

24horas online - Até que ponto devemos normalizar as muitas horas seguidas de trabalho de um streamer em busca de mais produtividade?

Tony Bela Alves¹

Resumo

Neste artigo irei expor uma situação que pude presenciar no meu campo de pesquisa, onde um jornalista de esportes eletrônicos da SporTV, através da rede social Twitter, decide propor um debate sobre as excessivas horas de trabalhos seguidas que um streamer precisa cumprir para bater as metas exigidas dentro do seu contrato de trabalho ou para conseguir uma boa remuneração. Assim que este debate é proposto, diversos streamers e pessoas grandes ligadas ao mundo de esportes eletrônicos (como donos de equipes, jogadores profissionais, ex jogadores e diretores) partem para um ataque direto ao jornalista, acusando-o de tentar interferir na decisão e trabalho do streamer, enquanto uma outra parte tenta argumentar os problemas físicos, mentais e psicológicos que esse excesso de trabalho seguido de uma instabilidade e insegurança pode causar. A realização das observações foi toda feita via redes, seguindo e acompanhando diversas plataformas digitais.

Introdução

Internet fibra ótica, 5G, smartfones, smart tvs, inteligência artificial, aplicativos, Alexia, e-sports, programador, web designer, influencer digital... O mundo atual é repleto de alta tecnologia que interfere em diferentes campos do nosso dia a dia. Com o avanço da tecnologia em seus mais diversos seguimentos, muitas das coisas que conhecíamos foram transformadas enquanto muitas outras foram criadas. Essas mudanças aconteceram tanto no nosso dia a dia em atividades corriqueiras como se comunicar com alguém ou ler um jornal ou em atividades mais importantes como a forma com que lidamos com o lazer, as profissões e relações interpessoais.

¹ Doutorando pelo Programa de Pós Graduação em Antropologia da UFF.

Até poucos anos atrás, quando a facilidade de acesso à tecnologia e a seus aparatos não era tão amplamente difundidos ao redor do mundo, ler jornal significava exclusivamente ir à banca de jornal tradicional de seu bairro, comprar um amontoado de papéis e ler a partir dali as notícias do dia anterior. Durante séculos esse foi o padrão de leitura de um jornal de notícias², entretanto hoje, apesar dessas bancas ainda existirem, é muito mais comum as pessoas lerem as notícias em portais online. Por mais que os jornais tradicionais ainda existam e sejam vendidos, a demanda caiu drasticamente. As empresas sabendo e percebendo isso, se anteciparam e criaram sites e redes sociais para estamparem suas notícias, patrocinadores e crônicas que venham a produzir, divulgando assim todo o seu conteúdo de maneira digital, além da física. E essa mudança não é algo que aconteceu apenas uma vez e vai estagnar por mais décadas ou séculos, pois como o avanço da tecnologia está acontecendo de maneira hiper-rápida, os portais jornalísticos digitais que foram inicialmente desenvolvidos apenas para serem lidos em computadores (PC), já precisaram se adaptar para pessoas que preferem ler as notícias em seus tablets, relógios (smarwatch), televisões (smartTV) e celulares. Além de que cada dia que passa, mais mudanças e adaptações são necessárias. O modo de se produzir um jornal, indo desde sua confecção, passando pela parte de marketing, escrita do conteúdo e finalmente sua distribuição mudou completamente. Enquanto que novas profissões foram necessárias para fazer essa mudança acontecer, os próprios jornalistas (principalmente os mais antigos) precisaram também se adaptar a essas tecnologias para poderem estar em sintonia com todo o sistema novo que foi formado.

Esse exemplo específico de como um simples ato de ler jornal se modificou drasticamente em pouquíssimos anos mostra como diversas outras atividades ao nosso redor passaram pela mesma transformação. E, com tantas mudanças e transformações acontecendo em diversos campos da nossa sociedade, o modo de se fazer antropologia também precisou passar por adaptações em diversos setores. Isso ficou mais do que claro durante a pandemia que estamos vivendo de covid-19, onde mesmo com o isolamento social (ou o que deveria estar sendo feito dele) acontecendo, os pesquisadores precisaram de alguma forma ainda estar em contato com o seu campo e alguns de seus interlocutores. No começo, para quem não estava familiarizado com as técnicas da antropologia digital, parecia ser algo extremamente difícil e inclusive errado, pois estavam tão preocupados para o trabalho de campo físico, presencial, que se esqueceram, ou não se deram conta, que a vida desses grupos e indivíduos não acaba quando o encontro físico entre esses membros não acontece. Uma etnografia voltada para pistas de

² O primeiro jornal impresso institucional a circular no Brasil foi a Gazeta do Rio, no ano de 1808.

skate e seus frequentadores na região da ilha do governador como fez a pesquisadora Mendes 2018 parece impossível de ser continuada diante dos aspectos da pandemia. Entretanto os frequentadores continuaram se comunicando, se divertindo e realizando diversos tipos de trocas e projetos através das redes. Seja em canais de Youtubes, lives no Instagram, grupos de whatsapp ou outras plataformas.

O foco desse artigo não são as bancas de jornais ou as pistas de skate, mas, através desses exemplos que são de conhecimento geral, busco introduzir um tema que até pouco tempo atrás sequer poderia ser estudado, pois não existia. Em minha dissertação (ALVES, 2019), estudei e etnografei uma nova profissão que estava se consolidando no mundo nos últimos anos, o profissional de jogos eletrônicos (pro-player). E, assim como esta profissão surgiu graças a modernização e alterações de diversos fatores que possibilitaram isso acontecer (difusão da tecnologia, internet de alta velocidade, maior investimento das empresas no mundo dos jogos, questões geracionais...), outras profissões surgiram também.

Tentarei debater aqui sobre acontecimentos e problemas que envolvem uma das profissões que surgiram graças ao avanço da tecnologia e a mudança (ou adaptação) de atividades que as pessoas passaram a ter, o streamer profissional.

O que é Stream

Existem diferentes plataformas e tipos de streamings, algumas das mais conhecidas são Netflix, Facebook, Youtube, Instagram e Twitch.TV... Nesse artigo daremos preferência para as streamings que acontecem em tempo real, ou seja, aquelas em que são transmitidas ao vivo. A plataforma que mais é utilizada para esse tipo de transmissão é a Twitch.TV, um site que tem como público principal os gamers, já que ela é quase que toda dedicada a transmissões ao vivo de jogos eletrônicos. Nessas transmissões, podem estar acontecendo tanto campeonatos de alguma modalidade ou simplesmente alguma pessoa comum decidiu criar uma conta no site, ligar a webcam e reproduziu o jogo que está jogando para quem quiser assistir, conversando com o chat de espectadores e criando engajamento.

Os números da Twitch.TV são colossais, segundo dados revelados em 2018 pela própria empresa, são mais de 15 milhões de pessoas que acessam o site diariamente. E, pensando em termos de evolução de engajamento, esse número nos dias de hoje deve estar muito maior. A partir do momento que o usuário cria um perfil próprio e “abre uma live”, ou seja, inicia uma transmissão, qualquer pessoa ao redor do mundo pode ir até o canal dela e assistir, como se

fosse um programa de televisão tradicional. Os espectadores podem querer assistir a um canal por diferentes motivos, para aprenderem a jogar algum jogo, aprenderem táticas e melhorarem suas performances assistindo alguém melhor jogar, por gostar da personalidade do streammer e se sentir entretido assistindo a essa pessoa jogar e conversar com o chat, ou diversos outros motivos.

Assim que o consumidor entra no site da Twitch.TV (ou qualquer outro site de streaming de jogos), ele é apresentado a um cardápio de jogos, parecido com o que acontece na Netflix, só que ao invés de separar as categorias por filmes de ação, romance, terror... separa por jogos. Dessa forma, é só o usuário escolher qual jogo ele quer assistir e em seguida ele será apresentado a todos os streammers ao redor do mundo que estão transmitindo ao vivo esse jogo. Para o espectador é totalmente gratuito todo esse processo, desde a criação de um usuário até acompanhar a transmissão de quem ele quiser ou conversar no chat com outros espectadores e o próprio streammer. O diferencial é que, como em canais grandes o chat fica impossível de ser lido, pois são centenas ou até milhares de mensagens sendo enviadas por segundo ao mesmo tempo, o espectador tem a opção de doar uma certa quantia de dinheiro (o valor que ele quiser) e assim mandar um comentário ou uma pergunta para o streammer. Essa mensagem se destacará das outras milhares enviadas no chat e o streammer conseguirá ler e comentar sua mensagem ao vivo. Também é possível assinar canais, mas, diferente das televisões fechadas onde uma assinatura de TV significa que você tem acesso a um canal fechado para a grande maioria das pessoas, todos os canais de transmissões da Twitch.TV são abertos para todos de graça, a assinatura no canal serve como uma maneira de contribuição para com o streammer, um apoio direto, incentivando e agradecendo o trabalho que ele proporciona para a comunidade.

Profissão Streammer

A profissão streammer já é consolidada nos dias de hoje. Por mais que muitas pessoas não saibam que ela exista e esteja bastante distante de uma profissão tradicional, ela existe. Cada vez mais sites abrem espaço para os streammers usarem suas plataformas e mais benefícios e números esses conseguem com o tempo. Dentro da comunidade gamer a vida de streammers médios e grandes é considerada uma vida de glamour, fama, dinheiro e sucesso.

Para debater um pouco mais sobre a profissão de ser streammer, utilizarei de alguns diálogos que presenciei assistindo ao podcast “PodCaster”, cujo apresentador do programa é o narrador do campeonato brasileiro de League of Legends (jogo eletrônico mais consumido e

famoso no mundo), Schaeppi, os convidados do programa são dois streammers grandes: Thaiga e Mit, além de um consumidor ferrenho de stream: Pietro. Logo no início do programa o tema levou para a pergunta: Quais os tipos de streammers? No que o Schaeppi comentou que ele faz streams eventualmente, mas não se considera um streammer de fato, já que ele não sobrevive disso. Ele tem sua profissão, que é ser narrador de esportes eletrônicos e apenas abre uma stream para seus fãs quando ele está à vontade, quando tem tempo etc. Diferente do que acontece com os outros convidados, onde eles possuem contratos e obrigações de estarem online todo dia e precisam cobrir uma certa quantidade de horas jogando e entreterendo seu público.

Durante esse debate no podcast e também outros em diferentes redes sociais e fóruns, fica claro que a construção de um streammer, segundo grande parte dos grandes influenciadores é composta por dedicação e networking. A importância de criar uma rotina, investimento em equipamentos melhores, investimento de tempo, conseguir encontrar o seu público e entreter eles por muitas horas seguidas diariamente é essencial, fazendo parte do que chamam de “dedicação”. Porém, mesmo assim, é possível que os números de espectadores em suas transmissões sejam bem baixos e isso pode acontecer por diferentes motivos, mas o principal é a falta de networking. Como a profissão streammer é extremamente glamourizada e pode render uma quantia exorbitante de dinheiro mensalmente, além da fama, muitas pessoas desejam ser um streammer de sucesso e passam a transmitir e se dedicar para tentar serem. Mas com tantas pessoas transmitindo ao mesmo tempo, como se diferenciar? Como fazer com que o espectador que costuma acompanhar algum streammer famoso assista você ao invés dos canais que são mais conhecidos? Isso acontece graças ao networking.

A partir do momento em que a pessoa passa a transmitir muitas horas seguidas do seu dia a dia jogando e conversando com um número relativamente alto de três, quatro, cinco ou até seis dígitos assistindo, essa passa a ter uma responsabilidade imensa em conseguir manter os números e assim agradar ao sistema da plataforma, conseguindo contratos e receita melhores, mas também em fidelizando esse público. Além da frequência e da extrema dedicação, o streammer precisa se manter um personagem interessante para estes que estão assistindo.

“Teve um dia que eu estava tendo números excelentes na transmissão, estava super feliz, entreterido com o chat, o papo estava descontraído até que aconteceu uma coisa e eu fiquei um pouco emburrado. O Chat não gosta quando você muda a personalidade que os fidelizou, se eles não estão se divertindo, eles vão procurar outros canais e foi exatamente isso que aconteceu. Os meus números caíram mais do que a metade só por que eu fiquei mais calado, mais bravo. Em empregos tradicionais você lida com poucas pessoas simultaneamente, quando muito umas dez. Eu, que streammo de vez em quando e nem me considero um streammer profissional tenho uma média de 300 pessoas me assistindo simultaneamente sempre que abro a stream e as vezes chega a mais até. Imagina as pessoas que tem 20, 30 mil ou mais? É uma responsabilidade

imensa, é muito difícil você conseguir se manter mentalmente saudável. ” Schaeppi, podcaster 30.

Como dito há pouco, a profissão streammer está consolidada e só tende a crescer cada vez mais, porém é importante entender quais as primeiras dificuldades das pessoas que seguiram essa profissão e as atuais questões. A Twitch.TV teve sua fundação no ano de 2005 com outro nome e um propósito que era um pouco diferente do que é hoje, as pessoas transmitiam suas vidas num estilo de reality show, seu dia a dia cozinhando, estudando, trabalhando... Não era dedicada a jogos eletrônicos como é hoje. Em 2011 a plataforma passou a se chamar Twitch (Twitch, palavra em inglês que significa um movimento curto e rápido, como um espasmo) e teve seu primeiro foco em esportes e jogos eletrônicos. A partir desse ano os números da empresa só aumentaram e a quantidade de espectadores e streammers também crescia mundialmente, até que a empresa foi comprada em 2014 pela Amazon por 1 bilhão de dólares.

Nesses primeiros anos, de 2011 até meados de 2017 o streammer que dedicava toda sua vida a essa profissão possuía diversos problemas financeiros e judiciais com a empresa. Às vezes, por mais que ele trabalhasse 12 horas por dia, podia dar algum problema no adsense³ e a meta diária que ele possuía não contabilizava no algoritmo do site. Ou seja, ele podia simplesmente ter trabalhado muitas horas seguidas e ter um desconto imenso na hora de retirar seu crédito, era extremamente normal o streammer trabalhar 12 horas por dia e receber cerca de 3 reais só. Hoje em dia o site e todo o sistema passou por um processo de profissionalização que melhorou bastante alguns recursos para o streammer, dando mais segurança em alguns aspectos.

Todas essas mudanças aconteceram depois de muitas reclamações e adiamentos, outras plataformas de streaming além da Twitch.TV tinham o mesmo problema relatado acima. Era uma profissão que apesar de estar em ascensão era sucateada pelas próprias empresas que as financiavam.

A criação da plataforma de streaming surgiu como uma fonte de renda extra, onde a pessoa teria seu emprego primário e em nas horas livres disponibilizaria da plataforma do site para gerar entretenimento e também gerar uma renda extra para si. Mas, da mesma forma que o Ifood ou o Uber, por diversos motivos ser streammer se tornou para muita gente um emprego primário. A plataforma, através de diversos mecanismos, faz com que seja inviável você ser um

³ Adsense são as propagandas vinculadas em cada site. O usuário ganha alguns centavos para cada visualização que ele consiga obter em suas lives.

streammer de alto rendimento apenas aparecendo em momentos esporádicos. E é aqui que os problemas atuais começam.

Em janeiro de 2020, o jornalista esportivo de esportes eletrônicos do site SporTV, Chandy Teixeira, publicou um questionamento em suas redes sociais que gerou um imenso debate entre diferentes personalidades envolvidas.

“Leio com espanto relatos de streamers anunciando temporada 2020 com nove, dez, onze ou mais horas diárias de lives. Não consigo enxergar NENHUM universo onde isso possa ser saudável. As empresas não vão se responsabilizar? Ninguém vai levantar este debate?” Chandy Teixeira, jornalista esportivo, via Twitter pessoal.

Esse questionamento gerou inúmeros relatos de todos os lados, muitos streammers e pessoas que acompanham streams passaram a colocar seus pontos, tanto defendendo, quanto criticando a fala do jornalista.

Antes de entrar de fato nesse debate, é importante colocar o contexto em que essa história acontece. Como explicado há pouco nesse artigo, o criador de conteúdo que se dedica a ser streammer precisa, para gerar uma boa quantidade de receita, passar muitas horas jogando, ter uma constância de aparição e manter bons números de espectadores em suas transmissões. Esses empecilhos dificultam para o streammer ocasional ter algum tipo de sucesso e “descolar aquela graninha extra” como muitos falam. Esse problema, como já citado, é algo que pouco existia em anos anteriores, mas vem se mostrando uma questão na sociedade atual em diversos campos. Dá mesma forma que o motorista de Uber ou o entregador do Ifood (dentre diversos outros exemplos), a pessoa que está trabalhando para esses aplicativos não são funcionários dessa empresa. Eles podem, teoricamente, trabalhar quanto, quando e como eles quiserem e a empresa não tem responsabilidade alguma com eles. Na verdade, em muitos discursos a imagem que se têm é que essas empresas estão fazendo um favor para essas pessoas em darem essa possibilidade de receberem dinheiro e terem um tipo de trabalho onde depende única e exclusivamente de si mesmo para render mais ou menos. Esse discurso liberal é de fácil convencimento e é transmitido tanto nas propagandas e promoções que essas empresas fazem para se divulgar, quanto também pelo público que consome ou até pessoas que trabalham para elas.

“As empresas não têm que se responsabilizar. Literalmente estão dando oportunidade de ganhar dinheiro sem você sair de casa, mudando vida de milhares de pessoas. Eu cresci de uma live com 3 pessoas para hoje ser minha atual profissão. A responsabilidade é do criador. Ponto.” Responde a empresária e streammer

Cherrygumms, CEO de uma equipe de esportes eletrônicos para o jornalista Chandy Teixeira.

Esse tipo de discurso reproduzido pela Cherry é extremamente comum e, ao ler os outros comentários nesse debate, quase todos (a grande maioria são de pessoas que apenas consomem a stream, os “clientes”) tem a mesma linha de raciocínio. O problema destes comentários é que focam em demasia na questão monetária e o quanto a pessoa pode receber se passar horas seguidas trabalhando, mas se esquecem de incluir no debate diversos outros assuntos como saúde mental, saúde física, segurança e estabilidade financeira, seguro trabalhisco, direitos comuns a quaisquer trabalhadores...

Apesar de no início desse debate a repercussão ter sido extremamente negativa para o jornalista e com a maioria dos comentários acusando-o de problematizar o que não deve ser problematizado pois é uma simples escolha do streammer o que ele faz com a vida dele, aos poucos começaram a aparecer relatos que contradizem essa “maravilha” que parece ser trabalhar como streammer. Em um outro tuite o mesmo jornalista escreve:

“Estou recebendo relatos de diferentes streammers via DM (mensagem privada) relatando diversos problemas que adquiriram devido a obrigatoriedade imposta pela plataforma de trabalhar por diversas horas seguidas e sempre numa inconstância financeira. Esses problemas afetam desde a saúde mental como o desenvolvimento de depressão, crise do pânico, fobias, físicos e também relacionais, pois a pessoa praticamente deixa de ter vida além das streams em muitos casos. Esses streammers que estão me relatando suas opiniões pediram para não serem citados pois tem receio que a comunidade (os fãs) passem a pegar no seu pé e perca números em suas transmissões. ”. Chandy Teixeira, janeiro de 2020, em seu Twitter pessoal.

Quando eu me deparei com esse debate acontecendo no Twitter, eu já enxerguei um campo para ser observado. Uma questão extremamente delicada e que pouquíssimo debatido dentro do meio de jogos eletrônicos, fora deste meio então sequer é conhecido por grande parte das pessoas. Me dediquei a anotar as principais análises feitas e acompanhar quem eram as pessoas mais engajadas nesse debate, para assim, futuramente, conseguir resgatar essa discussão e realizar uma etnografia sobre. Poucos dias depois desse debate ter esfriado entrei em contato com o jornalista Chandy e conversei um pouco com ele, nesta conversa, somada com o que eu já havia percebido em sua postura em redes sociais, vi uma pessoa que se preocupa extremamente com a classe trabalhadora streammers e também em alertar as pessoas que pretendem entrar nesse campo a ter cuidados, pois nem tudo é tão perfeito quanto parece. Como já dito, grande parte dos streammers e do público que acompanha as streams são crianças e jovens adolescentes, o que faz esse debate ainda mais complicado.

Também entrei em contato com outras pessoas, inclusive um streammer que se posicionou no início do debate defendendo a postagem do Chandy, mas com o tempo foi tão criticado pela comunidade que apagou sua postagem e se ausentou das redes por um tempo. Essa pessoa, que pediu para não ser citada pois não quer se envolver novamente nisso comentou que, diferente da grande maioria dos streammers, ele por ser uma pessoa que gera bastante engajamento possuía um contrato com a Twitch.TV (a maior plataforma de streams hoje). Esse privilégio que ele possui, faz com que ele tenha certos benefícios como uma quantia financeira maior, já que ele vira um garoto-propaganda praticamente e uma estabilidade financeira mais segura do que os streammers que não possuem contratos. Entretanto ele tem de trabalhar exclusivamente nesta plataforma, não podendo ir para outros canais e tem de cumprir metas semanais de streams.

“Eu tenho esse privilégio de ter um contrato, sou um parceiro da Twitch, mas cara, é insano a jornada. Meu contrato me obriga a ter quase 70 horas de streams semanais, isso é um absurdo. Eu preciso de alguma forma manter uma média de 2mil espectadores por dia também. Sabe o que é você ter que streammer tantas horas por dia, de bom humor, agradando 2mil pessoas para elas não irem para outros canais? Eu surto, desenvolvi depressão há alguns meses e quase ninguém sabe... Quando eu vi esse debate que o Chandy levantou eu me lembrei do meu fim de ano, que eu precisei fazer quase 35 horas de streams em dois dias para bater conseguir bater a meta que me é exigida por contrato. As pessoas falam que “Ah, se vc não aguenta, diminui”. Mas não é fácil assim, eu ajudo minha família financeiramente, preciso desse dinheiro. E a Twitch tá cagando pra mim. Não só pra mim, para todos os parceiros. Se a gente fala uma merda ao vivo, mesmo cansado depois de 24 horas trabalhando, a gente é banido por 1 semana e perdemos uma boa quantia do nosso trabalho aí.” Streammer 1, janeiro de 2020, streammer anônimo 1 via conversa de WhatsApp.

Uma etnografia nas redes é necessária

Através dessa curta etnografia que realizei para identificar problemas que a profissão streammer vem apresentando tanto no passado, quanto nos dias de hoje, podemos perceber que é extremamente importante para nós da antropologia conseguirmos avançar nos nossos campos de pesquisas e alcançar essas profissões e problemas modernos que estão surgindo na sociedade.

A “uberização”, conceito que já vem sendo estudado nas ciências humanas há um tempo é um dos conceitos que mais se encaixam nos problemas trabalhistas atuais, principalmente quando estes problemas estão atrelados a uma sociedade cujo Estado tira cada vez mais os direitos e segurança dos indivíduos. Hoje há uma tentativa de regularização dos esportes eletrônicos no Brasil, debates no congresso e em redes acontecem há todo momento, onde há partes do cenário que tem o interesse de serem regularizados e outra parte que estão tentando de tudo para manter como está hoje.

Todas essas questões abordadas nessa nova onda da modernidade precisam ser etnografadas a partir de um trabalho de campo extenso, mas que principalmente consiga se utilizar das redes para isso. Todas as questões aqui abordadas foram observadas e analisadas através de diferentes plataformas online como redes sociais, sites de streaming, podcast, conversas via chats e debate em fóruns. A vida dessas pessoas que trabalham com aplicativos e streaming depende exclusivamente do uso da tecnologia e das redes, então seria errado não adentrar nesse meio para buscar compreender o que está acontecendo nessas áreas. Não estou aqui dizendo que a etnografia deve ser feita sempre única e exclusivamente nas redes, uma etnografia fisicamente presencial é extremamente possível alternando com as redes, entretanto as questões abordadas aqui foram, até por causa dos problemas causados pelo isolamento social da pandemia de Covid-19, observadas únicas e exclusivamente nas redes.

Os problemas aqui abordados não foram definitivamente analisados ou contemplados de forma final, as descrições etnográficas aqui apresentadas são os apontamentos iniciais de questões que irei observar de forma mais detalhada mais adiante.

Bibliografia

Alves, Tony. **Diferencie trabalho de hobby**: Etnografando o processo de profissionalização no League of Legends. 2019. 148f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

Mendes, T. **CCT RULES**: uma etnografia de um circuito de produção cultural na Ilha do Governador (RJ), Ano de Obtenção: 2017. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017.