão do mundo físico. Em muitos casos, a plataforma não possui os produtos ou serviços oferecidos, pois ela apenas gerencia a interação entre quem os fornece e quem os consome (Harvard Business School, 2024). Porém, além da aparente simples resposta que categoriza, surgem perguntas sociológicas a partir das relações de trabalho que farão parte de sua conjuntura:

A definição de *platform labor* (Van Doorn, 2017) vem conferindo uma unidade a diferentes trabalhos controlados por meio das plataformas digitais. A tradução do termo, entretanto, traz uma série de problemas.

Seria trabalho de plataforma? Embora muitas expressões adjetivadas em inglês sejam traduzidas para o português com a partícula “de” – tais como capitalismo “de” vigilância (*surveillance capitalism*) e capitalismo “de” plataforma (*platform capitalism*) – linguisticamente a expressão *platform labor* não funciona da mesma forma. Neste caso, a tradução “trabalho de plataforma” pode acabar nomeando somente atividades das próprias plataformas, o que seria difícil de compreender em termos de saber o que envolveria exatamente. E *trabalho em plataformas*? O “em”, embora seja mais compreensível, pode obscurecer a materialidade e as determinações socioespaciais do trabalho que, apesar de se realizar por meios virtuais, é sempre territorializado – ainda que em diferentes graus. Também há a possibilidade do *trabalho mediado por plataformas digitais* – sendo trabalho por plataformas a sua corruptela. Contudo, a noção de “mediação” incorre no risco de se obscurecer as relações de dominação e exploração e o papel das empresas que operam por meio de plataformas digitais. (Abílio, Amorim e Grohmann, 2021, p. 34-35)

Segundo Antunes (2020) esta nova forma de trabalho envolvida por esse meio está mais para uma conceitualização descritiva do que de fato um conceito pleno, pois o sistema continua o mesmo: O termo serve para descrever as empresas capitalistas que surgiram a partir dos anos 1990 e 2000, como Amazon, Uber, Airbnb e iFood, e que se fundam na existência de uma grande massa de trabalhadores disponíveis. Essas plataformas então, recuperam uma "protoforma do capitalismo", burlando garantias trabalhistas do “*Welfare State*” (Estado de Bem-Estar Social) e promovendo uma exploração ilimitada do trabalho, sem mediações ou proteções trabalhistas por intermédio de uma subordinação algorítmica constante.

A subordinação algorítmica pode ser compreendida, em linhas gerais, como uma forma contemporânea em que observamos o poder diretivo do empregador sendo exercido por meio de sistemas digitais e algoritmos, responsáveis por organizar, distribuir, monitorar e sancionar a prestação do trabalho. O algoritmo substitui o que seria o gestor humano, e a partir de sua racionalização, irá incorporar decisões empresariais, critérios de desempenho e estratégias de maximização do lucro sob a aparência de neutralidade técnica, porém distante de uma realidade do neutro, o algoritmo é uma expressão codificada da vontade empresarial. (Paroski, 2026)

As plataformas operam criando mercados multilaterais e coordenando efeitos de rede: quanto mais usuários e trabalhadores aderem à plataforma, mais valiosa ela se torna para ambos os lados. Para isso, utilizam uma infraestrutura tecnológica composta por algoritmos, análise de dados e inteligência artificial (uso intensivo de TICS) (Antunes, 2020). Seu modelo de negócio prioriza a rápida expansão e a extração de receitas das circulações e dos rastros de dados gerados pelos usuários, buscando realizar rendas de monopólio. Além disso, a

concentração de informação seria também norma neste novo mundo (Wagner, 2021), onde a operação de tais empresas estariam ligadas a própria rentabilização e urbanização do sistema onde tais fossem aplicadas:

“Dada a crescente onipresença e relevância econômica de dispositivos habilitados por algoritmos e plataformas digitais, os dados desempenham um papel cada vez mais central no cotidiano e, como tal, têm motivado amplas investigações acadêmicas. Bens, serviços e meios de produção orientados por dados estruturam atualmente algumas das maiores empresas do mundo, incluindo Amazon, Uber e IBM. Srnicek (2017) argumenta que o "capital voltou-se para os dados" como motor de crescimento econômico, impulsionando o que ele denomina "capitalismo de plataforma" (p. 6). Os dados não são apenas centrais para a produção; a produção de dados é central para a economia política. O termo "dataficação" sinaliza mudanças no processo de produção de dados e a crescente integração desses dados aos cenários sociotécnicos contemporâneos. A dataficação junta-se a uma série de conceitos culturais e político-econômicos formulados para explicar as formas dinâmicas do capitalismo. (...) A dataficação é, de forma simplificada, o processo de utilização de tecnologias para registrar e arquivar informações sobre ações socialmente relevantes. Atualmente, a dataficação ilustra como dispositivos digitais (por exemplo, smartphones) e plataformas (por exemplo, Amazon, Facebook) capturam e processam *big data*, embora a produção de dados tenha antecedentes anteriores à era digital. A dataficação contemporânea destaca as mudanças inéditas na produção de dados viabilizadas por novas tecnologias e como essas transformações ampliaram as motivações e as implicações da produção de dados. Ela descreve tanto a coleta de dados para representar elementos que, no passado, não exigiam tal representação, quanto a nova valorização dos dados em processos político-econômicos.” (Wagner, 2021, p. 2-3) (Texto originalmente em inglês, tradução nossa)

No Brasil, um dos maiores impactos acerca desse modelo foi a necessidade de criação de uma nova regulamentação que estava fora dos marcos da nossa legislação tradicional trabalhista. Diante do crescimento do trabalho em plataformas, o governo brasileiro instalou um Grupo de Trabalho (GT) para regulamentar a atividade. O mesmo GT produziu um consenso contra a adoção da CLT, resultando no Projeto de Lei Complementar nº 12/2024 (PLP 12/2024), que cria a figura do "trabalhador autônomo por plataforma". A literatura identifica que esse consenso neoliberal é apenas aparente, e que três enquadramentos estão em disputa entre os trabalhadores: o neoliberal, o trabalhista e o neotrabalhista (Domingues, 2025).

O foco desta monografia está no capitalismo de plataforma da Twitch, mas é válido mencionar que apesar do seu diferencial com foco muito maior em lives em streaming, muitas outras plataformas também realizam operações similares, assim como constantemente novas

empresas ligadas ao serviço aparecem e desaparecem a partir da competição mercadológica, sendo o diferencial da Twitch por ser mais antiga e duradora que todas as outras:

A criação das plataformas de *streaming* segue as tendências da lógica do capitalismo de plataformas descrita por Srnicek (2017), em que as plataformas-empresas tendem a se parecer muito umas com as outras, visto que, na tentativa de garantir o monopólio do público usuário-consumidor-produtor, a competição entre as plataformas é pela maior quantidade de usuários e tempo de uso. Além disso, o alto investimento inicial para atrair os usuários e trabalhadores nem sempre garante o retorno financeiro desejado e, tendo como principal indicativo de sucesso o lucro, quando este não é obtido, é comum que tais empreendimentos apenas encerrem suas atividades (Srnicek, 2017 apud Biazzi, 2025, p. 31).

O capitalismo de plataforma representa uma transformação profunda nas relações de trabalho no mundo e no Brasil. A plataformização significaria uma “crescente dependência de mecanismos de plataformas nos mais diferentes setores da vida, isto é, como a introdução de plataformas digitais significa mudanças e/ou permanências em aspectos sociais e culturais” (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020 apud Abilio, Amorim e Grohmann, 2021, p. 36). A intermediação digital, a precarização, a individualização, a subordinação algorítmica e a desregulamentação compõem um cenário em que o trabalho humano tem a sua exploração sob o discurso da autonomia e do empreendedorismo, pois agora sem o “chefe em pessoa”, considera-se um diferente grau de subordinação com capacidade de aumentar mais a sua intensidade, e será esta forma de subordinação que fará novos mecanismos de controle para quem sejam realizadas as “metas” de melhor rentabilidade para os trabalhadores, ao passo de mais exploração e alienação:

O novo sujeito é visto como proprietário de “capital humano”, capital que ele precisa acumular por escolhas esclarecidas, amadurecidas por um cálculo responsável de custos e benefícios” (Dardot; Laval, 2016, p. 339). A anamnese do neossujeito é tonificada por um conjunto de efeitos patológicos de definhamento de instituições públicas, destacando-se o horizonte empresarial da lógica da eficiência e competição. (...) A visualização do comando interpessoal acontece pelo aplicativo, ao fazer o controle da prestação. A subordinação é verificada por meio da conferência telemática, a partir do monitoramento do trabalhador, de modo constante, e avaliação dos itinerários realizados. O prestador não pode desviar da rota, de maneira injustificada, nem tampouco promover cancelamentos indistintos nas corridas. A satisfação dos clientes é intensamente verificada. Não há liberdade quanto ao local de parada, havendo, facilmente, fiscalização pelo aplicativo. A empresa faz avaliação contínua da performance dos motoristas, por meio do controle telemático e pulverizado dos serviços, a partir da tecnologia avaliativa dos clientes/passageiros. A sistemática

serve, inclusive, para fins de descredenciamento do motorista, em face da plataforma virtual, levando-o ao processo de perda do trabalho, caso não se alcance média mínima aos atendimentos (Pereira, 2023, p. 176-177).

3.2.1 – O Caso da Plataforma Twitch

A Twitch em específico é considerada a plataforma que menos obtém lucro por meio de propaganda, sendo seu maior foco as próprias assinaturas (Techspot, 2024). A compra da Amazon além de tornar público tal problema, realizou uma pressão por resultados e a implementação de uma lógica de negócios mais agressiva, forçando mudanças que alienaram a comunidade e não resolveram o problema de fundo. Entre estes problemas, podemos citar:

- O fim dos “Contratos Premium” (70/30): A Amazon, através da Twitch, eliminou os contratos de divisão de receita 70/30 que eram oferecidos aos maiores *streamers*, padronizando a divisão em 50/50. A justificativa oficial foi a necessidade de tornar o negócio "sustentável e viável a longo prazo", cobrindo os altos custos operacionais. Essa decisão gerou uma enorme insatisfação entre os criadores de conteúdo, que viram suas principais fontes de renda diminuírem. (Washington Post, 2022)
- O aumento da carga de anúncios: Para compensar a falta de receita, a Twitch aumentou a densidade de anúncios, tornando obrigatória a exibição de comerciais para a maioria dos *streamers*. Isso prejudica a experiência do espectador e gera mais atrito, afastando audiência. (Washington Post, 2022)
- O foco lucrativo: Antes da Amazon, a Twitch era uma startup gerida por maior foco da qualidade do streaming, sendo a “paixão” dos criadores por este trabalho o maior foco. A Amazon, em contraste, é uma empresa que espera retorno sobre o investimento. A partir de 2021, a Amazon começou a integrar sua equipe de vendas de anúncios à Twitch para tentar impulsionar os resultados, mas esses esforços tiveram pouco efeito. (Techspot, 2024)

Tais mudanças na plataforma não foram consideradas em vão pelos *streamers*, e as transformações na plataforma ditadas pela Amazon sempre de forma de “cima para baixo” sem nenhuma consulta prévia com os trabalhadores resultaram em animosidades entre a relação trabalhador-empresário, sendo que a mais conhecida de todas, no contexto brasileiro, foi a chamada “Apagão da Twitch” em 2021 que, marcado para o dia 23 de agosto, o protesto pedia que criadores não fizessem lives e que espectadores boicotassem a plataforma por 24 horas. A principal motivação foi uma mudança nos preços das assinaturas (subs) no Brasil, que estruturavam as seguintes configurações e impactos:

- A Mudança nos Preços: Em julho daquele ano, a Twitch reduziu o valor das assinaturas de R\$22,99 para R\$7,99 uma medida que visava tornar o conteúdo mais acessível. No entanto, a plataforma não alterou a alíquota de impostos (30%) e seu repasse de 50% sobre o valor da assinatura.
- Impacto na Renda: O resultado foi uma queda drástica na renda dos *streamers*. Antes da mudança, um criador recebia 7,59 por assinatura. Com o novo valor esse repasse caiu para aproximadamente R\$ 2,50 (UOL, 2021)



Figura 1- Imagem utilizada para a divulgação dos protestos em um dos compartilhamentos pela rede X (na época Twitter).

Essa situação gerou um descontentamento generalizado, alguns mais radicais e outros menos na adesão ao protesto, com alguns trabalhadores procurando mais diálogo com a empresa e outros com ações mais diretas como a exemplificada no cartaz acima, sendo inspirados na ideia dos “apagões dos apps” já mobilizada por outros trabalhadores de plataforma como os do Ifood ou Uber. Os movimentos de 2021 foram um marco na relação entre a Twitch e sua comunidade, demonstrando o poder de mobilização dos criadores e a complexidade dos desafios enfrentados por esses trabalhadores na era digital. O movimento acabou ganhando proporções tão grandes que surpreendeu seus próprios organizadores da empresa. A Twitch chegou a responder ao protesto com uma nota oficial:

Apoiamos os direitos de nossos streamers de se expressarem e chamarem a atenção para questões importantes em nosso serviço. Estamos ouvindo este feedback e continuaremos a trabalhar para fazer da Twitch o melhor serviço para os criadores de conteúdo criarem e promoverem suas comunidades. (UOL, 2021)

No entanto, tal nota não foi suficiente para acalmar os ânimos dos trabalhadores, que mobilizaram seus protestos mesmo assim. A organização ainda nova deste tipo de trabalho foi considerada divisiva, ocorrendo inclusive uma separação entre a nomenclatura de “sindicato” e “união” dos *streamers*, onde a primeira opção foi descartada a partir de um *streamer* organizador “Pipoca” devido à questão do uso do termo sindicato ser considerado inviável, visto que *streamers* não são regulamentados como um emprego formal (Game Trends, 2021), tal nota é importante para averiguarmos que estes novos trabalhos desregulados afetam a própria organização dos trabalhadores. A era onde estourou-se tal manifestação foi considerada uma era pandêmica de aproximadamente dois anos entre 2020 e 2021 (Butantan, 2021), nessa época, pela situação de isolamento encontrado nos lares, a Twitch passou por um “boom” ainda não observado pela plataforma em anos anteriores. Entre o primeiro trimestre de 2020 e o mesmo período de 2021, as horas assistidas na Twitch mais que duplicaram, saltando de 3,1 bilhões para 6,3 bilhões de horas. (Misionesonline, 2021) O total de visualizações em janeiro de 2021, por exemplo, foi 117% maior do que em janeiro do ano anterior:

A Twitch, que segue sendo a principal plataforma de *live streaming* produzido por usuários, vinha crescendo de forma estável desde seu lançamento; mas, com o início da pandemia de COVID-19 em 2020 e o decretamento, por diversos países, do isolamento social em março do mesmo ano para mitigar a propagação do vírus, a plataforma teve um salto no número de usuários. Em abril de 2020, o número de streamers e de espectadores mais que dobrou em relação ao semestre anterior, passando de uma média de 1 milhão de espectadores diários simultâneos para cerca de 2,5 milhões de espectadores diários simultâneos (Stream Charts, 2024). Atualmente, a Twitch conta com uma média de 2,4 milhões de espectadores diários simultâneos. (Biazzi, 2025, p. 46)

Também em paralelo ao ocorrido, temos o caso do #ADayOffTwitch, que aconteceu em 1º de setembro de 2021, e foi um movimento de protesto global que aconteceu logo após o "Apagão da Twitch" no Brasil. Embora ambos tenham sido boicotes à plataforma, suas causas foram completamente distintas. Enquanto o movimento brasileiro era motivado por questões econômicas, o #ADayOffTwitch teve como principal pauta a segurança e a proteção dos criadores de conteúdo (UOL, 2021). O estopim para o movimento global foi uma onda crescente de ataques coordenados conhecidos como *hate raids* (ou "ataques de ódio") onde grupos usavam *bots* para invadir o chat de *streamers* ao vivo, inundando-o com mensagens de ódio, racismo, homofobia, transfobia e outras formas de assédio. As vítimas eram, de forma desproporcional, criadores de comunidades marginalizadas (negros, LGBTQIA+, etc.)

(Techspot, 2024). O que apresenta uma problematização de círculo misógino, racista e homofóbico também presente em grupos que frequentavam este mesmo espaço de audiência da Twitch.

A partir desta análise, vemos que foi justamente num período o qual a plataforma mais pode lucrar com usuários, que ocorreu mudanças que atacaram a forma de monetização dos seus trabalhadores, e apesar da mobilização de impacto, esta não foi suficiente para modificar a nova proposta de monetização de trabalho imposta. Nossa proposta de monografia hipotetiza que estas novas configurações não são em vão e estão ligadas a própria formação de uma escravidão digital “cibertarizada” (Huws, 2014 apud Antunes, 2020). A nova fórmula deste serviço, algo cada vez mais comum diante da configuração do capitalismo de plataforma é uma amostra de como esta também cria desorganização trabalhista ao passo que o trabalho cada vez pode gerar mais valor a partir da organização empresarial, e que também, nesta forma de trabalho, é considerada desprovida garantias que eram padrão no século XX, como estabilidade no emprego, proteção contra demissões arbitrárias, segurança de renda (salário fixo), segurança de representação (sindicatos fortes), segurança na qualificação, segurança no trabalho (saúde e segurança) e segurança de reprodução de competências (Standing, 2020).

3.3 – A Relação do Streaming com o Trabalho Precarizado

Nossa primeira reflexão a partir do trabalho precarizado vem a partir dos estudos de Guy Standing (2020), sua leitura apesar de Weberiana em essência, é importante para a compreensão desta nova classe, dita como “perigosa” (em especial pela vulnerabilidade política da classe) pelo mesmo autor:

Há duas maneiras de definir o que queremos dizer com precariado. Uma delas é dizer que se trata de um grupo socioeconômico distinto, de modo que, por definição, uma pessoa faz parte dele ou não. Isso é útil em termos de imagens e análises e nos permite usar o que Max Weber chamou de “tipo ideal”. Nesse espírito, o precariado poderia ser descrito como um neologismo que combina o adjetivo “precário” e o substantivo relacionado “proletariado”. (...) O precariado tem características de classe. Consiste em pessoas que têm relações de confiança mínima com o capital e o Estado, o que as torna completamente diferentes do assalariado. E ela não tem nenhuma das relações de contrato social do proletariado, por meio das quais as garantias de trabalho são fornecidas em troca de subordinação e eventual lealdade, o acordo tácito que serve de base para os Estados de bem-estar social. (Standing, 2020, p. 23-25)

Esta falta de confiança com o Estado, traduzida na falta de contratos trabalhistas estabelecidos para garantia social do empregado, é uma das principais recorrências ao lidarmos

com o capitalismo de plataforma, onde a maior massa de trabalhadores deste espaço estará vinculada a esta forma de operação. Guy Standing alude que: “Nem todos aqueles que fazem parte do precariado valorizariam todas as sete formas de segurança, mas se saem mal em todos os aspectos” (Standing, 2020, p. 28), tais características que estão ligadas ao precariado segundo o autor estão listadas abaixo:

Garantia de mercado de trabalho- oportunidades adequadas de renda-salário; no nível macro, isto é realçado por um compromisso governamental de “pleno emprego”;

Garantia de vínculo empregatício – Proteção contra a dispensa arbitrária, regulamentação sobre contratação e demissão, imposição de custos aos empregadores por não aderirem às regras e assim por diante.

Segurança no emprego – Capacidade e oportunidade para manter um nicho no emprego, além de barreiras para a diluição de habilidade, e oportunidades de mobilidade “ascendente” em termos de status e renda.

Segurança do trabalho – Proteção contra acidentes e doenças no trabalho através, por exemplo, de normas de segurança e saúde, limites de tempo de trabalho, horas insociáveis, trabalho noturno para as mulheres bem como compensação de contratempos;

Garantia de reprodução de habilidade – Oportunidade de adquirir habilidades, através de estágios, treinamento de trabalho, e assim por diante, bem como oportunidade de fazer uso dos conhecimentos;

Segurança de renda – Garantia de renda adequada e estável, protegida, por exemplo, por meio de mecanismos de salário-mínimo, indexação dos salários, previdência social abrangente, tributação progressiva para reduzir a desigualdade e para complementar as baixas rendas;

Garantia de representação – Possuir uma voz coletiva no mercado de trabalho por meio, por exemplo, de sindicatos independentes, com o direito de greve.

Outras formas de analisar a precarização é através do que Standing (2020) explanará como *"work-for-labour"* sendo este todo o tempo e esforço não remunerados que o trabalhador precisa despendar para, simplesmente, ter a chance de realizar um trabalho pago (o *"labour"*). É a preparação, a manutenção e a gestão da própria empregabilidade, sem que isso seja contabilizado como horas de trabalho ou remunerado de qualquer forma:

Como parte da definição daqueles que o integram, o precariado precisa realizar grande parte do que chamo, em meu livro, de "trabalho para o trabalho" (*work-for-labour*). Em outras palavras, eles precisam executar muitas tarefas não remuneradas, além de qualquer trabalho que já estejam desempenhando. Isso inclui muito trabalho voltado para tentar obter benefícios estatais, bem como para aprender novos

conjuntos de truques convencionalmente chamados de "habilidades". (Standing, entrevista em Março de 2013) (Texto originalmente em inglês, tradução nossa)

Outrossim, há um importantíssimo ponto para falarmos do precariado na discussão sobre sua “inexistência de narrativa ocupacional”, pois diferente do mais clássico proletário da fábrica, que se identificava como "soldador" ou "operário têxtil", o precariado não possui uma trajetória profissional linear. Ele transita entre múltiplas ocupações temporárias, sem construir uma carreira ou uma identidade profissional definida. (Standing, 2020). Isto em carreiras como a de streaming são consideradas situações demasiadamente comuns, visto que o desemprego estrutural faz que a economia não consiga colocar em mercado diversos jovens que muitas vezes já possuem qualificação técnica e de nível superior em muitas áreas. (Game Trends, 2021)

Esta relação, como podemos analisar do ponto de vista de Standing (2020), reflete diretamente o serviço de Streaming, configurando que tais profissionais também carregam características de serviço de precarização, de formas geral podemos relacionar como na comparação abaixo:

Crítérios de Precarização

Manifestação no trabalho de Streaming

Relações de produção precárias	O <i>streamer</i> não tem vínculo empregatício com a Twitch. É um "parceiro" ou "afiliado", mas não um funcionário. Não tem direito a férias, 13º salário, FGTS, seguro-desemprego ou aposentadoria pela plataforma. As regras do jogo (algoritmos, divisão de receita, políticas de banimento) são unilaterais, a partir da ordem de chefias e podem mudar a qualquer momento.
Estrutura de renda frágil	A renda do <i>streamer</i> é flutuante e imprevisível, dependendo de assinaturas, Bits, doações e publicidade – todos sujeitos à oscilação da audiência. Não há salário fixo. O <i>streamer</i> também não tem acesso a benefícios como plano de saúde ou previdência privada patrocinada pelo empregador (pois não há empregador formal).
Falta de identidade ocupacional	O <i>streamer</i> frequentemente não se vê como um "trabalhador", mas como um "criador de conteúdo" ou "empreendedor digital". Ele não tem um ofício tradicional, nem uma comunidade laboral estável (os

	espectadores mudam, os jogos mudam, as tendências mudam). Sua trajetória profissional é incerta e sujeita à obsolescência.
"Work-for-labour" (trabalho para conseguir trabalho)	O <i>streamer</i> gasta horas não remuneradas editando clipes para o YouTube, gerenciando redes sociais, respondendo mensagens de espectadores, participando de eventos virtuais e estudando novas ferramentas e tendências – tudo para manter e expandir sua audiência, o que é pré-requisito para qualquer renda.
Relação com o tempo distorcida	O <i>streamer</i> não tem horário de trabalho definido. A live pode durar de 4 a 12 horas, e o trabalho de preparação, interação pós-live e gestão de comunidade invade sua vida pessoal. A fronteira entre trabalho e lazer se esvanece, gerando ansiedade e burnout.
Vulnerabilidade política	Os <i>streamers</i> , apesar de terem voz pública, são atomizados e competem entre si. Têm dificuldade de se organizar coletivamente (sindicatos, associações) porque se veem como empreendedores individuais. Sua "greve" de 2021 foi um momento raro de mobilização, mas rapidamente se dissipou.

3.3.1 – O Contexto do Trabalho Precarizado no Brasil

Vamos agora analisar mais o contexto brasileiro desse sistema com intuito de podermos localizar mais a temática e para recorremos à leitura de Ricardo Antunes (2020, 2022), onde o autor analisa dois momentos que elevaram drasticamente a possibilidade do *modus operandi* de tais empresas ligadas ao capitalismo de plataforma, um seria a neoliberalização crescente da economia, em especial a partir dos anos 90 com governos como Collor e FHC e a crescente terceirização de serviços como o Telemarketing no final da década de 90 e na posterior a esta:

Desse modo, se o processo de reestruturação produtiva durante os anos 1980 foi limitado e localizado em alguns setores, ele se intensificou sobretudo a partir da década de 1990. A princípio com o governo de Collor de Mello e, na sequência com o de Fernando Henrique Cardoso, quando o neoliberalismo se desenvolveu com rapidez. O parque produtivo brasileiro, sobretudo o industrial, foi alterado de modo significativo pela privatização do setor produtivo estatal, afetando diretamente a siderurgia, as telecomunicações, a energia elétrica, o setor bancário e etc (...) Esse processo desorganizou o tripé que sustentava a

economia brasileira (capitais nacional, estrangeiro e estatal) reduzindo de forma expressiva o setor produtivo do Estado, alterando bastante a estrutura e a composição de classes dominantes, uma vez que, com uma maior internacionalização da economia, amplos setores da burguesia nacional e do setor produtivo estatal foram incorporados ou se associaram ao capital externo.” (Antunes, 2020, p. 124)

Antunes (2020) ao usar de exemplo, as profissões ligadas ao Call Center para falar da precarização profissional destes trabalhadores e como este trabalho influenciaria outros, além de serem relacionados a expansão do setor de serviços, o mais notável é a intensificação da exploração e o ideário de “metas” muito similares a organização de monetização utilizada pelo capitalismo de plataforma de forma geral:

Podemos afirmar, então, que o trabalho de telemarketing e call-center é pautado pela exploração intensificada, visando atingir metas de produtividade, dentro dos tempos e padrões impostos pela empresa. Para além de seus objetivos aparentes, quais sejam, “garantir a qualidade dos atendimentos” e a “satisfação dos clientes”, as operadoras de telemarketing vivem um significativo processo de exploração da força de trabalho, visível quando se investigam suas condições de saúde, tempo, “qualidade”, “motivação”, alienação, heteronomia do processo de trabalho, dentre tantos outros elementos. (Antunes, 2020, p. 138)

A fórmula nova de trabalho agora carregada para este caso facilitou a nova onda “empreendedora” que estaria ocupando estes trabalhos mais desvinculados de seguros empregatícios (e fatalmente, mais prejudiciais também à saúde do trabalhador (Antunes, 2020)), esta massa acaba situando numa mescla de “burguês-de-si-próprio” com “proletário-de-si-mesmo”. O caso brasileiro, por ser considerado um país periférico do capitalismo global, abriu espaço para diversas empresas transnacionais e a consequente uberização que mais viria para a frente dos empregos, o período pandêmico no Brasil com o lockdown, tornou ainda mais visível estas diferenças:

Como fazer o lockdown, se a maioria da classe trabalhadora que se encontra desempregada não teve como obter recursos para sobreviver minimamente durante as fases mais difíceis da pandemia? Estando na informalidade, e, consequentemente excluída dos direitos sociais, como poderia receber alguma remuneração? (...) É por isso que a pandemia ajudou a desnudar também a falácia daquilo que o empresariado denomina eufemisticamente “empreendedorismo”, esse novo vilipêndio ideológico do capital que serve tanto para mascarar e obliterar as relações de assalariamento, como para esconder outra evidência cabal, dado que o capitalismo virótico não dispõe nem mesmo de uma política social mínima para amenizar o sofrimento dos desempregados (Antunes, 2022, p. 34)

A uberização está diretamente ligada com uma condição geral de trabalhadores subordinados que seriam os trabalhadores *just-in-time*. Trata-se de trabalhadores disponíveis ao trabalho, mas que são utilizados de acordo com as determinações das empresas. (Abílio, 2020b apud Abílio; Amorim; Grohmann, 2021). Os custos serão transferidos para os trabalhadores, onde este passa a ser remunerado estritamente no “tempo efetivo de produção”:

O trabalhador *just-in-time* aparece como um empreendedor de si – que define seu tempo e local de trabalho, seus instrumentos e suas estratégias –, mas podemos deslocar a noção de empreendedorismo para a de autogerenciamento subordinado (Abílio, 2019), pois é transferido para o trabalhador um gerenciamento de si, que se faz na relação com regras que se informalizaram, e que regem ferrenhamente o trabalho. Esse deslocamento também possibilita pôr menos fichas em uma subjetivação neoliberal centralmente definida pela internalização da concorrência em diversas esferas da vida (Laval; Dardot, 2016). O enfoque se desloca, então, para as formas contemporâneas de gestão do trabalho que, tecidas pela ameaça permanente de exclusão e seleção, transferem parte do gerenciamento para o próprio trabalhador. Um gerenciamento que está, no entanto, inteiramente subordinado. Ou seja, o deciframento dos modos de subjetivação contemporâneos se desloca, assim, da figura do indivíduo-empresa para ressaltar os meios de subordinação e controle do trabalho. (Abílio, L. C.; Amorim, H.; Grohmann, R, 2021, p. 41)

Os espaços informacionais empregatícios no uso da internet como as TICS (Tecnologia de Informação e Comunicação) costuma ser um constante maquinário gerador de mais valor, intensificando os mecanismos de sobretrabalho, com a expansão do chamado “trabalho morto” (onde na literatura do autor, o “trabalho vivo” seria da força humana e “trabalho morto” para o maquinário (Antunes, 2020)) no caso:

As TICS, presentes de modo cada vez mais amplo no mundo da produção material e imaterial e que tipificam também os serviços privatizados e mercadorizados, configuram-se como um elemento novo e central para uma efetiva compreensão dos novos mecanismos utilizados pelo capital em nossos dias (...) E os capitais informáticos e

financeirizados, numa engenhosa forma de escravidão digital, se utilizam cada vez mais dessa pragmática de flexibilização total do mercado de trabalho. (Antunes, 2020, p. 35-36)

Logo, a processabilidade da disseminação de trabalho uberizado com auxílio dessa tecnologia presente nas grandes corporações do capitalismo de plataforma (Amazon, Uber, 99, Google, Ifood e etc), acrescentado a uma imensa força de trabalho sobrando em períodos pandêmicos “somou” na exigência destes trabalhadores como “prestadores de serviço e autônomos” para poderem justamente, excluírem da legislação social protetora do trabalho (Antunes, 2022). O resultado é a formação de um "novo proletariado de serviços" (entregadores, motoristas de aplicativo, *streamers*), que vivem a precariedade como regra, submetidos a um trabalho intermitente, sem direitos e sob o controle algorítmico das plataformas.

3.4 – O Trabalho Afetivo

Um dos pontos diferenciais mais fortes do trabalho de streaming perante os diversos empregos ligados ao capitalismo de plataforma se situam em basicamente dois pontos, um deles é o trabalho no estilo “home office”, visto que o profissional trabalha muitas vezes em casa, ou em algum espaço residencial diferenciando-se do trabalho de entregadores que precisam se mover com suas entregas pelas ruas. E a outra distinção é o que é chamada na literatura de “Trabalho Afetivo”, que será alvo de separação não somente do *Streamer* com outros tipos de trabalho digital, mas também entre os próprios profissionais de streaming.

A noção de “Trabalho Afetivo” (*Affective Labour*) descreverá o esforço emocional, relacional e performático que *streamers* realizam para construir e manter uma audiência engajada, gerando valor econômico para a plataforma e para si mesmos. Em questão teórica, Woodstock&Johnson (2019), utilizaram fusão de várias teorias para sintetizar essa ideia na carreira de streaming:

Para compreender uma parte crucial do que torna as transmissões ao vivo atraentes — a dimensão interpessoal e social —, este artigo baseia-se em argumentos sobre o "trabalho afetivo" (Hardt e Negri 2004). A análise parte da noção de "trabalho emocional" de Arlie Hochschild (2012, 7), que descreve a exigência de "induzir ou suprimir sentimentos para manter uma aparência externa que produza o estado de espírito adequado nos outros". Na Twitch, isso requer a modulação de emoções

e afetos por meio da performance dos streamers. O conceito de trabalho afetivo amplia essa perspectiva; originário de estudos autonomistas sobre o trabalho, ele se refere a esforços destinados a gerar respostas emocionais — como ocorre com trabalhadores do setor de serviços de quem se espera um sorriso constante, ou com a importância da "atitude" para a empregabilidade de um indivíduo. Isso envolve os aspectos comunicativos do trabalho imaterial, referindo-se a atividades que não se assemelham ao trabalho tradicional, mas que foram efetivamente transformadas em mercadoria. Tais atividades podem incluir a produção de conteúdo gerado pelo usuário, formas de trabalho social (de Winter, Kocurek e Vie 2016), diversos tipos de trabalho criativo, a performance de identidade e legitimidade na área de atuação profissional, entre outras. Todas essas formas de trabalho intimamente relacionadas entrelaçam-se na atividade de realizar transmissões ao vivo. (Woodstock&Johnson, 2019, p. 5)

A Plataforma Twitch em sua própria propaganda reconhece-se como uma “construtora de laços emocionais” (Taylor, 2018), sua diretriz de tornar social o ato mais privado de jogar transformou este numa forma de monetizar que se consolidou ao usar de elementos como o sistema de assinaturas, a linguagem usada de “Apoio ao *Streamer* para que ele continue fazendo o que faz” ou a gamificação de doações (como os Bits) para também vermos construídos o investimento afetivo dos espectadores em investimento financeiro. (Woodstock&Johnson, 2019)

O criador de conteúdo pode buscar no espectador “um sentimento de pertencimento por meio da comunidade, criando nomes para designar o seu público engajado” (Faleiros, 2024, p.39). Por exemplo, como na Tribo do *Streamer* Gaules. Deste modo, “o espectador, ao fazer parte de uma comunidade deixa de ser apenas mais um entre os outros espectadores, ele passa a ser um membro daquela comunidade, o que fomenta um sentimento de pertencimento a um grupo” (Faleiros, 2024, p. 39). A intimidade criada nessa relação é, assim, uma ferramenta de monetização: o espectador paga não apenas pelo conteúdo, mas pela sensação de proximidade e pela oportunidade de contribuir para o sucesso do *streamer*:

“A Twitch é uma plataforma profundamente social voltada para a produção e distribuição de conteúdo. Para além de uma simples relação

de transmissão, streamers e espectadores comunicam-se entre si por meio do sistema de chat da plataforma. (...) Esses aspectos são fundamentais para o apelo da plataforma, permitindo diversas formas de engajar os espectadores por meio da performance do streamer. Além dessas funcionalidades da plataforma, os streamers podem escolher como conduzir sua performance para atrair público. Dada a "dificuldade de prever os gostos do público e a impossibilidade de replicar exatamente um sucesso" (Prindle 1993, 5), esse é um desafio enfrentado por trabalhadores criativos. O que funciona para um streamer pode não funcionar para outro, mas o streamer busca produzir "sensações intangíveis de tranquilidade, empolgação ou paixão" (Hardt e Negri 2000, 293)." (Woodstock&Johnson, 2019, p. 4)

Outro ponto para destacar está ligada ao que chamaremos de “performabilidade” dos streamings dentro da plataforma. Isto é, entre as técnicas de engajamento para esta monetização, vários *streamers* assumem papéis de personagens, papéis “teatrais” diversos que o tornarão singulares na comunidade e ajudarão a manter essa “conexão única” com a própria audiência participadora:

Para alguns streamers, isso significa recorrer ao humor. Um streamer, Philip, explica: “Gosto de me considerar uma espécie de comediante”; de fato, muitos streamers buscam visivelmente ser espirituosos em suas transmissões. No entanto, para outros, isso envolve conceitos mais amplos, como exemplificado pelo comentário de Marie sobre o papel central desempenhado por “minha personalidade, meus comentários e minhas reações às coisas”. Ela se valia desses elementos como uma “streamer de variedade” — alguém que joga uma ampla gama de títulos — e conseguia se adaptar rapidamente às exigências de um jogo específico. O que funciona para um streamer pode não funcionar para outro, e o que é popular em um momento pode rapidamente se tornar ultrapassado. Na discussão de Elizabeth Wissinger (2007, 300) sobre o trabalho de modelos de moda, observamos os impactos que essa variabilidade de apelo pode gerar: “modelos de moda são valorizados por sua capacidade de despertar uma ampla gama de respostas — respostas que podem mudar ou ser moduladas mais rapidamente do que conseguem ser reconhecidas subjetivamente como emoções”. De maneira semelhante, espera-se que os streamers da Twitch respondam prontamente aos comentários no chat e aos acontecimentos do jogo, que demonstrem emoção, que variem sua atuação conforme o contexto do jogo, o público e o horário — e que modulem sua performance tanto para os espectadores atuais quanto para os potenciais. (...) Outros, no entanto, levam ainda mais longe a noção de fazer streaming

"incorporando um personagem" e a ideia de que a transmissão contém um elemento de teatralidade. Como explicou um streamer chamado Daniel, o ato de transmitir deve ser entendido fundamentalmente como "uma performance", o que inclui a necessidade de se preparar emocionalmente e garantir que o intérprete esteja no "estado de espírito" adequado antes de começar. Ao contrário do conteúdo de mídia gravada, "é tudo improvisado [porque] a Twitch é um ambiente ao vivo", afirmou Philip, que se baseou em sua experiência com comédia de improviso e teatro. Ele acrescentou: "Estou acostumado a atuar. Já fiz papéis principais e coadjuvantes. Interpretar personagens é o que mais gosto de fazer". Outro entrevistado, Rob, comentarista de eSports, já havia atuado em peças de Shakespeare, mas constatou que, "mesmo com toda essa bagagem, ainda percebo o quão difícil isso é". Muitos dos nossos entrevistados consideraram útil encarar a Twitch como uma performance de atuação — embora fosse uma performance concebida para parecer um momento descontraído, orgânico e relaxante entre amigos. Há semelhanças aqui com outras formas de performance nas redes sociais. No entanto, isso também implicava reconhecer que nem mesmo a experiência com atuação é suficiente para preparar alguém plenamente para a intensidade e o volume de trabalho exigidos pela plataforma. (Woodstock&Johnson, 2019, p.5-6)

Este trabalho afetivo, no entanto, pode ser dividido em camadas ou dimensões (Faleiros, 2024), similares a própria divisão de trabalho vivo e morto e invisibilidade (Antunes, 2020) anteriormente discutidas em nosso trabalho:

- Dentro das Câmeras (A Performance): É o trabalho realizado durante a live propriamente dita. O *streamer* precisa estar constantemente "ligado", mantendo uma persona alegre, espirituosa ou engajada para entreter o chat e manter a audiência. Isso se assemelha a uma performance de palco, mas com a particularidade de ser interativa e de longa duração.

- Fora das Câmeras (O "Trabalho Invisível" analisado): Neste, a quantidade de trabalho inclui: Trabalho estético: Cuidar da aparência, do cenário e da qualidade técnica da transmissão.

Trabalho burocrático e gerencial: Gerenciar finanças, contratos e a própria carreira.

Trabalho de networking: Colaborar com outros *streamers* e participar de comunidades.

Trabalho para outras plataformas: Editar clipes para o YouTube, interagir em redes sociais como Instagram e TikTok, o que é fundamental para atrair novos espectadores para a Twitch.

O esforço performático constante tem consequências concretas, especialmente porque a manutenção da intimidade com o público é essencial para uma carreira em uma área com segurança de emprego efetivamente zero, marca dos trabalhos precarizados. A pressão dessa forma de trabalho é sentida por todos, impactando até mesmo as pessoas mais extrovertidas (Woodstock&Johnson, 2019). A necessidade de manter essa persona e a

intimidade com o público, em um ambiente de trabalho instável, gera um desgaste significativo. O *streamer* não pode simplesmente "desligar" a personagem, pois seu sustento depende dela:

Conforme o streamer estadunidense Asmongold, o trabalho realizado na produção de conteúdo é esgotante, <Depois de passar nove horas sendo observado por milhares de pessoas com cada movimento facial, tudo o que você diz, cada palavra, com pessoas constantemente tentando discordar de você e brigar com você? Isso não é cansativo? (Asmongold, live do dia 25 de fevereiro de 2024 apud Faleiros, 2024, p. 48)

A performance não é um evento pontual, mas representa um “estado contínuo”. A literatura descreve que os *streamers* precisam estar constantemente "ligados" em sua produção, mantendo a personagem por longos períodos — não apenas em um único dia, mas por meses ou mesmo anos consecutivos. (Woodstock&Johnson, 2019). Essa demanda supera a de outras performances em mídias sociais, como a já conhecida de vloggers, justamente pela natureza interativa e ao vivo da transmissão.

3.5 – A Análise do Discurso por trás do Trabalho do Streaming

Uma das ferramentas mais vis por trás da exploração no trabalho de streaming, certamente passa pela pauta discursiva que permeia toda a relação de trabalho do próprio capitalismo de plataforma. Para Michel Foucault, o discurso seria: “conjunto de enunciados que se apoia em um mesmo sistema de formação” (Foucault, 2008). Ou seja, o que se destaca é a ideia de que o discurso não é uma fala dispersa, mas algo organizado por um "sistema" que lhe dá coesão e regras de existência, e esta mesma, como de própria natureza pode alcançar auge e enfraquecimento.

Traduzindo para a questão do capitalismo de plataforma é importante analisar a ideologia do "empreendedorismo de si" e da "parceria" que se materializa na relação entre a plataforma (um locutor) e o *streamer* (outro locutor), produzindo um "efeito de sentido" que naturaliza a precarização, já que “O discurso que é objeto da análise de discurso é definido como efeito de sentidos entre locutores, considerando que "não há discurso sem sujeito e nem sujeito sem ideologia" (Orlandi, 2022).

A linguagem opera como instrumento de poder no trabalho plataformizado. Os discursos das plataformas e as práticas comunicativas moldam as experiências e percepções dos trabalhadores sobre sua própria condição de trabalhador explorado. Logo, os termos como "empreendedor", "parceiro", "flexível" e "autônomo" funcionam como substitutos que

amenizam a exploração do trabalhador e o fazem sentir-se responsável pelo sucesso ou fracasso da empresa e de si mesmo:

A linguagem e a educação, portanto, estão a serviço de discursos neoliberais que partem da noção de empregabilidade e alteram a responsabilidade do Estado para a esfera individual, produzindo um discurso que entende o indivíduo como um trabalhador flexível e como um projeto de contínuo autoaperfeiçoamento. Allan e McElhinny (2017, p. 83) explicam que, nesse regime, as soft skills se fazem importantes, pois produzem um índice particular de um certo tipo de eu [personhood], como alguém responsável, autônomo, autossuficiente e empreendedor. Essa reconceitualização de indivíduo leva o trabalhador a valorizar a vida profissional acima da vida pessoal, com a ideia de que o vício do trabalho é o único tipo de vício valorizado (Santos, 2025, p. 34)

Os trabalhadores de capitalismo de plataforma notoriamente são seduzidos pela doutrina neoliberal que difunde aos trabalhadores informais e em condições precárias de trabalho a visão de empreendedorismo (Coelho, Guimarães e Chaves, 2025), o que pode ser principalmente visto em propagandas dos próprios aplicativos, como demonstrado abaixo:



Figura 2 Chamada para parceria em restaurantes



Figura 3 Propaganda de fusão de empresas ligadas ao capitalismo de plataforma para aumento de renda dos trabalhadores de aplicativos

Outras propagandas inclusive relacionam vendas de mercadorias como roupas e outros utensílios para relacionar essa parceria:



Figura 4 Camisa Polo de Parceria de trabalhadores motoristas de Uber e 99



Figura 5 Propaganda de venda de Bags/Baús para entregadores de IFood

Estes trabalhadores, sejam estes mais "solitários", com maior adesão aos discursos neoliberais, manifestando micro-práticas de segurança mais individuais e semióticas ou "solidários", demonstrando menor adesão a esses discursos, valorizando redes de solidariedade e adotam práticas mais coletivas, ambos estarão ainda assim atraídos pelo discurso neoliberal. Visto que, não deixam de estar aliciados constantemente a uma cultura de sobrevivência diante de uma lógica dominante da individualização e da autoexploração (Santos, 2025).

Na prática do streaming, entra questões diferenciadas, visto que por ser um trabalho de características de “home-office”, um dos primeiros embates realizados é acerca da característica lúdica do serviço que é realizado pelos *streamers*. A característica “*playbour*” relativamente nova nos estudos a respeito do tema “trabalho misturado com lazer” é um dos primeiros motivos de contradição dentro do próprio trabalho de streaming:

Twitch nasce em meio à cultura e comunidade *gamer*, e é vista pelos *streamers* como parte dela, se entrelaçando com outras maneiras de formação de comunidade, como fóruns, *blogs* e canais no YouTube (Woodcock e Johnson, 2017). Teorizando acerca do fenômeno de trabalhar jogando, alguns autores se utilizam do neologismo “*playbour*”, ou “*playbor*”, como forma de descrever tanto a motivação para exercer o trabalho quanto sua principal característica - o ato de jogar o jogo eletrônico. (Biazzi, 2025, p. 51)

Durante a chamada “greve dos *streamers*” este discurso foi um dos que entrou em confronto sobre aqueles que aderiram ou não às pautas, em especiais as mais radicais ligadas ao “Apagão da Twitch” (ver figura 1):

Há algumas convergências nas demandas do Apagão da Twitch com as apresentadas no manifesto da União dos Streamers, como o pedido por

transparência nos dados e o maior repasse aos streamers. Porém, cada grupo escolheu uma tática para buscar solucionar as demandas. Enquanto a União dos Streamers busca um espaço de diálogo com a plataforma, por meio do manifesto e das assinaturas de apoio, o Apagão da Twitch compreende que a paralisação das atividades teria um efeito mais efetivo em chamar atenção e pressionar a Twitch para dar um retorno sobre as demandas. Ademais, o posicionamento político dos grupos também diverge. Como salientado, a União dos Streamers não se coloca como um grupo político mas como uma organização dos streamers, e seus líderes possuem falas neoliberais, principalmente contra uma possível regularização da profissão. Em contrapartida, o Apagão da Twitch se afirma como um grupo anticapitalista. A divergência política impacta nas ações dos grupos. A União dos Streamers realizou suas reuniões pelo discord, fez a divulgação do manifesto no site, nas redes sociais e nas lives, principalmente por meio dos streamers que estavam apoiando o movimento. Entretanto, não foi realizado um esforço constante de comunicação com a comunidade da Twitch, não foi explicado, pelo movimento, quais as dificuldades que o streamer enfrenta, como isso afeta as transmissões e o que poderia mudar com a nova política. Esses diálogos foram feitos por poucos streamers juntos à sua comunidade, o que reiterava o caráter individual do debate. Por outro lado, o Apagão da Twitch, desde a criação do perfil, fez um trabalho constante de comunicação, respondendo comentários, repostando tweets de apoio ao movimento, identificando as principais dúvidas da comunidade e as sanando. Assim, o perfil realizou diversas postagens de cunho educativo, partindo da perspectiva anticapitalista, utilizando de críticas comuns ao movimento como <streamer nem é trabalho, <só ficam jogando e chamam isso de trabalho= e também de dúvidas de apoiadores, como <não sou streamer mais gostaria de apoiar, o que posso fazer? (Faleiros, 2024, p. 69-70)

Esta dificuldade ainda preconceituosa de relacionar tais atividades ao trabalho formada pela própria materialidade do trabalho de capitalismo de plataforma que dificulta por si só a união de trabalhadores em sindicatos, por exemplo, mas também a maior organização teórica do trabalho, que possui uma complexidade por si só quando também vemos novas relações simbólicas presentes e uma formação empreendedora diferente quando vemos os casos de *streamers* “milionários”:

Em suma, definir o streaming de videogames como uma forma não tradicional de trabalho implica que se trata de uma atividade interativa e simbólica, envolvendo a presença do espectador e de outros atores — como patrocinadores, moderadores e outros jogadores — no próprio processo de trabalho. Essas interações envolvem dinâmicas de poder e disputas pelo controle do processo de trabalho. Ao mesmo tempo, as interações entre o trabalhador (o streamer), o espectador, a empresa (patrocinadores, moderadores, etc.) e outros trabalhadores (jogadores) apontam para uma relação de trabalho ampliada que engloba outra

relação ampliada: a relação de emprego. Em outras palavras, esses outros atores (patrocinadores, moderadores, jogadores adversários, etc.) não apenas influenciam o desenrolar do jogo enquanto trabalho, mas também moldam a própria relação de emprego, visto que esta depende — em graus variados — de ganhos financeiros, índices de audiência, permanência na atividade e patrocínio. Essa influência vai além da renda, afetando a continuidade da participação do jogador, seus métodos operacionais e outros aspectos; ela representa uma forma ampliada de controle sobre as relações laborais e o processo de trabalho, envolvendo novos tipos de participantes da força de trabalho (Cerón, 2020, p. 137). (Texto originalmente em espanhol, traduzido)

Apesar do diferencial simbólico e material entre as profissões do capitalismo de plataforma quando comparamos com os trabalhadores de streaming, podemos concluir que o mesmo discurso de empreendedorismo e *self-made man* atinge estes e causa alienação do trabalhador devido a estas circunstância, ademais, quando vemos o caráter de algumas lutas já realizadas, podemos ver a aplicação da hegemonia discursiva Gramsciana (2002), onde este discurso hegemônico, ou seja, o discurso do poder que logra sua aceitação pelo consenso, é aquele que faz com que as classes subalternas defendam voluntariamente os interesses da classe dominante, mesmo que esses interesses se oponham aos seus próprios. Porém, sempre há a contradição e o combate dentro deste espaço a partir do reconhecimento daqueles envolvidos como classe de trabalho:

Tweet 19 de agosto de 2021: <Mas streamer é trabalhador? Em que sentido? = Nós streamers somos, sim, trabalhadores. Nós sobrevivemos através da renda do assalariamento informal das plataformas de transmissão. Produzimos conteúdo de graça para a empresa até que possamos sacar uma renda vinda de inscrições, anúncios, bits e super-chats, etc. Quando sacamos, recebemos um valor do qual a empresa já extraiu uma parte significativa. Aquilo que para a audiência é lazer, para nós são horas e horas dedicadas e esforço aplicado para a realização das lives, ou seja, trabalhando. Compramos instrumentos para transmissão, realizamos pesquisa de pauta, cuidamos de nossas redes sociais, estudamos o assunto que será transmitido e essa cadeia de tarefas torna-se o que transmitimos e assistimos. Para que isso tudo aconteça, pagamos para começar a trabalhar, e temos nosso trabalho explorado e alienado pelas empresas cujos meios produtivos são, no caso, as plataformas. Essa é a nossa condição: precarizada. Produzimos riqueza para a plataforma com os repasses da Amazon Prime, das inscrições e das propagandas que passam para os não inscritos. É nesse sentido que reivindicamos pagamentos mais justos, maior transparência da plataforma; e mais ferramentas contra ataques de ódio. Para os que acham que as novas relações de trabalho serão aceitas sem questionamentos, estamos aqui para dizer que não. Enquanto trabalhadores, iremos nos organizar e lutar para condições dignas e a

garantia de nossos direitos. Ousar lutar, ousar vencer. Para uma explicação didática sobre a importante noção de classe trabalhadora, sugerimos o seguinte vídeo do canal Tese Onze: A classe trabalhadora é TUDO e os empresários sabem. (Faleiros, 2024, p. 71)

Portanto, a transformação da dominância do discurso em relação ao que é ditado pelas plataformas e como estas observam seus “colaboradores” como dito pelo próprio CEO da Twitch, Dan Clancy, que via *streamers* como: “atores e músicos freelancer que devem viver com a falta de estabilidade, essa é a realidade que deve ser aceita por vocês” (Dan Clancy, 15 de fev de 2024 apud Faleiros, 2024), pode e deve ser mudada por meio da organização dos trabalhadores para uma configuração mais democrática e que valorize mais os profissionais que estão ligados ao streaming.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monografia propôs falar sobre as relações de trabalho com suas devidas contradições do capitalismo de plataforma com foco nos trabalhos de streaming da Twitch. Foi possível observar que o trabalho não é precário por acaso ou por falha regulatória. Ele é estruturalmente precário porque o modelo de negócio das plataformas depende da transferência de riscos e custos para o trabalhador. Esta transformação que no avanço da tecnologia retoma elementos antigos do capitalismo (Antunes, 2020) retoma o ponto de "novo proletariado de serviços" que vive sob a lógica do "viver para o trabalho", sem férias, sem 13º e sem proteção contra o adoecimento ou o desemprego.

A nossa pesquisa sobre a realidade brasileira revelou que, para muitos *streamers*, a atividade não é uma carreira planejada, mas uma solução de subemprego diante da falta de oportunidades no mercado formal (Game Trends, 2024). Vemos na sua massa trabalhadora, vários exemplos de profissionais com formação superior, que não encontram espaço em suas áreas, recorrem ao streaming como alternativa ao desemprego total, num movimento que espelha muito o já observado quando analisamos motoristas de Uber e entregadores de iFood. Esse dado é particularmente relevante porque desfaz a imagem romântica do "criador de conteúdo" bem-sucedido. A maioria dos *streamers* não vive de streaming; eles sobrevivem apesar do streaming, em uma lógica de "bico" (Pereira, 2023) que se torna cada vez mais estrutural na economia brasileira.

O *streamer* realiza um trabalho afetivo e imaterial – construindo intimidade parassocial, performando uma personagem, gerenciando uma comunidade – que é condição para a

monetização, mas que isso em si não é remunerado pela plataforma, pois as condições são adversas e apesar deste ser o método diferenciador entre os *streamers*, é nesse trabalho invisível que a mais-valia relativa age em sua forma mais sofisticada: o trabalhador produz mais valor no mesmo tempo de live, graças às ferramentas da plataforma, mas o ganho de produtividade é apropriado majoritariamente pela Twitch/Amazon.

Além disso, entramos em discussão acerca do “*playbour*” onde o *streamer*, entretanto, apresenta uma especificidade: ele é um trabalhador que, em tese, se diverte. Essa ambiguidade entre prazer e exploração é o que torna o discurso hegemônico das plataformas tão eficaz. O trabalhador não se vê como explorado porque acredita estar realizando um sonho, e a plataforma alimenta essa ilusão com um discurso mirando as questões de autonomia e empreendedorismo.

Diante desse cenário, a regulação do trabalho em plataformas emerge como um campo de disputa central. O PLP 12/2024, que cria a figura do “trabalhador autônomo por plataforma”, representa uma tentativa de conciliar interesses, mas também revela a força do discurso neoliberal que, mesmo dentro de um grupo de trabalho governamental, conseguiu construir um consenso contra a CLT.

A resistência, no entanto, não se limita ao campo jurídico. Como mostraram os movimentos de 2021 – o “Apagão da Twitch” no Brasil e o #ADayOffTwitch global – os trabalhadores de plataforma têm capacidade de mobilização e de pautar a agenda. A emergência de redes de solidariedade e a produção de um contra-discurso de combate à hegemonia (Gramsci, 2022) são fortes sinais de que o precariado não é uma classe passiva, mas um sujeito em formação, ainda que fragmentado pelas contradições do próprio devido a operação desreguladora do capitalismo de plataforma.

A partir de tudo que já foi discutido, obviamente ainda há muitos outros caminhos específicos a partir de várias perguntas que se formaram no decorrer da produção deste trabalho, tal como:

- De que forma esse mesmo trabalho atravessa as mulheres inseridas na plataforma? Com os debates acerca da sexualização e de assédio presentes no meio (Biazzi, 2025)?
- Como o trabalho afetivo e a performance de personagem impactam a saúde mental dos *streamers* a longo prazo? Como investigar o custo psíquico da exposição contínua aos quais eles estão expostos (Biazzi e Braz, 2025)?
- Como a própria gamificação da monetização (Bits, metas de assinaturas, rankings) produz efeitos viciantes comparáveis aos de jogos de azar? Essa é uma hipótese de trabalho que merece investigação empírica, especialmente entre *streamers* mais jovens, visto que tais

exposições nas fusões comuns entre o serviço de megacorporações podem tornar esse pressuposto cada vez mais palpável (Antunes, 2022).

- Ou em questões legais, será que O PLP 12/2024, que cria a figura do "trabalhador autônomo por plataforma", será eficaz para proteger os *streamers*? A partir da criação dele até os dias atuais, como está o acompanhamento legislativo e de impacto social deste? (Domingues, 2025) As experiências regulatórias de outros países (como a "Lei Rider" na Europa ou a "Prop 22" na Califórnia) podem informar o debate brasileiro? Quais lições podem ser extraídas desses modelos, especialmente no que tange à proteção de trabalhadores de plataformas culturais e criativas?

Enfim, são diversos tipos de questionamentos que podem ser realizados para futuras pesquisas inseridas dentro deste tipo de trabalho. Como alerta Ricardo Antunes (2022): "se a gente não lutar, nossos filhos e nossos netos, se tiver mundo para eles viverem, serão escravos digitais". A análise crítica que realizamos ao longo da monografia é somente um primeiro passo para que essa luta se torne consciente, organizada e eficaz.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABÍLIO, L. C.; AMORIM, H.; GROHMANN, R. Uberização e plataformização do trabalho no Brasil: conceitos, processos e formas. *Sociologias*, v. 23, n. 57, p. 26–56, maio, 2021.

ANTUNES, Ricardo. Capitalismo pandêmico. São Paulo: Boitempo, 2022.

ANTUNES, Ricardo. O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital. 2 ed. São Paulo: Boitempo, 2020.

BIAZZI, Amanda Thuns. A monetização de si no *live streaming*: trabalho, saúde e subjetividade de *streamers* brasileiros. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá: Universidade Estadual do Maringá, 2025. Disponível em: https://sites.uem.br/ppi/arquivos-para-links/teses-e-dissertacoes/2025/amanda-thuns-biazz-i-a-monetizacao-de-si-no-live-streaming-trabalho-saude-e-subjetividade-de-streamers-brasileiros/at_download/file. Acesso em: 12 jul. 2026.

BIAZZI, Amanda Thuns; BRAZ, Matheus Viana. É preciso trabalhar muito para ter o direito de chamar de trabalho: os paradoxos do trabalho no live streaming de jogos. *DOSSIER EL TRABAJO EN/CON VIDEOJUEGOS EN LATINOAMÉRICA*. México. N°20, Julio-Diciembre, p. 2-32. 2025.

BUTANTAN, Instituto. Retrospectiva 2021: segundo ano da pandemia é marcado pelo avanço da vacinação contra Covid-19 no Brasil. São Paulo, 31 dez 2021. Disponível em:

<https://www.butantan.gov.br/noticias/retrospectiva-2021-segundo-ano-da-pandemia-e-marcado-pelo-avanco-da-vacinacao-contracovid-19-no-brasil>. Acesso em: 11 jul. 2026.

CERÓN, José Angel. El Trabajo de los Streamers de Videojuegos. In: DE LA GARZA TOLEDO, Enrique; HERNÁNDEZ ROMO, Marcela (org.). *Configuraciones Productivas y Circulatorias en los Servicios y Trabajo no Clásico: Fundamentos teóricos y estudios de caso*. Ciudad de México: UAM; Barcelona: Gedisa, 2020. p. 135-165.

CNN BRASIL. Profissão streamer: a geração que ganha até US\$ 500 mil por mês fazendo lives. CNN Brasil, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/profissao-streamer-a-geracao-que-ganha-ate-us-500-mil-por-mes-fazendo-lives>. Acesso em 10 jul 2026.

COELHO, L. F.; GUIMARÃES, S. S. M. M. L.; CHAVES, V. J. "Explorado? Eu?": Uma análise da subjetividade neoliberal e trabalhadores de plataforma digitais. *Anais do Direito e Humanidades*, UNESC, 2025.

DOMINGUES, Letícia Birchall. Enquadramentos em disputa sob um aparente consenso neoliberal: o caso da regulamentação do trabalho de entregas por aplicativo no Brasil. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, v. vol. 40 e40036 2025, p. 1-20, out. 2025.

FALEIROS, Stefani Rocha. Ao Vivo: As relações estabelecidas entre Streamer e Twitch para o live streaming no contexto do trabalho subordinado a plataformas digitais. Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, 2024.

FOUCAULT, Michel. *A Arqueologia do Saber*. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GAME, Trends. Episódio 12: Novos preços na Twitch: o que muda para os streamers? Locução de Bruno Izidro e Kika Martini. UOL: Game Start, 2 Ago. 2021. *Podcast*. Disponível em Spotify. Acesso em 12 Jul. 2026.

GAME, Trends. Episódio 15: A Greve dos Streamers e a resposta da Twitch. Locução de Bruno Izidro e Letícia Wexell. UOL: Game Start, 23 Ago. 2021. *Podcast*. Disponível em Spotify. Acesso em 12 Jul. 2026.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do Cárcere*. Edição crítica do Instituto Gramsci. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999-2002.

HARVARD BUSINESS SCHOOL ONLINE. Digital Platforms: What They Are & How They Create Value. Harvard Business School Online, 8 maio 2024. Disponível em: <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-a-digital-platform>. Acesso em: 14 jul. 2026.

MARX, Karl. Contribuição à crítica da economia política. 2. ed. Tradução e introdução de Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão Popular, 2008.

Marx, Karl. O Capital: Volume 1. 12ª Edição. Rio Janeiro: Editora Bertrand Brasil S.A, 1988.

MARX, Karl. Salário, preço e lucro. Tradução de Edições em Línguas Estrangeiras. Moscou: Ediciones en Lenguas Extranjeras, 1953. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/marx/1865/salario/index.htm>. Acesso em: 11 jul. 2026.

MISIONESONLINE. Twitch: creadores realizan un paro por 24 horas por los ataques de odio. Misionesonline, 1 set. 2021. Disponível em: <https://misionesonline.net/2021/09/01/twitch-paro-creadores-ataques-odio/>. Acesso em: 13 jul. 2026.

PAROSKI, Mauro Vasni. Subordinação algorítmica e poder diretivo: a atualização necessária do conceito de emprego na era das plataformas. Consultor Jurídico, 21 jan. 2026. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2026-jan-21/subordinacao-algoritmica-e-poder-diretivo-a-atualizacao-necessaria-do-conceito-de-emprego-na-era-das-plataformas/>. Acesso em: 14 jul. 2026.

PEREIRA, A. P. B. Subordinação algorítmica: elementos para constatação do vínculo de emprego em trabalhadores por aplicativo. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 3ª Região, Belo Horizonte, v. 69, n. 107, p. 163-184, jan./jun. 2023. Disponível em: <https://as1.trt3.jus.br/bd-trt3/handle/11103/89133>. Acesso em: 14 jul. 2026.

ROSE-COLLINS, Felix. Affiliate e parceiro Twitch: principais diferenças na monetização explicadas. Ranktracker, 28 dez. 2025. Disponível em: <https://www.ranktracker.com/pt-br/blog/twitch-affiliate-vs-partner-monetization/>. Acesso em: 10 jul. 2026

SANTOS, Bruna Silva dos. A linguagem e o precariado: práticas languageiras de resistência à precariedade no trabalho plataformizado. Porto Alegre: Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/290734>. Acesso em: 12 jul. 2026

STANDING, Guy. O Precariado: A Nova Classe Perigosa. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2020.

STANDING, Guy. "Three Questions to Guy Standing". European Alternatives, 13 maio 2013. Disponível em: <https://euroalter.com/three-questions-to-guy-standing/>. Acesso em 13 jul. 2026.

ORLANDI, Eni. O que a análise do discurso investiga? Por Eni Orlandi – DROPS #18. Colunas Tortas, 2022. Acesso em 13 jul. 2026.

TAYLOR, T. L. Watch Me Play: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming. New Jersey: Princeton University Press, 2018.

TECHSPOT. Twitch content creators will boycott the streaming platform for 24 hours over 'hate raids'. *TechSpot*, 22 ago. 2021. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/90914-twitch-content-creators-boycott-streaming-platform-24-hours.html>. Acesso em: 14 jul. 2026.

TECHSPOT. Twitch sues two alleged 'hate raid' organizers to expose their identities. *TechSpot*, 11 set. 2021. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/91207-twitch-sues-two-alleged-hate-raid-organizers-expose.html>. Acesso em: 14 jul. 2026.

TECHSPOT. Will Amazon's \$970 million gamble on Twitch ever pay off? Jacob Skyes, 1 ago. 2024. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/104062-amazon-970-million-gamble-twitch-ever-pay-off.html>. Acesso em: 13 jul. 2026

THE WASHINGTON POST. Twitch viewership down by hundreds of thousands amid Black and queer streamers' strike. *The Washington Post*, 3 set. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/09/03/adayofftwitch-twitch-hate-raid-streamer-strike/>. Acesso em: 14 jul. 2026.

THE WASHINGTON POST. Why Amazon won't foot the bill to pay Twitch streamers better. *The Washington Post*, 12 out. 2022. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/10/12/amazon-twitch-streamer-70-30-pay/>. Acesso em: 12 jul. 2026.

UOL. Apagão na Twitch: Streamers e comunidade organizam greve de lives no Brasil. UOL, São Paulo, 19 ago. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/08/19/apagao-na-twitch-streamers-e-comunidade-organiza-greve-de-lives-no-brasil.htm>. Acesso em: 13 jul. 2026.

UOL. Twitch se posiciona sobre a greve de streamers no Brasil. UOL, São Paulo, 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/08/25/twitch-se-posiciona-sobre-a-greve-de-streamers-no-brasil.htm>. Acesso em: 13 jul. 2026.

UOL. Twitch: views despencam após greve mundial de streamers e fãs; entenda. UOL, São Paulo, 3 set. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/09/03/twitch-views-despencam-apos-boicote-de-streamers-e-fas-entenda-o-caso.htm>. Acesso em: 13 jul. 2026

WAGNER, Julia R. Circulating value: convergences of datafication, financialization, and urbanization. *Urban Transformations*, v. 3, n. 1, p. 1-9, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1186/s42854-021-00022-4>. Acesso em: 10 jul. 2026.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, v. 20, n. 8, p. 813-829, 2019.