



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Streaming de jogos como contexto digital de trabalho feminino
Autor	RAYRA RONCATTO RODRIGUES
Orientador	DANIEL VIANA ABS DA CRUZ

Streaming de jogos como contexto digital de trabalho feminino

Rayra Roncatto Rodrigues
Daniel Viana Abs da Cruz
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O trabalho digital se caracteriza pela datificação, financeirização e a racionalidade neoliberal com contextos digitais de trabalho. Em plataformas como Twitch, as streamers são trabalhadoras que realizam lives de gameplays, com interações com o público e demais jogadores. Mulheres são uma parcela relevante nesse cenário e no entanto vivenciam de forma frequente episódios de discriminação e assédio. Este estudo pretende indicar características do trabalho das streamers a partir da compreensão sistêmica das tecnologias como contextos digitais. Para isso foram analisados 10 sessões de streaming brasileiras totalizando 15 horas. As sessões foram gravadas e foi realizado a análise temática de conteúdo. Como características de streaming de jogos como contexto digital de trabalho para mulheres são apontadas: acolhimento, interação, estética e narrativa, investimento, ambiente de trabalho, carga de trabalho. Reflete-se que existem diferenças entre o trabalho digital de streaming e outros trabalhos, sendo o ambiente de trabalho, as regras de convivência e o investimento nas condições de trabalho específicas dessa modalidade. Outra questão a se refletir é sobre a carga de trabalho, e as interações com os seguidores, sendo observado o assédio, pedidos para emagrecer e para mudar de cabelo. Conclui-se sobre uma nova morfologia do trabalho que, apesar de ser caracterizado pela inovação digital, guarda indícios de precarização e assédio presentes em outras formas de trabalho feminino.