

**POR TRÁS DAS LIVESTREAMS:
O TRABALHO FORA DAS CÂMERAS DAS STREAMS DE JOGOS**

*BEHIND THE STREAMS:
THE OFF-CAMERA LABOUR OF GAME LIVE STREAMING*

*DETRÁS DE LAS STREAMS:
EL TRABAJO FUERA DE CÁMARA DE LA LIVE STREAMING DE JUEGOS*

MARK R. JOHNSON¹

Submissão: 11/12/2023

Aprovação: 11/12/2023

Publicação: 22/12/2023

¹ Professor de Culturas Digitais no Departamento de Mídia e Comunicações da Universidade de Sydney. Sua pesquisa se concentra em *livestreams* e na Twitch.tv, *e-sports*, consumo e produção de jogos e gamificação e apostificação [*gamblization*].

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-4622-650X> – E-mail: markrjohnsongames@gmail.com

RESUMO

Livestreams de jogos digitais e analógicos emergiram como um novo e importante tópico na pesquisa em jogos. Um de seus elementos envolve entender o trabalho em *livestreams*: os estudos até agora se concentraram em examinar o trabalho dos *streamers* durante as *lives*, mas seu trabalho fora delas ainda precisa ser examinado, incluindo o desenvolvimento de sua estética, relações interpessoais com outros *streamers* e espectadores, construção de comunidades em outras plataformas e atividades de gerenciamento e manutenção. Estas formas de trabalho são empreendidas por aqueles que transmitem por lazer e aqueles que aspiram a trabalhar por meio período ou mesmo em tempo integral com *lives* de jogos. Com base em extensos dados de entrevistas com *streamers* profissionais e semiprofissionais, este trabalho explora o trabalho fora das *lives* e suas demandas a *streamers* de jogos. Este artigo lança uma nova luz sobre os bastidores e a vida dos aspirantes a *streamers* de jogos, que têm coletivamente se tornado cada vez mais importantes nas comunidades globais de jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Twitch. *Livestreams*. Trabalho. Plataformas. Trabalhadores de Games.

ABSTRACT

The live streaming of digital and analogue gaming has emerged as a major new topic in games research. One element involves understanding the labour of streaming: studies to date have focused on examining the ‘on-camera’ labour of streamers, but what has yet to be examined is their ‘off-camera’ labour. This includes developing stream aesthetics, networking with other streamers and viewers, building communities on other platforms and management and maintenance activities. These forms of labour are undertaken by those who broadcast for leisure purposes and those who aspire to a part-time or even full-time job in game streaming. Drawing on extensive interview data with professional and semi-professional live streamers, this paper explores off-stream labour and the demands it makes on game broadcasters. The article sheds new light on the behind-the-scenes labours and lives of aspirational gaming live streamers, who are collectively becoming increasingly influential in global gaming communities.

KEYWORDS: Twitch. Livestreams. Labour. Platforms. Game Workers.

RESUMEN

La *live streaming* de juegos digitales y analógicos ha surgido como un nuevo tema importante en la investigación sobre juegos. Uno de los elementos consiste en comprender la labor del *streaming*: los estudios realizados hasta la fecha se han centrado en examinar el trabajo "ante la cámara" de los *streamers*, pero lo que aún no se ha examinado es su trabajo "fuera de la cámara". Esto incluye el desarrollo de la estética del *stream*, la creación de redes con otros streamers y espectadores, la creación de comunidades en otras plataformas y las actividades de gestión y mantenimiento. Estas formas de trabajo las asumen quienes retransmiten por ocio y quienes aspiran a un empleo a tiempo parcial o incluso completo en la retransmisión de juegos. A partir de extensas entrevistas a *streamers* profesionales y semiprofesionales, este trabajo explora el trabajo fuera de la retransmisión y las exigencias que plantea a los locutores de videojuegos. El artículo arroja nueva luz sobre el trabajo entre bastidores y la vida de los aspirantes a *streamers* de juegos, que colectivamente son cada vez más influyentes en las comunidades mundiales de jugadores.

PALABRAS CLAVE: Twitch. *Live streaming*. Trabajo. Plataformas. Trabajadores del Games.

INTRODUÇÃO

Livestreams de jogos digitais cresceram tremendamente nos últimos anos. A plataforma líder Twitch ostenta atualmente milhões de *streamers* (HERNANDEZ, 2018; TWITCHTRACKER, 2020) e se aproxima de 200 milhões de espectadores (IQBAL, 2020; JOHNSON (WOODCOCK, 2017) – duas estatísticas que aumentaram rapidamente durante a pandemia da Covid-19 – *livestreams* tornaram-se um local de pesquisa chave em estudos de jogos. Dentro desse contexto, os estudiosos desenvolveram uma forte estrutura para entender as atividades

durante *lives* dos *streamers* na Twitch (CATÁ, 2019; JOHNSON; WOODCOCK, 2017; PARTIN, 2019; RUBERG; CULLEN, 2020; etc.), mas o que se passa na vida dos *streamers* de jogos digitais quando as câmeras estão desligadas? Tome um *streamer* na Twitch que faz *lives* desde os primórdios da plataforma como um exemplo. Com uma personalidade única e exuberante e um estilo de *live* que enfatizava a interação com o espectador, a surpresa do jogo e a busca pela vitória sobre jogos difíceis, este *streamer* conquistou rapidamente um número significativo de seguidores. Com o passar do tempo, ele se tornou cada vez mais conhecido não apenas pelo conteúdo de suas *lives* – tanto humano quanto dos jogos – mas pela forma como fazia suas *lives*: 24 horas de *live* com apenas alguns intervalos fora das câmeras para comida, café e banheiro eram comuns, depois *lives* que duravam 48 horas e, no auge dessa prática, este *streamer* às vezes transmitia por 72 horas seguidas. Como esperado, a sagacidade e o engajamento de seus comentários diminuía durante estas maratonas, dando lugar a um estado de jogo divagante, desbocado e semi-incoerente (que parecia oferecer sua própria diversão lúgubre aos espectadores).

Os espectadores destas *lives* se deliciavam com a longa duração da transmissão, mesmo que isso significasse que eles (em horários mais convencionais) tivessem que perder parte de cada transmissão. Era comum que um espectador saísse, dormisse (ou trabalhasse), voltasse e notasse com prazer na janela do *Twitch Chat* que o *streamer* em questão “ainda estava *online*” passado um terço (ou mais) do dia. Essas maratonas se tornaram uma marca da transmissão do *streamer* – confiável, tranquilizadora e sempre presente, era possível sintonizar e desligar livremente e ter certeza de ver conteúdo original. Vários espectadores em sites como Twitter e Reddit expressavam preocupação de tempos em tempos, mas eram abafados pelo rugido de aprovação ao espetáculo transmitido.

Isso entrou em crise em 2015. Durante uma transmissão marcante, o *streamer* descreve o desejo de explicar o estado atual de sua vida depois que rumores começaram a se espalhar no Twitter. O *streamer* revela estar usando anfetaminas – uma categoria de droga conhecida por maximizar a atenção, o estado de alerta e a energia – há mais de um ano, afirmando que as *lives* longuíssimas pelas quais era conhecido eram resultado do uso de drogas, uso que aumentou

gradativamente com o passar do tempo assim como a extensão de suas *lives*. Ele admitiu passar dias ou até metade de uma semana após uma de suas maratonas fazendo pouco mais do que comer e dormir, recuperando-se da pressão alimentada por drogas de permanecer acordado por períodos tão longos. Isso o levou até mesmo a começar a esquecer como realmente jogar jogos, o que era particularmente perceptível próximo do fim das suas *lives* mais longas. À medida que essa *live* reveladora progride, o *streamer* passa a descrever de maneira lúcida e emocionante os tipos de “delírio” que vivenciou, seu estado mental durante esse tipo de transmissão e quão mais complicado eram alguns aspectos de suas *lives* e de ser uma “celebridade digital” de forma geral quando livre de drogas. Ele também reconheceu que as drogas o deixavam particularmente enérgico (o que afirmamos ser uma parte central do apelo de seu canal) e que se preocupava com os danos profissionais que a situação lhe teria causado, embora ainda tenha a esperança de que as *lives* continuariam sendo uma opção viável para sua renda.

Essa “confissão” e o que ela potencialmente tinha a dizer sobre os *streamers* da Twitch foi coberta por vários veículos de notícias de jogos. Alguns deles focaram no indivíduo, mas vários exploraram isso em termos da “vida de um *streamer*” e do que se passa em *lives* que os espectadores nunca veem, um tema que na época ganhava força gradualmente. O *streamer* ficou um período significativo afastado da plataforma, tentando reconstruir a estabilidade na sua vida que havia perdido ao buscar sucesso em *lives*. No momento em que escrevo, este *streamer* voltou às suas atividades, embora por períodos mais curtos e mais infrequentes e com uma consciência muito maior dos danos causados à sua saúde emocional e física e talvez até ao seu canal. Uma manifestação pública de emoção ocorreu mais tarde em uma de suas *lives*, em que ele discutia questões de saúde mental e sua luta contínua contra a depressão. Ao se autopromover pelo que parece ter sido um regime insustentável de *lives* (que tantos *streamers* aparentemente devem obedecer para se manterem competitivos), um observador pode se perguntar se tal colisão de vidas dentro e fora das câmeras era inevitável, mesmo que não necessariamente de maneira tão extraordinariamente dramática.

Esta história sugere várias perguntas sobre *livestreams* de jogos em uma plataforma como a Twitch. O que se passa por trás das câmeras que seus espectadores fiéis desconhecem? Que tipos de atividades são necessárias para que as *lives* funcionem sem problemas e com nitidez, para criar a personalidade de um *streamer*, para gerar e manter sua fama? Quais são as expectativas, motivações e pressões? Como a “vida real” dos *streamers* muda, em alguns casos permanentemente, por essas reestruturações de seu tempo, esforço, estresse e atenção? É claro que o relato acima é um caso extremo e que não devemos extrapolar ou generalizar a partir de exemplos isolados, mas seria problemático supor que este caso se baseia simplesmente ou majoritariamente em “falhas” ou no caráter de um indivíduo. Em vez disso, proponho que ele aponte para sérias inadequações em nossa compreensão da totalidade, natureza, extensão e demandas do trabalho dentro e fora da tela envolvido em uma *livestream* bem-sucedida. Isso nos força a levar esse tipo de tópico a sério e a examinar com mais detalhes as conexões entre o que acontece longe da câmera (invisível) e como isso pode moldar ou estruturar o que acontece quando a câmera está ligada. Pouco se sabe sobre o que os *streamers* fazem fora das câmeras, o que molda suas atividades diante delas: supõe-se que poucos estão fazendo o que o *streamer* do estudo de caso fez, mas isso destaca como os espectadores e estudiosos veem apenas uma quantidade limitada do que entra na construção de um canal. Isso nos mostra que tudo o que vemos nas *lives* de jogos nunca é a história completa ou algo próximo a ela e, portanto, as atividades de todos os tipos fora das câmeras que contribuem para as transmissões ao vivo de jogos devem ser consideradas. Com os *streamers* se tornando cada vez mais profissionalizados (JOHNSON; WOODCOCK, 2017) e as *lives* desempenhando um papel cada vez mais central na cultura dos jogos (GANDOLFI, 2016; PELLICONE; AHN, 2017; TAYLOR, 2018), essas são perguntas cada vez mais importantes a serem feitas a alguns dos criadores de conteúdo de jogos mais visíveis e influentes do mundo.

Portanto, este artigo¹ examina o trabalho fora das câmeras de *streamers* para mostrar como isso deve ser tão considerado quanto o trabalho diante das câmeras se quisermos entender a criação

¹ Artigo originalmente publicado em: Johnson (2021). Traduzido pela empresa Tikinet: <https://tikinet.com.br/servicos/traducao/>.

de conteúdo de *lives* de jogos e que esses comportamentos fora das câmeras estão intrinsecamente ligados uns aos outros em uma complexa teia de elementos sociais e técnicos, práticas trabalhistas e comunicação digital. As demandas do trabalho de *streaming* fora das câmeras estruturam a normalidade cotidiana dos *streamers*, em que suas *lives* são apenas um elemento, mas podem dar origem a eventos extremos – como o caso descrito acima – que destacam como as ações e pressões fora das câmeras podem cruzar-se, por vezes de forma catastrófica, com personas e agendas quando as câmeras estão ligadas. O trabalho fora das câmeras se mistura inevitavelmente ao que os espectadores percebem como tempo de inatividade e, de fato, no que os *streamers* podem esperar que seja tempo de inatividade quando começarem a transmitir. Portanto, ele se torna essencial para entender o trabalho e potencialmente a vida pessoal dos *streamers*. Examiná-lo nos dará uma janela sobre como as *lives* são construídas e apoiadas por diversas formas de trabalho oculto e como a dinâmica das comunidades de *streaming*, a economia política de *livestreams* de jogos e a profissionalização de *streamers* aspirantes são moldadas pelo que ocorre fora das câmeras.

Após esta introdução, analiso as pesquisas existentes sobre a Twitch e *lives*, concentrando-me particularmente na avaliação do trabalho. Com esse embasamento conceitual e teórico estabelecido, o corpo do artigo destaca e distingue as principais formas de trabalho fora das câmeras em que os *streamers* da Twitch se envolvem. Primeiro analiso os comentários dos *streamers* sobre o trabalho fora das câmeras, como eles se sentem em relação a esse volume extra de trabalho muitas vezes invisível e não creditado e como sua capacidade ou inclinação para realizar esse trabalho contribui para as imagens de si como *streamers* aspirantes ou bem-sucedidos? Isto nos fornecerá muitas informações sobre as normas emergentes de trabalho, produtividade e auto apresentação na plataforma. Em seguida, considero cada uma das principais formas de trabalho fora das câmeras e as reflexões dos *streamers* sobre essas atividades.

A primeira forma é o trabalho envolvido na estética das *lives*, especialmente os chamadas *overlays*, que ajudam a tornar um canal visualmente distinto dos outros e a implementar sons, gráficos, ícones personalizados e *emoji* e assim por diante. A segunda é a rede interpessoal, com o qual os *streamers* buscam se conectar com outros *streamers* que transmitem conteúdo semelhante

(muitas vezes formando e mantendo comunidades maiores de *streamers* dedicados a gêneros específicos de jogos, por exemplo, cujos espectadores assistem canais associados), mas também avaliando a concorrência de canais semelhantes e, em alguns casos, até mesmo tentando “caçar” espectadores de outras *lives*. A terceira envolve o trabalho em outras plataformas além da Twitch como manter e apoiar comunidades de espectadores fiéis em plataformas de mídia social como o Discord, bem como o upload de conteúdo para o YouTube para fortalecer a formação da comunidade e aumentar a visibilidade de um canal. A quarta, que conclui esta seção, abrange atividades como lidar com grandes volumes de tráfego de e-mail, gerenciar moderadores de canal e buscar patrocínios. Tais atividades de manutenção ou gerenciamento foram raramente mencionadas – argumento que isto não se dá por serem raras ou triviais, mas por já terem se tornando mundanas, uma situação que nos diz muito sobre as práticas fora das câmeras dos *streamers* e suas orientações para as *lives* e o uso de seu tempo. Todas estas análises produzirão uma tipologia inicial para o trabalho fora das câmeras de *livestreams* de jogos e começarão a enquadrar algumas das muitas maneiras pelas quais as *lives* de jogos reduzem, moldam ou influenciam o que de outra forma poderia ser percebido como o “tempo de lazer” dos *streamers*.

PESQUISAS EXISTENTES

O estudo de *lives* (de jogos) é uma área de pesquisa nova, mas em rápido crescimento dentro dos estudos de jogos e nos estudos de mídia de forma mais ampla. *Livestreams* ocorrem em plataformas digitais que, como parte da globalização mais ampla em curso dos mercados de trabalho *online* (GRAHAM; ANWAR, 2018), são espaços digitais que reúnem tanto a oferta quanto a demanda de trabalho (GRAHAM; WOODCOCK, 2018). Assim como o YouTube (POSTIGO, 2016; cf. MALONEY; ROBERTS; CARUSO, 2018) e outras plataformas de compartilhamento de vídeo, *livestreams* tornaram-se um local central para a mediação e transmissão da cultura de jogos. As investigações sobre o fenômeno são geralmente articuladas por meio da plataforma Twitch.tv, que desempenha um papel dominante nas *livestreams* na maior parte do mundo, embora plataformas comparáveis na China (CUNNINGHAM; CRAIG; LV, 2019;

ZHANG; HJORTH, 2019) e, em menor medida, na Coreia do Sul (SONG, 2018) estejam crescendo.

Independentemente da plataforma, no entanto, podemos estabelecer alguns pontos em comum nas manifestações de *lives*. Geralmente, esses sites oferecem a infraestrutura e o suporte para indivíduos em todo o mundo transmitirem jogos (e outras atividades) digitalmente ao vivo pela internet, muitas vezes incluindo uma *webcam* (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014) e geralmente com uma janela de bate-papo ao lado (RECKTENWALD, 2017; WULF; SCHNEIDER; BECKERT, 2018; CF. MIHAILOVA, 2020) para que os espectadores possam conversar entre si e com o *streamer*. Espectadores podem dar apoio financeiro em uma variedade de meios (JOHNSON; WOODCOCK, 2019; PARTIN, 2020; SIUTILA, 2018; YU; JUNG; KIM; JUNG, 2018) – principalmente doações pontuais para um *streamer* escolhido ou pagamento de assinatura mensal regular para seu canal – que para os *streamers* mais bem-sucedidos podem trazer rendas anuais de seis ou sete dígitos. No entanto, a constante mudança e atualização desses métodos significa que *streamers* e espectadores continuamente “lidam” com mudanças na “governança da plataforma” (cf. NIEBORG; POELL, 2018, p. 4275) ao tentar manter um canal na Twitch, resultando em um domínio onde a inovação e a flexibilidade emergiram como a chave para o sucesso.

Os vários componentes deste modelo provaram ser extraordinariamente bem-sucedidos e atraentes para um grande número de produtores de conteúdo de jogos e consumidores. Surgindo originalmente nos países ocidentais a partir da transmissão de competições de *e-sports* (TAYLOR, 2018), a Twitch hospeda milhões de *streamers* de jogos transmitindo todos os meses para uma audiência agora medida em mais de 100 milhões de pessoas (JOHNSON; WOODCOCK, 2017). Estudiosos começaram a estudar esse público, com pesquisas examinando as motivações para a audiência na Twitch (SJÖBLOM; HAMARI, 2017), como *streamers* gerenciam e negociam as demandas de uma audiência ao vivo (WOHN; FREEMAN, 2020), rápida alternância de espectadores entre comunidades de *streaming* maiores e menores, “engajamentos passivos e ativos” com o conteúdo (SPIKER; ASK; HANSEN, 2020, p. 611) e até mesmo o

desenvolvimento de ferramentas que permitem espectadores influenciarem a ação dentro do jogo “streamado” (SEERING et al., 2017).

O conteúdo das *streams* de jogos, por sua vez, varia de jogos clássicos aos lançamentos mais recentes, passando por jogos de aparelhos portáteis, consoles, computadores, mesa e tabuleiro, incluindo *speedrunning*², jogos de dança, controlados por movimento, de realidade virtual/VR e até mesmo controlados por agentes não humanos. As *livestreams* de jogos estabeleceram-se rapidamente como uma parte central do ecossistema de jogos mais amplo, influenciando ou refletindo tendências no desenvolvimento de jogos (CONSALVO; PHELPS, 2019), inclusão e diversidade em jogos (GRAY, 2017) e *e-sports* (BURROUGHS; RAMA, 2015; TAYLOR, 2018), para citar apenas alguns. Todas essas tendências tornam as *lives* e seus participantes (como produtores e consumidores) cada vez mais importantes para a consideração dos estudos de jogos.

A pesquisa político-econômica sobre *livestreams* também é uma vertente importante e crescente de pesquisa, abordando questões como trabalho, monetização, governança e infraestrutura de plataformas e vigilância. Estes incluem estudos da Twitch como um site de *playbour*³ que “privilegia *streamers* brancos, cis e favorecidos que têm canais bem-sucedidos” (CATÁ, 2019, p. 145) e o conseqüente esforço emocional associado ao gênero na transmissão ao vivo (RUBERG; CULLON, 2020; cf. CONSALVO, 2018), as relações recíprocas e complexas entre a plataforma e seus usuários (ASK; SPILKER; HANSEN, 2019; cf. PARTIN, 2020), a mercantilização dos membros da audiência na plataforma (PANNETON, 2019) e como a “infraestrutura” da Twitch pode ser entendida como aquela que “apoia e encoraja a autovigilância voluntária” (WALKER, 2014, p. 438; cf. PARTIN, 2019) das atividades lúdicas. Dentro dessa área, meu trabalho prévio na Twitch se concentrou em explorar esses e outros tipos de trabalho de *streaming*, examinando as carreiras de *streamers* profissionais e como eles encontraram seu próprio caminho na prática (JOHNSON; WOODCOCK, 2017), a crescente fama desses *streamers* bem-sucedidos e como isso pode ser melhor entendido dentro de enquadramentos neoliberais e

² N.T.: finalizar uma fase ou jogo da maneira mais rápida possível.

³ N.T.: a combinação de lazer e trabalho.

empresariais mais amplos (JOHNSON et al., 2019) e as demandas de trabalho afetivas e emocionais das *lives* (WOODCOCK; JOHNSON, 2019).

De forma mais ampla, muitos dos esforços que os *streamers* fazem para manter e expandir seus canais podem, portanto, ser vistos como uma forma de trabalho imaterial através do qual o social pode ser transformado no econômico (SCHOLZ, 2013, p. 89). Trata-se de processos pelos quais “as emoções, o tempo livre e estilo de vida devem ser marcados para investir no capital humano” (GUARRIELLO, 2019, p. 1766). No contexto dos jogos, Zolides (2015, p. 42, grifo próprio) escreve que “mais tempo deve ser gasto analisando o trabalho de jogadores profissionais *que não envolva jogos*” – embora isso tenha sido escrito sobre jogadores de *e-sports* em vez de *streamers*, isso continua sendo tão importante para a Twitch, incluindo aqueles que não são e não desejam se tornar ‘profissionais’.

Com esses fundamentos em mente, gostaria de destacar particularmente Witkowski, Recktenwald, Manning e Ge (2016, p. 430) por chamaram a atenção para alguns dos trabalhos “ocultos” feitos por *streamers* como essenciais para entender a prática (e talvez melhor entendidos como “DIY” – feitos por eles mesmos – ou de natureza “participativa”). Isso talvez antecipe mais claramente a análise que apresento aqui. Muito disso é comparável a outras áreas relacionadas a jogos, marcadas pela precarização e exigência extrema, como *playtesting* (BULUT, 2015) e produção de jogos (GUEVARA-VILLALOBOS, 2011; HARVEY; FISHER, 2013, 2015; KEOGH, 2019). Coletivamente, esse conjunto de estudos sobre o trabalho de *livestreams* e temas relacionados problematizou “o que é preciso” para transmitir jogos em uma plataforma como a Twitch, os efeitos sobre o conteúdo produzido e os efeitos sobre os indivíduos que o produzem. Assim, eu me baseio principalmente nessa pesquisa da Twitch para examinar o trabalho de *livestreams* fora das câmeras e como esses esforços moldam as atividades de *streamers* neste período.

METODOLOGIA

Este artigo se baseia na fala de *streamers* profissionais e semiprofissionais (entendidos aqui como aqueles que ganham uma parte, mas não toda a sua renda através da Twitch ou atividades associadas). Os dados foram coletados em entrevistas presenciais semiestruturadas (LEECH, 2002) com *streamers* no evento anual “TwitchCon” em 2016 e 2017 que duraram entre 10 minutos e várias horas, dependendo da disponibilidade e inclinação do participante. O enquadramento das entrevistas foi selecionado como reflexo do baixo volume de pesquisas sobre *livestreaming* publicado no momento da coleta de dados e, assim, por um desejo de maximizar o potencial para seguir linhas interessantes de investigação e novos pontos de dados. O recrutamento foi conduzido parcialmente pelos pesquisadores *in loco* e parcialmente com a assistência oferecida pela Twitch, que em alguns casos sugeriu *streamers* que poderiam estar dispostos a ser entrevistados e ajudou a aumentar a conscientização de nossa pesquisa dentro da comunidade de *streaming*. As entrevistas foram conduzidas pelo autor e seu co-pesquisador Dr. Jamie Woodcock (Professor Sênior da Open University) e cobriram tópicos como o trabalho dos entrevistados na Twitch, suas carreiras ou carreiras desejadas, práticas de monetização, práticas culturais e associações dentro da transmissão ao vivo e seus dados demográficos como *streamers*.

Cerca de 100 entrevistas foram realizadas ao longo de dois anos, gerando dados que foram posteriormente codificados pelo autor e pelo Dr. Woodcock a partir de uma perspectiva da teoria fundamentada nos dados (CHARMAZ, 2002). A pesquisa iniciou-se sem suposições prévias (NORTON, 1999) sobre os achados que seriam gerados a partir das entrevistas, com análises a partir dos dados surgindo organicamente. Os nomes dos entrevistados neste artigo e em outras publicações a partir desses dados foram selecionados aleatoriamente e não refletem a identidade de gênero nem a origem nacional ou cultural do participante citado. Na verdade, devido à natureza das *livestreams* e a inclinação de muitos *streamers* em aumentar sua visibilidade, muitos estavam ativamente interessados em renunciar ao anonimato e promover seus canais através de publicações acadêmicas, essa possibilidade foi rejeitada por motivos éticos (embora também seja preciso questionar até que ponto artigos acadêmicos podem impulsionar uma carreira de *streaming*). Esta

extensa metodologia focada em entrevistas, deixando amplo espaço para que os *streamers* nos direcionassem para os elementos de seu trabalho que consideravam de extrema importância, nos oferece um olhar detalhado sobre a vida desses indivíduos e, neste caso, sobre os muitos elementos da transmissão ao vivo que nunca são mostrados por uma câmera.

TRABALHO FORA DAS *LIVESTREAMS*

O tempo que os *streamers* passam trabalhando fora das câmeras, fora do ar e a ampla gama de tarefas que realizam nesses períodos é impressionante. Enquanto análises anteriores discutem os variados e exigentes esforços de se estar diante das câmeras (JOHNSON; WOODCOCK, 2017; JOHNSON et al., 2019; TÖRHÖNEN; HASSAN; SJÖBLOM; HAMARI, 2019; WITKOWSKI et al., 2016), este é apenas um elemento do sistema de trabalho mais amplo. Antes de abordar o que exatamente implica trabalhar fora das *lives*, gostaria primeiro de notar que os *streamers* estavam muito interessados em descrever os esforços fora das câmeras que colocaram em seus canais e enfatizar a *centralidade* desse trabalho e que eles não gostariam que os leitores ou espectadores da Twitch pensassem que o trabalho diante das câmeras (com seu próprio conjunto de tensões bastante profundas, desafios e exigências) é o “único” trabalho que realizam. Como Lucy afirmou, “muita coisa acontece nos bastidores”. Muitos compartilhavam desta opinião. Raven nos disse que “há muito trabalho fora das câmeras” e Chris que é “muito trabalho”, explicando que os *streamers* “trabalham uma quantidade enorme fora das câmeras [...] que os espectadores geralmente não veem”. Benjamin descreveu o nível de trabalho fora das câmeras como sendo “o maior choque que tive ao ‘streamar’” durante seu tempo como profissional. Ele explicou que isso se dá porque “você vê a *stream* e realmente não entende o que está envolvido nela, especialmente para os caras que fazem disso uma carreira”. Ele acrescentou que “há muita coisa nos bastidores que pode acontecer se você quiser levar sua transmissão para um nível mais alto”. Esses comentários chamam imediatamente nossa atenção para uma possível lacuna entre a percepção dos espectadores sobre o trabalho dos *streamers* e a realidade de trabalho multidimensional para estes, que estão cientes e talvez incomodados com essa disjuntura. Isso aumenta pela aparente intimidade das *lives*, que faz

parecer que os espectadores têm uma janela clara e nítida para a vida dos *streamers* (mesmo que o quanto da vida “doméstica” de um *streamer* seja deliberada ou indiferentemente visível na câmera varie tremendamente entre demografias de gênero e gênero dos jogos (RUBERG; LARK, 2020). Isso aponta para a importância de abordar esse tipo de trabalho como um fator importante na vida dos *streamers* e na construção de suas transmissões voltadas para o público.

Então, no que exatamente esse trabalho implica? Trabalhar a estética e as *affordances* de um canal é um componente importante. A Twitch rende aos *streamers* um grande grau de liberdade sobre esses elementos e eles são uma parte vital e atraente dos canais da maioria dos *streamers*, constituindo um elemento significativo do trabalho fora do ar. Kenji enfatizou fortemente que “a aparência da sua *stream* é importante”, o que pode envolver “mexer com a parte gráfica, [ou] novos plug-ins, pequenos recursos para mexer e coisas para adicionar”. Essa diversidade continua aparentemente aumentando, exigindo um fluxo interminável de trabalho impulsionado pela inovação para que um *streamer* seja bem-sucedido. Uma parte central disso são os *overlays*, que se referem à parte gráfica que enquadram o jogo transmitido, o vídeo da webcam e assim por diante. Tanto Matthew quanto Logan nos disseram que passaram muito tempo trabalhando em seus *overlays* quando não estavam diante da câmera, e os resultados desse trabalho são facilmente aparentes em muitos canais. *Overlays* são muitas vezes extremamente detalhados, únicos e feitos à mão, apropriados aos interesses ou personalidades de *streamers* específicos e dão uma profunda sensação de uma *live* profissional para um canal da Twitch. Os compromissos de tempo relatados pelos *streamers* aqui variaram significativamente, variando de uma tarefa relativamente menor para alguns – Daniel faz atualizações gráficas “talvez uma ou duas vezes por mês”, levando “talvez um dia?” por vez – para aqueles que gastam “cerca de metade de cada dia apenas com a parte gráfica ou inventando *emojis*” (Charlotte).

Observo também que, em discussões sobre esse tipo de trabalho gráfico ou estético, James usou um termo interessante, descrevendo o trabalho sobre gráficos como “manutenção da obra de arte”. Como anteriormente, isso implica que tal processo é interminável, quase uma batalha contra a entropia; a estética da *live* e seu visual devem estar sempre atualizados, novos e relevantes

(JACKSON, 2021). Assim, assemelha-se profundamente a produtos de consumo que vivenciam “rebranding” (cf. DALY; MOLONEY, 2005). Tal processo, neste caso, não implica a mudança de elementos centrais, como (geralmente) o nome ou a natureza do item (neste caso um canal), mas sim uma mudança no conjunto mais amplo de estéticas que o cercam, projetado para chamar a atenção daqueles que se acostumaram a ver a versão mais antiga (cf. KAIKATI; KAIKATI, 2003). Outro comentário de Kenji expressa tal sentimento ao afirmar que “sempre há coisas novas acontecendo” em termos de visuais que se deve acompanhar; “Alguns dias não há mudança e alguns dias há um [novo] recurso legal no qual quero passar uma hora, então terei que me preparar para isso”. Logo, esse elemento de trabalho fora da *live* não é algo que é feito uma única vez, mas algo que deve ser continuamente renovado; assim como as próprias *lives*, o esforço potencial que pode ser alocado aqui é quase infinito. A sofisticação dos visuais e *overlays* das *lives* continua a crescer, constituindo um foco central para o trabalho fora das câmeras que molda a singularidade, recepção e marcos culturais de uma *live*.

Outro aspecto importante do trabalho fora das câmeras é a rede de relações, que no caso da Twitch significa principalmente se relacionar com outros *streamers* do mesmo gênero ou comunidade e com outros espectadores que possam estar interessados em assistir um canal. Olivia explicou passar um tempo fora da *live* socializando em outras transmissões da Twitch “que você não faz necessariamente para se promover, mas para estar presente na comunidade”. Eu e outros autores já mostramos como a dinâmica da cultura e do lucro estão profundamente entrelaçadas na Twitch (JOHNSON; WOODCOCK, 2019; PARTIN, 2020; SIUTILA, 2018; YU et al., 2018), em que uma comunidade forte é essencial para uma *live* financeiramente viável. Victoria também explicou que, para ela, passar tempo “na *live* de outra pessoa, conhecendo novas pessoas [em *lives*] e pesquisando outras *lives* que eu acho que poderiam ter valor” foi importante. Esta frase final, sobre outras *lives* que têm valor é muito interessante. Parece refletir uma abordagem instrumental em relação a passar tempo em outras *lives* (algo que deveria ser uma atividade de lazer) e a ressignifica como uma questão de achar *streamers* com “valor”, ou seja, aqueles que podem, de alguma forma, ser cooptados para beneficiar o *streamer* em questão. Victoria mencionou isso no

contexto do trabalho fora da *live*, explicando considerar esse tipo de busca de *lives* como parte desse mesmo trabalho – *lives* que têm valor são aquelas com transmissões semelhantes e, portanto, fãs potencialmente parecidos, que formam um dos muitos micro-ecossistemas na Twitch. Logan compartilha desta opinião, afirmando que, quando não está “*streamando*”, muitas vezes “faz *networking* com outras pessoas”, passando tempo em outras *lives* e “conhecendo pessoas”, mas concordou que o objetivo a longo prazo é aumentar a sua visibilidade, o número de pessoas que podem vir ao seu canal e assim por diante.

Portanto, – como disse James – passar tempo “mantendo amizades”, já que “todos nós assistimos à Twitch” como parte de uma única comunidade é importante, mas esses mesmos atos “também são *networking*”. Assim como a Twitch é uma forma de lazer que se torna cada vez mais uma forma de trabalho à medida que os *streamers* se tornam mais bem-sucedidos ou mais visíveis (JOHNSON; WOODCOCK, 2017), o mesmo pode ser dito de ver as *lives* de outros. Isso não é mais uma fonte pura de diversão, mas é feito estrategicamente pelos *streamers* mais bem-sucedidos para maximizar o volume de espectadores em potencial para seus canais. Como tal, o *networking* nos canais de outros é uma parte central do trabalho fora das câmeras de *streamers* que buscam uma carreira.

Nossos entrevistados também explicaram que grande parte de seu trabalho fora do ar envolvia gerenciar suas presenças em outras plataformas que não a Twitch, novamente para atrair mais fãs, manter os fãs existentes e disseminar de forma mais ampla uma marca *online* coerente (JOHNSON et al., 2019; RAIMUNDO, 2018). James disse que uma de suas atividades mais importantes nos bastidores é o “gerenciamento de mídia social”, o que, neste caso, significa manter uma presença em plataformas como Twitter, Facebook ou YouTube para direcionar aqueles que os veem para seu canal na Twitch. Muitos outros partilham desta opinião. Benjamin afirmou passar um tempo em “todas as plataformas de mídia social [...] tentando fazer com que as pessoas saibam que ‘eu tenho este programa na Twitch, venha conferir’ e fazer isso de uma maneira interessante e orgânica”. Vemos a tensão entre a apresentação de si como uma *live* casual e descontraída

esbarrando nas realidades e pressões de um ambiente tão altamente competitivo (para aqueles motivados a “ter sucesso” na Twitch).

Outros *streamers* também usam plataformas adicionais para construir mais espaços digitais nos quais suas comunidades se sentiriam em casa, vinculando assim os tempos de lazer sem visualização de seus espectadores de volta ao seu canal. Por exemplo, Tyrone relatou passar muito tempo conversando com seus fãs no Discord (um aplicativo de bate-papo por voz e texto feito especialmente para comunidades de jogos) mesmo quando não estava em uma *live*, enquanto também “passava tempo” em outras mídias sociais. Portanto, criar um ecossistema mais amplo de conteúdo de mídia e comunidade *online* – no qual um *streamer* aspirante fica no centro – parece ocupar um tempo significativo fora das câmeras. Fazer isso contribui muito para manter os espectadores envolvidos com um determinado canal, mesmo quando o canal em si não está ao vivo, conectando jogos e outras *lives* aos espectadores de um *streamer*, seu conteúdo e outros espectadores o máximo possível. Tal gestão e promoção da presença digital, neste caso através de uma gama de diferentes plataformas, “tornou-se trabalho integral por si só” (ZOLIDES, 2015, p. 43).

Outra parte crucial do pacote de mídia social usado pelos *streamers* é o YouTube. Megan carrega muitas de suas *lives* no YouTube como vídeos, que consome “a maior parte do tempo” dela fora de uma *live*, embora também tenha relatado que “programei um *bot* próprio para meu canal, e eu tenho meu próprio jogo que as pessoas jogam no bate-papo”. Da mesma forma, Chris explicou que “parte de ter uma comunidade engajada [é que] a cada duas semanas fazemos uma montagem de clipes divertidos da semana passada”, que seriam assistidos na Twitch e, posteriormente, enviados para o YouTube. Assim, os *streamers* “organizam momentos extraordinários de suas sessões de jogos em uma única compilação ou vídeo de destaque” (CHAN; GRAY, 2020), que geralmente é enviado para o YouTube e pode atrair novos fãs e oferecer uma experiência mais “focada” para espectadores menos comprometidos. Isso, novamente, é um mecanismo de autopromoção em outras plataformas e permitindo (ou encorajando) que a comunidade permaneça engajada mesmo fora da Twitch – um *streamer* bem-sucedido procura esgotar todos os caminhos

possíveis para tal objetivo. Com o advento dos espaços digitais, há mais maneiras de “ser visto” do que nunca (MARWICK, 2013; CF. JOHNSON et al., 2019), e isso certamente se reflete na Twitch; os *streamers* trabalham muito fora do ar para anunciar seus canais, seja na própria Twitch como em outras plataformas, e esse trabalho pode exigir tanto tempo e esforço quanto a própria *live*. Os *streamers* usam essas outras plataformas para se conectar a comunidades relacionadas – como as principais comunidades de jogos no YouTube (cf. POSTIGO, 2016; MALONEY et al., 2018; etc.) – algumas das quais são mais antigas do que a Twitch e as *lives* e, assim, multiplicam as maneiras de serem vistos e permanecer visíveis na vida dos espectadores mesmo quando não estão fazendo *lives*.

Os estudiosos de mídia social Crystal Abidin e Theresa Senft também nos ajudam a avaliar esse elemento de gerenciamento de comunidade do trabalho de *streaming*. Por exemplo, a abordagem dos *streamers* da Twitch muito se assemelha à identificada por Abidin (2013) em seu estudo com celebridades do Instagram em Cingapura, que se engajam em cinco comportamentos específicos que os influenciadores devem incorporar. Em particular, a necessidade de *intimidade*, ou seja, uma sensação de familiaridade e conforto com o influenciador e a *constância* (ou seja, engajamento) com o influenciador o tempo todo são especialmente relevantes. Ao interagir com os espectadores em outras plataformas, criar espaços privados para esses espectadores e outras atividades desse tipo, os espectadores podem conhecer o *streamer* mesmo quando estão fora do ar e, portanto, aparentemente mais “naturais” do que poderiam ser diante da câmera e os espectadores podem se envolver com os *streamers* por mais horas por dia, além do que veem na Twitch. As comunidades da Twitch têm sido descritas como unidas e distintas (HAMILTON et al. 2014) tanto na plataforma como um todo quanto em canais individuais, e esse trabalho além da própria Twitch os torna ainda mais fortes. Dessa forma, *streamers* e espectadores podem desenvolver o que Abidin (2015) chamou de “intimidades recíprocas”, onde, no caso da Twitch, os espectadores não apenas consomem passivamente o conteúdo de um *streamer*, mas estão ativamente envolvidos nas comunidades, cultura, jogos, salas de bate-papo privadas e outros elementos dos *streamers*, o que, por sua vez, gera o que Senft (2008) chama de “familiaridade estranha”, ou seja, o

compartilhamento de informações privadas e pessoais com pessoas das quais permanecemos distantes. Este parece ser um sentimento essencial para o *streamer* aspirante (WOODCOCK; JOHNSON, 2019). No entanto, a autopromoção e a criação espontânea de comunidades que a fundamentam exigem tempo e trabalho por parte dos *streamers*, que se encontram com ainda menos tempo livre fora das câmeras do que inicialmente aparente.

Por fim, vários comentários feitos apenas por um ou dois *streamers* chamaram ainda mais a atenção para a grande diversidade de trabalho fora das *lives*. Kenji listou muitas atividades outras: o tempo verificando e-mails, “mantendo correspondência com quaisquer patrocínios atuais”, bem como “pesquisando jogos que podem ser interessantes” de serem jogados durante a *live*, especialmente se se é um *streamer* de jogos variados, constantemente procurando o próximo grande sucesso. Essas são atividades importantes para *streamers* que buscam ganhar a vida com a Twitch, já que os patrocínios são uma fonte de renda potencialmente substancial para muitos deles (JOHNSON; WOODCOCK, 2019). Como acontece com outros elementos explorados acima, isso transforma outra forma de lazer – buscar jogos de que alguém poderia gostar – em uma forma de trabalho que classifica jogos pela sua capacidade de atrair espectadores, em vez de fornecer prazer, entretenimento ou interesse.

Matthew, por sua vez, nos disse que passa um certo tempo lidando com sua “equipe moderadora” (espectadores que podem banir ou “dar um *time-out*” em outros espectadores no bate-papo da Twitch) e “reuniões frequentes”. O estudo de moderadores da Twitch apenas começou (por exemplo, WOHN, 2019) e merece uma atenção muito maior além do escopo deste artigo, mas é evidente que para os *streamers* gerenciar o trabalho de seus moderadores é em si outra forma de trabalho, especificamente o trabalho gerencial. Significa garantir que os moderadores estejam “alinhados”, agindo como o *streamer* quer, discutindo os problemas futuros do canal e assim por diante. Ainda sobre o tema das comunicações, Benjamin nos disse passar muito tempo se “comunicando com empresas”, procurando garantir acordos e patrocínios (que muitas vezes são opacos para os espectadores), bem como mais geralmente “otimizando diferentes maneiras de criar receita ou divulgar seu nome”. Mais uma vez, grande parte de uma *live* aparentemente orgânica e

descontraída da maioria dos canais da Twitch é sustentada por negociações nos bastidores com empresas de jogos e outros, que poucos espectadores parecem conhecer. Por fim, Olivia disse que algum tempo fora da *live* envolveu “analisar as estatísticas”. Isso constitui uma forma importante, mas efetivamente invisível de trabalho fora das câmeras para *streamers* que passam o tempo navegando nos painéis e estatísticas da Twitch (SIUTILA, 2018; cf. PELLICONE; AHN, 2017), trabalho este que informa as transmissões que criam, os jogos que selecionam, os horários em que transmitem e assim por diante.

Em conjunto, esses dados de entrevista sugerem dois pontos principais. Em primeiro lugar, devemos observar a extensão e a diversidade do trabalho fora das câmeras. Os *streamers* aspirantes são impressionantemente empreendedores (JOHNSON et al., 2019) e, aqui como em outros lugares, estão sempre buscando novas maneiras de melhorar a aparência e a experiência do espectador de suas transmissões, se anunciar, ser conhecido e visível, se destacar, atrair e tornar seus canais cada vez mais competitivos. Eles usam uma variedade de estratégias e técnicas para isso, incluindo manter e atualizar a estética de seus canais, atualizar e renovar sua “marca”, fazer *networking* extensivamente, promover a si mesmo e o canal, desenvolver intimidades recíprocas com os espectadores (e potenciais espectadores) e fazer uso direcionado de plataformas de mídia social. Isso também se aplica a *streamers* menos ambiciosos – pois mesmo os menores canais da Twitch geralmente têm arte personalizada, animações e afins e se conectam com outros *streamers* – mostrando as muitas maneiras pelas quais a transmissão ao vivo em frente a câmera reflete e gera diversas formas de trabalho fora das câmeras. Aqueles que desejam expandir seus canais buscam assiduamente qualquer coisa que possa ser útil para alcançar este objetivo.

Em segundo lugar, poucos *streamers* mencionaram estas atividades mais cotidianas fora das câmeras. Responder a e-mails, verificar estatísticas, gerenciar uma equipe de moderadores – estas são comparáveis a inúmeras outras formas de trabalho digital (e não digital) e pode-se esperar que estas formas tenham se incorporado antes dos trabalhos mais intensos de *networking*, *design* estético ou gerenciamento de comunidade. Proponho que foi exatamente isso que aconteceu e o que vemos aqui é que estas formas de atividades de manutenção relativamente discretas não são

raras ou sem importância, mas tão comuns que escapam à atenção. É difícil imaginar qualquer *streamer* aspirante ignorando os e-mails dos espectadores, não querendo garantir que seus moderadores estejam alinhados com seus valores pessoais e assim por diante. O *streaming* parece não ser exceção à contínua normalização do trabalho adicional e ao alongamento da jornada de trabalho comum em muitos setores. Vemos a rápida normalização e estabelecimento de práticas de trabalho fora das câmeras, que já são consideradas tão padrão – embora replicando fortemente formas mais tradicionais de trabalho – que dificilmente merecem ser mencionadas.

Nesta seção, explorei algumas das formas de trabalho fora das câmeras que *streamers* profissionais ou semiprofissionais de jogos da Twitch relataram se envolver regularmente. Começamos explorando como os *streamers* estão ansiosos para que esse trabalho fora das câmeras seja reconhecido e sua compreensão de que este trabalho é importante, embora inesperado quando começaram a transmitir. A discussão subsequente se concentrou em quatro categorias principais de trabalho fora das câmeras: estética, visual e *design*; *networking* com outros *streamers* e potencialmente com espectadores que poderiam ser atraídos para os canais; tempo gasto em outras plataformas que não a Twitch, aumentando as comunidades existentes de espectadores e tornando o canal cada vez mais central para a vida *online* ou “dentro” dos jogos dos espectadores; e finalmente, o raramente mencionado trabalho “mundano” de responder e-mails, supervisionar equipes de moderação e garantir patrocinadores.

Essas descobertas demonstram que o trabalho fora das câmeras é exigente, extenso e diversificado e um processo de constante renovação e inovação, mas também que as perspectivas dos *streamers* sobre esse trabalho – como a de que alguns elementos são óbvios demais para serem mencionados ou que eles mesmos percebem (tristemente) que grande parte desse trabalho é invisível (cf. WITKOWSKI et al., 2016) – tornaram-se elementos importantes de suas reflexões gerais sobre o trabalho de *streaming* como um todo. Esse trabalho, portanto, não parece ser menor para os *streamers*, mas objeto de grande parte de sua atenção, consumindo enormes quantidades de tempo e esforço e configurando um elemento central de suas reflexões sobre suas próprias práticas de *streaming*. Esse trabalho fora das câmeras deve, portanto, ser visto como um

componente integral do que são as *lives* de jogos em plataformas como a Twitch, influenciando fortemente as atividades diante das câmeras, exibindo uma estética única, hospedando transmissões patrocinadas, transmitindo como parte de uma equipe e assim por diante – tudo isto como parte integrante da *live* de jogos possibilitada pelos esforços fora das câmeras.

CONCLUSÃO

Neste artigo, examinei o trabalho fora das câmeras de *streamers* de jogos digitais na Twitch. Depois de avaliar a literatura examinando as diversas (JOHNSON; WOODCOCK, 2017; RUBERG; CULLEN, 2020; WALKER, 2014; WOODCOCK; JOHNSON, 2019; etc.) e muitas vezes “escondidas” (WITKOWSKI et al. 2016) demandas de trabalho de *lives* de jogos, examinei as perspectivas dos *streamers* sobre seu trabalho fora do ar nas principais categorias identificadas pelos entrevistados: estética, *networking*, gerenciamento de comunidades e manutenção ou gerenciamento diário. Com base nestes exemplos, vemos que fora das câmeras e não trabalhar não são contíguos em *lives*. Essa é uma observação importante pois tanto perturba o que os espectadores percebem como fãs de conteúdo de *lives* de jogos – especialmente já que os *streamers* se esforçam para apresentar suas *lives* como informais, descontraídas e relaxadas – quanto expande ainda mais nossa compreensão de quão exigente são as *lives* e quantas demandas de trabalho estão postas aos *streamers* (aspirantes ou não).

No entanto, talvez não nos surpreenda que *streamers* se envolvam em todo esse trabalho fora das câmeras: os entrevistados afirmaram que “no fim das contas” *streaming* é “sobre você e sobre você trabalhar o máximo que puder” (Malik). É “basicamente o trabalho duro que você está disposto a fazer” (Joshua) que determina o sucesso de alguém, e que “no fim das contas, somos empreendedores neste ambiente, porque somos nossos próprios chefes” (Nicole). Jacob nos disse que seu canal na Twitch é “seu bebê”, tendo “sempre sido um trabalho de amor”, mas agora é “também meu sustento, então é relevante”. Kenji também aponta que na Twitch “você é seu próprio chefe, então você precisa ter esse ímpeto, essa motivação e essa organização”, enquanto Jasmine acha que “este é um pequeno negócio agora, eu sou realmente uma empreendedora”. Eu examinei

esses enquadramentos de *livestreams* antes para aqueles que aspiram se tornar criadores de conteúdo de jogos profissionais na Twitch (JOHNSON; WOODCOCK, 2017; JOHNSON et al., 2019), mas aqui vemos como esse senso empreendedor – e de apresentação – de si para futuros *streamers* se estende a uma ampla gama de maneiras em suas atividades fora das câmeras.

No entanto, é uma possibilidade intrigante de que estes comentários sobre o trabalho fora do ar que as *lives* exigem – muitas vezes pesaroso ou neutro em valoração, contrastando fortemente com o quão positivamente todo a carreira tende (geralmente) a ser descrita por seus trabalhadores – são uma forma de apresentação para *streamers* profissionais e semiprofissionais. As constantes tensões duplas entre *livestreams* como trabalho e como diversão e entre o *streamer* de sucesso como um autêntico “*gamer*” e um ator comercial profissionalizado são onipresentes. Grande parte de seu trabalho fora do ar é relativamente pouco glamouroso e consome tempo (sendo, portanto, semelhante ao trabalho “profissional”) e, no entanto, continua sendo um recurso vital para *streamers* profissionais e semiprofissionais: se não fosse, eles não se envolveriam nele. Lamentos sobre a carga de trabalho fora da tela podem, portanto, ser, em parte, um enquadramento bem praticado projetado para se referir à ideia de que a Twitch não deve ser trabalho nem compartilhar nenhuma das características estruturais do trabalho e potencialmente angariar simpatia ou apoio. De maneira similar, pode também cumprir um propósito legitimador justamente por mostrar que “fazer as *lives*” contém aspectos claros de trabalho e não pode ser reduzido a passar o dia todo sentado na frente de um computador jogando videogame. Desta maneira, ao articular uma compreensão do trabalho fora do ar como tendo alguns aspectos de “labuta”, há vários objetivos que os *streamers* podem estar procurando alcançar ao lado de uma narrativa mais desapaixonada de seus esforços fora das câmeras.

Finalmente, este artigo aponta para pesquisas futuras sobre o trabalho em *lives* de jogos. Acredito que pesquisas futuras devem se basear nestes começos para abordar a vida fora das câmeras de *lives* de jogos, não apenas o trabalho fora das câmeras. Muitos de nossos entrevistados apontaram o quão exigente as *lives* são, em grande parte devido ao quão facilmente elas penetram nas vidas fora das câmeras e podem se transformar em um “trabalho sempre ativo”

(GUARRIELLO, 2019, p. 1754). Diego ressaltou que a Twitch “ocupa muito tempo”, uma perspectiva que muitos entrevistados compartilham: depois de relatar quanto tempo gastou para chegar aonde está agora na Twitch, Sarah apontou para seu parceiro e disse: “Meu noivo realmente me odiava porque eu sempre gastava muitas horas com isso”. Da mesma forma, Kenji explicou que “a desvantagem de ter um trabalho que você ama é [acabar] só querendo fazer isso o tempo todo [...] mas eu tento reservar os fins de semana para a família e amigos e não para *lives*. Tempo para mim”. Outro entrevistado fez um comentário semelhante e bastante marcante ao dizer que “meu namorado é um ex-fuzileiro naval e ele esteve em três missões e diz que este é o trabalho mais estressante que já teve”. Estresse é uma medida naturalmente subjetiva, mas o contraste extremo entre as atividades – jogar videogame e sobreviver a uma zona de guerra – e a subjetividade vivida deste trabalho nos mostra muito sobre o quão profundamente exigente a Twitch e as *lives* podem ser e o quão pouco disso vemos diante das câmeras. Vimos como o trabalho de *streaming* facilmente se transforma em horas fora das câmeras e pode se expandir continuamente para ocupar cada vez mais tempo – estética, *networking*, patrocinadores, e-mail e desenvolvimento da comunidade – ao mesmo tempo em que é benéfico para a progressão do canal no processo. Parece inevitável que isto afete a vida pessoal dos *streamers*, com esforços deliberados tendo que ser feitos para não gastar tempo trabalhando, seja nas *lives* ou fora delas.

Para concluir onde este artigo começou (e repetir todas as ressalvas sobre generalizações ou extrapolações baseadas em casos únicos), quanto mais aprendemos sobre a natureza e a extensão do ecossistema geral de trabalho dentro e fora das câmeras do *streaming* – com suas pressões para fazer um bom trabalho, inovar, criar relações interpessoais, gerenciar e *atrair* – mais precisamos considerar as implicações para a vida e os estilos de vida dos principais atores. A produção cultural nunca ocorre no vácuo, mas é realizada e concretizada por indivíduos, portanto, examinar todas as formas de trabalho realizadas pelos *streamers* de jogos é, conseqüentemente, vital para entender o conteúdo que eles produzem – que tem uma posição cada vez mais importante dentro da cultura e comunidade dos jogos como um todo.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSES

O(s) autor(es) declara(m) não haver conflitos de interesse relacionados à pesquisa, autoria e/ou publicação deste artigo.

FINANCIAMENTO

O(s) autor(es) declara(m) ter recebido o seguinte apoio financeiro para a pesquisa, autoria e/ou publicação deste artigo: Digital Economy Crucible, 2C-MJ-Team.

REFERÊNCIAS

ABIDIN, C. Cyber-BFFs: Assessing women's 'perceived interconnectedness' in Singapore's commercial lifestyle blog industry. **Global Media Journal Australian Edition**, v. 7, n. 1, p. 1-20, 2013.

ABIDIN, C. Communicative intimacies: Influencers and perceived interconnectedness. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, n. 8, p. 1-16, 2015.

ASK, K.; SPILKER, H. S.; HANSEN, M. The politics of user-platform relationships: coscripting live-streaming on Twitch.tv. **First Monday**, v. 24, n. 7, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9648>>. Acesso em: 21 dez. 2023.

BULUT, E. Playboring in the tester pit: the convergence of precarity and the degradation of fun in video game testing. **Television & New Media**, v. 16, n. 3, p. 240-258, 2015.

BURROUGHS, B.; RAMA, P. The eSports Trojan horse: Twitch and streaming futures. **Journal For Virtual Worlds Research**, v. 8, n. 2, p. 1-5, 2015.

CATÁ, A. S. Convergence of rhetoric, labour, and play in the construction of inactive discourses on Twitch. **Digital Culture & Society**, v. 5, n. 2, p. 133-148, 2019.

CHAN, B.; GRAY, K. Microstreaming, microcelebrity, and marginalized masculinity: Pathways to visibility and self-definition for black men in gaming. **Women's Studies in Communication**, v. 43, n. 4, p. 354-362, 2020.

CHAMAZ, K. Qualitative interviewing and grounded theory analysis. In: GUBRIUM, J. F.; HOLSTEIN, J. A. (org.). **Handbook of interview research: Context & method**. Thousand Oaks, CA: Sage, 2002. p. 675-694.

CONSALVO, M. Kaceytron and transgressive play on Twitch.tv. In: JORGENSEN, K.; KARLSEN, F. (org.). **Transgression in Games and Play**. Cambridge: MIT Press, 2018. p. 83-93.

CONSALVO, M.; PHELPS, A. Performing game development live on Twitch. In: Hawaii International Conference on System Sciences, 52., 2019, Honolulu. **Proceedings [...]**. Honolulu: University of Hawaii, 2019. p. 8-11.

CUNNINGHAM, S.; CRAIG, D.; LV, J. China's livestreaming industry: Platforms, politics, and precarity. **International Journal of Cultural Studies**, v. 22, n. 6, p. 719-736, 2019.

DALY, A.; MOLONEY, D. Managing corporate rebranding. **Irish Marketing Review**, v. 17, n. 1-2, p. 30-36, 2005.

GANDOLFI, E. To watch or to play, it is in the game: the game culture on Twitch.tv among performers, plays, and audiences. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 8, n. 1, p. 63-82, 2016.

GRAHAM, M.; ANWAR, M. A. Digital labour. In: ASH, J.; KITCHIN, R.; LESZCZYNSKI, A. (org.). **Digital Geographies**. London: SAGE, 2018. p. 177-188.

GRAHAM, M.; WOODCOCK, J. Towards a fairer platform economy: introducing the fairwork foundation. **Alternate Routes**, v. 29, p. 242-253, 2018.

GRAY, K. L. They're just too urban: Black gamers streaming on Twitch. In: DANIELS, J.; GREGORY, K.; MCMILLAN COTTOM, T. (org.). **Digital Sociologies**. Bristol: Polity Press, 2017. p. 355-368.

GUARRIELLO, N. B. Never give up, never surrender: game live streaming, neoliberal work, and personalized media economies. **New Media & Society**, v. 21, n. 8, p. 1750-1769, 2019.

GUEVARA-VILLALOBOS, O. Cultures of independent game production: examining the relationship between community and labour. In: DiGRA 2011, Conference: Think Design Play, 11., 2011, Utrecht, **Proceedings [...]**. Utrecht: Utrecht School of the Arts, 2011.

HAMILTON, W. A.; GARRETSON, O.; KERNE, A. Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In: Conference on Human Factors in Computing

Systems, 32., 2014, Toronto, **Proceedings** [...]. Toronto: Association for Computing Machinery, 2014. p. 1315-1324.

HARVEY, A.; FISHER, S. Making a name in games: Immaterial labour, indie game design, and gendered social network markets. **Information, Communication & Society**, v. 16, n. 3, p. 362-380, 2013.

HARVEY, A.; FISHER, S. “Everyone can make games!”: the post-feminist context of women in digital game production. **Feminist Media Studies**, v. 15, n. 4, p. 576-592, 2015.

HERNANDEZ, P. The Twitch streamers who spend years broadcasting to no one. **The Verge**, 16 jun. 2018. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/7/16/17569520/twitch-streamers-zero-viewersmotivation-community>>. Acesso em: 21 dez. 2023.

IQBAL, M. Twitch revenue and usage statistics. **Business of Apps**, 2020. Disponível em: <<https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>>. Acesso em: 2020.

JACKSON, N. Understanding memetic media and collective identity through streamer persona on Twitch.tv. **Persona Studies**, v. 6, n. 2, p. 69-87, 2021.

JOHNSON, M. Behind the streams: the off-camera labour of game live streaming. **Games and Culture**, v. 16, n. 8, 2021, p. 1-20.

JOHNSON, M. R.; CARRIGAN, M.; BROCK, T. The imperative to be seen: the moral economy of celebrity video game streaming on Twitch. tv. **First Monday**, v. 24, n. 8, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.5210/fm.v24i8.8279>>. Acesso em: 21 dez. 2023.

JOHNSON, M. R.; WOODCOCK, J. It’s like the gold rush: the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. **Information, Communication & Society**, v. 22, n. 3, p. 336-351, 2017.

JOHNSON, M. R.; WOODCOCK, J. “And today’s top donator is”: how live streamers on Twitch.tv monetize and gamify their broadcasts. **Social Media+ Society**, v. 5, n. 4, p. 1-11, 2019.

KAIKATI, J. G.; KAIKATI, A. M. A rose by any other name: rebranding campaigns that work. **Journal of Business Strategy**, v. 24, n. 6, p. 17-23, 2003.

KEOGH, B. The cultural field of video game production in Australia. **Games and Culture**, v. 16, n. 1, p. 1-20, 2019.

LEECH, B. L. Asking questions: Techniques for semistructured interviews. **PS: Political Science and Politics**, v. 35, n. 4, p. 665-668, 2002.

MALONEY, M.; ROBERTS, S.; CARUSO, A. ‘Mmm... I love it, bro!’: Performances of masculinity in YouTube gaming. **New Media & Society**, v. 20, n. 5, p. 1697-1714, 2018.

MARWICK, A. E. **Status update**: celebrity, publicity, and branding in the social media age. New Haven: Yale University Press, 2013.

MIHAILOVA, T. Navigating ambiguous negativity: a case study of Twitch.tv live chats. **New Media & Society**, v. 24, n. 8, p. 1-22, 2020.

NIEBORG, D. B.; POELL, T. The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity. **New Media & Society**, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.

NORTON, L. The philosophical bases of grounded theory and their implications for research practice. **Nurse Researcher**, v. 7, n. 1, p. 31-43, 1999.

PANNETON, C. **Appropriating play**: Examining Twitch.tv as a commercial platform. 2019. 92f. Thesis (Master of Arts degree in Media Studies) – Faculty of Information and Media Studies, University of Western Ontario, Ontario, 2019.

PARTIN, W. C. Watch me pay: Twitch and the cultural economy of surveillance. **Surveillance & Society**, v. 17, n. 1/2, p. 153-160, 2019.

PARTIN, W. C. Bit by (Twitch) Bit: “Platform Capture” and the evolution of digital platforms. **Social Media + Society**, v. 6, n. 3, p. 1-12, 2020.

PELLICONE, A. J.; AHN, J. The game of performing play: understanding streaming as cultural production. In: Conference on Human Factors in Computing Systems, 35., 2017, Denver, **Proceedings** [...]. Denver: Association for Computing Machinery, 2017. p. 4863-4874.

POSTIGO, H. The socio-technical architecture of digital labor: converting play into YouTube money. **New Media & Society**, v. 18, n. 2, p. 332-349, 2016.

RAYMOND, M. **Brand publics and online video game streaming**. 2018. 68f. Thesis (Master of Science in Marketing) – John Molson School of Business, Concordia University, Montreal: Concordia University, 2018.

RECKTENWALD, D. Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. **Journal of Pragmatics**, v. 115, p. 62-81, 2017.

RUBERG, B.; CULLEN, A. L. L. Feeling for an audience: the gendered emotional labor of video game live streaming. **Digital Culture and Society**, v. 5, n. 2, p. 133-148, 2020.

RUBERG, B. B.; LARK, D. Livestreaming from the bedroom: performing intimacy through domestic space on Twitch. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 27, n. 3, p. 1-17, 2020.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

JOHNSON, Mark R.. Por trás das *Livestreams*: o trabalho fora das câmeras das *streams* de jogos. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 20, pp. 194-221, 2023.