

# Algoritmo masculino, branco e heteronormativo: a interseccionalidade nos streamers em destaque no carrossel da capa da Twitch

Algorithm male, white and heteronormative: intersectionality in streamers showcased on Twitch's home carousel

Letícia Dallegrave<sup>[\*]</sup>  
leticia.dallegrave@gmail.com

André Fagundes Pase<sup>[\*]</sup>  
afpase@pucrs.br

Mariana Gomes da Fontoura<sup>[\*]</sup>  
marigfontoura@gmail.com

## RESUMO

O artigo tem como objetivo observar como o algoritmo presente na página inicial da Twitch, que escolhe os *streamers* para destacar no formato de carrossel, atua para perpetuar ou não opressões interseccionais. Para isso, inicialmente conceituamos e contextualizamos o *streaming* de jogos, as dinâmicas de opressão na cultura de jogo e a plataforma Twitch para, em um segundo momento, averiguar isso através de uma análise de conteúdo produzida a partir da coleta de um mês dos dados da página inicial da plataforma. O resultado mostrou que as dinâmicas de opressão (hegemonia masculina, heteronormatividade, violência de gênero e raça, meritocracia e cultura tóxica) são reproduzidas pelo algoritmo na escolha dos *streamers*, que dá prioridade para divulgar *streamers* masculinos, brancos e heterossexuais.

**Palavras-chave:** streaming de jogos; interseccionalidade; jogos digitais.

## ABSTRACT

The article has as objective to observe how the algorithm present on twitch's homepage, which defines streamers to highlight in a carousel format, perpetuate or not intersectional oppressions. For this, we initially conceptualize and contextualize the streaming of games, the dynamics of oppression in the game culture, and the Twitch platform to in a second moment ascertain this through an analysis of content produced from the one-month collection of data from the platform's homepage. The result showed that the dynamics of oppression (male hegemony, heteronormativity, gender and race violence, meritocracy, and toxic culture) are reproduced by the algorithm in the choice of streamers, which prioritizes disseminating male, white and heterosexual streamers.

**Keywords:** game streaming; intersectionality; digital games.

<sup>[\*]</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Av. Ipiranga, 6681 - Partenon, Porto Alegre (RS).

## Introdução

**O** *streaming* de jogos compõe o universo dos *games* como uma nova forma de relação entre jogos e jogadores, que jogam perante uma audiência como uma forma de entretenimento contemporâneo. A indústria de *games* considera isso ao desenvolver seus títulos, afinal, é uma ferramenta forte de divulgação (Dallegrave, 2020) ou mesmo uma oportunidade de transformar seu jogo em outros produtos derivados, como os *eSports* (Taylor, 2012).

As plataformas de *streaming* surgem como um novo espaço de interação e criação dentro dessa comunidade, e, por consequência, carregam uma história antiga de uma cultura altamente tóxica, masculina e meritocrática. Para compreender melhor como isso ocorre, serão resgatados conceitos e estudos que contextualizam esses comportamentos. Posteriormente, noções sobre algoritmo e capitalismo de plataforma permitirão entender como as plataformas de *streaming* funcionam, com ênfase na Twitch.

A partir de um resgate conceitual e da definição de análise interseccional (Cho *et al.*, 2013), é possível observar na prática como a cultura dos jogos pode condicionar o algoritmo da página inicial da Twitch a ter uma conduta em conformidade com uma tendência espelhada no comportamento dos usuários. O objetivo é entender, depois de um mês de coleta e posterior análise, como e se o algoritmo reforça questões de opressão.

## A cultura tóxica dos jogos digitais

“Os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo”<sup>[1]</sup> (Gray *et al.*, 2018, p. 3). Apesar da ampla massa de jogadores adultos, os comportamentos heteronormativos enraizados e socialmente aceitos na comunidade *gamer* parecem mais com ações de garotos. A violência de gênero contra mulheres inseridas neste ambiente existe e é comum a vulnerabilidade de minorias diante de comportamentos tóxicos e agressões simbólicas (Fragoso *et al.*, 2017). A normatização desse tipo de comportamento evidencia uma cultura patriarcal difícil de ser rompida nesse contexto. A diversificação de toda a cadeia de produção, bem como dos títulos em si, com a inserção de mulheres ou

mesmo membros da comunidade LGBTQIA+ é certamente o maior desafio “para uma indústria que centraliza ativamente e intencionalmente homens, tais esforços serão, sem dúvida, perturbados por envolvimento com entrenchados valores culturais disfarçados de práticas neutras e objetivas”<sup>[2]</sup> (Gray *et al.*, 2018, p. 5).

Essa hegemonia masculina é histórica e condiciona as mulheres a participar desses espaços em uma posição passiva. Seu esforço só é reconhecido enquanto jogadora casual ou mesmo participante não-essencial (Gray *et al.*, 2018). Quem decide participar da comunidade dos jogos, seja como jogadora ou realizadora, precisa enfrentar, com consciência ou não, esse *status*. Desenvolvedoras ou programadoras muitas vezes têm menor oportunidade de promoção e crescimento somente pelo fato de serem mulheres (Weststar; Legault, 2018). O caso Gamergate, onde uma designer foi questionada e atacada após seu jogo receber uma avaliação positiva por um jornalista, demonstra, na prática, a violência de gênero nesse espaço. O que o caso fez foi visibilizar essa violência e opressão, demonstrando a dificuldade em ampliar a diversidade em um ambiente com grupos ativos e treinados para manter essas relações de dominação masculina, cisgênero e heterossexual (Goulart; Nardi, 2017).

Assim, a cultura do jogo possui elementos de misoginia e homofobia (Taylor, 2012). Para a autora, um ponto inicial para pensar especificamente essa masculinidade é pensar na masculinidade *geek*. Domínio e habilidades em áreas de tecnologia, ciência e jogos funcionam como capital social dentro da cultura de jogo. Apesar de não ter relação direta com questões de gênero, esse conhecimento específico pode funcionar como ferramenta de inclusão e de exclusão, onde quem possui mais domínio dos assuntos relacionados ou habilidades tem mais poder. A autora pontua, por exemplo, que dentro dessa masculinidade *geek*, uma pessoa *Queer* ou LGBTQIA+ pode ser mais aceita que uma mulher, pois a objetificação da mulher nesses espaços ainda é muito relacionada com questões de misoginia. Há, contudo, uma relação intrínseca entre a masculinidade *geek* e a hegemonia masculina, justamente na perpetuação de uma ideia de manutenção do patriarcado e uma noção de superioridade do masculino, onde o feminino é sempre visto como ruim ou inferior e usado de maneira pejorativa para se referir a homens gays ou mesmo menos masculinizados dentro da cultura de jogo.

[1] Tradução livre do original: “[...] video games encode the injustices that pervade society as a whole”.

[2] Tradução livre da original: “For an industry that actively and intentionally centers men, such efforts will no doubt be troubled by entanglements with entrenched cultural values masquerading as objective, neutral practices”.

Taylor (2012) pontua, todavia, que essa masculinidade *geek* está perdendo espaço com a transformação da cultura do jogo em um lazer *mainstream* e capaz de alcançar públicos mais diversos. Ainda é perpetuada uma visão de que o público *gamer* é formado exclusivamente por homens brancos heterossexuais, e quem não faz parte desse recorte é pioneiro e/ou inovador, principalmente quando nos referimos a questões raciais. “Embora normalmente ouçamos falar com mais frequência sobre homofobia e sexismo em comunidades de jogadores, os epítetos raciais não são desconhecidos e continuam a inscrever formas de exclusão”<sup>[3]</sup> (Taylor, 2012, p. 131). Quando um jogador acessa comunidades de jogos online, e expõe seu perfil pessoal, independente se esse encontro é presencial ou digital, ele pode se expor diretamente para insultos e recriminações raciais que não passaria em seu universo particular de amigos e familiares.

Os jogos reforçam comportamentos, pois as possibilidades e limitações do *gameplay* também atuam no reforço destas estruturas. Kurtz (2019) formula o conceito de violência de jogabilidade-discursiva ao estudar a forma como jogadores reagem à presença de jogadoras em partidas de *DotA 2* e *League of Legends*. Em um cenário problemático, “a violência nos games não se manifesta apenas na linguagem verbal, mas também por meio das regras e limites do jogo, estabelecendo também um comportamento que denominamos de violência de jogabilidade-discursiva” (Kurtz, 2019, p. 267).

*Contrariando a hipótese que vinculava o (mau) desempenho das jogadoras à ocorrência de violências, notamos que a partida com o maior número de ocorrências evidenciou justamente o contrário. O fato da jogadora ter uma boa performance parece ser uma fonte maior de frustração por parte do jogador homem: como se eles esperassem que uma mulher jogando naturalmente não seria boa* (Kurtz, 2019, p. 279).

O conceito de interseccionalidade é fundamental para um entendimento desse ecossistema de jogos

e *streaming*, um espaço onde o poder, principalmente simbólico, é utilizado como moeda de troca.

## Interseccionalidade digital

Sumi Cho, Kimberlé Williams Crenshaw e Leslie McCall (2013) debatem sobre diferentes abordagens da interseccionalidade nos estudos acadêmicos e esclarecem pontos que serão fundamentais no presente trabalho, uma vez que forma a base teórica para a parte exploratória.

*A interseccionalidade foi introduzida no final dos anos 1980 como um termo heurístico para chamar a atenção para as dinâmicas complicadas da diferença e as solidariedades da mesmice no contexto da política de antidiscriminação e movimento social. Ele expôs como o pensamento de eixo único prejudica o pensamento jurídico, a produção de conhecimento disciplinar e as lutas por justiça social. Ao longo das décadas que se seguiram, a interseccionalidade provou ser um conceito produtivo que foi implantado em disciplinas como história, sociologia, literatura, filosofia e antropologia, bem como em estudos feministas, estudos étnicos, estudos queer e estudos jurídicos*<sup>[4]</sup> (Cho et al., 2013, p. 787).

As autoras (Cho et al., 2013) entendem que a popularização da interseccionalidade como campo de estudo proporcionou um maior entendimento da sua importância como uma ferramenta para captar e entender as dinâmicas contextuais de poder. “A interseccionalidade está inextricavelmente ligada a uma análise do poder, mas um desafio à interseccionalidade é sua alegada ênfase em categorias de identidade versus estruturas de desigualdade”<sup>[5]</sup> (Cho et al., 2013, p. 797). Para as autoras, a interseccionalidade não está preocupada apenas com categorias, identidades e subjetividades, e sim em uma análise interseccional que enfatiza as desigualdades

[3] Tradução livre do original: “Though we typically hear most often about homophobia or sexism in gamer communities, racial epithets are not unheard of and continue to inscribe forms of exclusion”.

[4] Tradução livre do original: “Intersectionality was introduced in the late 1980s as a heuristic term to focus attention on the vexed dynamics of difference and the solidarities of sameness in the context of antidiscrimination and social movement politics. It exposed how single-axis thinking undermines legal thinking, disciplinary knowledge production, and struggles for social justice. Over the intervening decades, intersectionality has proved to be a productive concept that has been deployed in disciplines such as history, sociology, literature, philosophy, and anthropology as well as in feminist studies, ethnic studies, queer studies, and legal studies”.

[5] Tradução livre do original: “Intersectionality is inextricably linked to an analysis of power, yet one challenge to intersectionality is its alleged emphasis on categories of identity versus structures of inequality”.

políticas e estruturais. É importante identificar essas categorias e identidades, porém, o estudo interseccional se preocupa em como essas categorias e identidades se comportam em determinada dinâmica estudada.

*Se a interseccionalidade é uma disposição analítica, uma forma de pensar e conduzir análises, então o que torna uma análise interseccional não é o uso do termo “interseccionalidade”, nem o fato de estar situada em uma genealogia familiar, nem o seu desenho em listas de citações padrão. Em vez disso, o que torna uma análise interseccional - quaisquer que sejam os termos que ela implanta, qualquer que seja sua iteração, qualquer que seja seu campo ou disciplina - é a adoção de uma forma interseccional de pensar sobre o problema da igualdade e da diferença e sua relação com o poder.<sup>[6]</sup> (Cho et al., 2013, p. 795).*

As dinâmicas e incorporações de poder são parte fundamental dos estudos de raça e gênero (Cho et al., 2013). Essas dinâmicas de opressão precisam ser compreendidas se quisermos ter um entendimento macro do mundo, mesmo que a proposta do presente trabalho seja observar um ecossistema menor ao longo do texto. A opressão precisa de novas visões e novas categorias de análise, que considerem raça, classe e gênero como categorias separadas e entrelaçadas simultaneamente. “Atualmente, estamos todas/os envolvidas/os em uma complexa rede de relações problemáticas que garantem aos nossos semelhantes uma subjetividade humana completa, enquanto estereotipa e objetifica àqueles/as mais diferentes de nós” (Collins, 2015, p. 15). Collins ainda discorre sobre como uma mudança que solucione esse problema social precisa começar com uma mudança interna dentro de cada um para depois podermos pensar em uma mudança na sociedade.

Collins (2015) defende que seja importante afastar uma hierarquização dicotômica da opressão, ou seja, considerar homens mais fortes que mulheres ou negros

mais oprimidos que brancos e entender em nossas análises que raça, gênero e classe social estão sempre presentes em qualquer cenário. Não adianta olhar, por exemplo, apenas para opressão de gênero e desconsiderar raça e classe, precisamos sempre considerar o conjunto. Mesmo o status de oprimido/opressor não é dicotômico, uma vez que é possível circular por diferentes espaços em que o indivíduo terá diferentes níveis de poder.

Atrejada a esses conceitos, a noção de meritocracia é mais um elemento que reforça a toxicidade e a heteronormatividade estabelecidas em todas os espaços que formam o universo dos jogos eletrônicos, além de reduzir a importância da visada interseccional sobre as estruturas de poder nessa esfera. Paul (2018) oferece uma perspectiva direcionada aos *games* que contempla, de forma abrangente, as várias camadas dessa esfera, e sua articulação pode ser expandida posteriormente, com pertinência, para o ambiente da plataforma de *streaming* Twitch.

De acordo com o autor, “embora popularizado ao longo do século XX no Reino Unido e nos Estados Unidos, o conceito pode ser encontrado em uma variedade de sociedades históricas e textos”<sup>[7]</sup> (Paul, 2018, p. 30). Paul (2018) exemplifica o caso da China como uma origem para essa noção, onde o mérito e a habilidade eram ainda muito vinculados à predominância da aristocracia sobre aqueles ditos habilidosos, porém sem origem nobre.

Mais adiante, ainda no período imperial, um sistema meritocrático foi estabelecido, com a aplicação de uma série de exames para medir as habilidades de civis a fim de conceder postos de poder no governo e integrar as dinastias (Paul, 2018). Mas esse sistema chinês acabou por mostrar que “[...] uma suposta meritocracia rapidamente se torna uma aristocracia onde o sucesso depende de acesso inicial e status, ao invés de habilidade ou esforço”<sup>[8]</sup> (Paul, 2018, p. 33).

Paul (2018) acredita que do exemplo chinês podem ser extraídas duas chaves de compreensão para a meritocracia no universo dos *games*. A primeira estabelece a falha de sistemas meritocráticos quando se substitui a

[6] Tradução livre da original: “Implicit in this broadened field of vision is our view that intersectionality is best framed as an analytic sensibility. If intersectionality is an analytic disposition, a way of thinking about and conducting analyses, then what makes an analysis intersectional is not its use of the term “intersectionality,” nor its being situated in a familiar genealogy, nor its drawing on lists of standard citations. Rather, what makes an analysis intersectional—whatever terms it deploys, whatever its iteration, whatever its field or discipline—is its adoption of an intersectional way of thinking about the problem of sameness and difference and its relation to power.”

[7] Tradução livre do original: “Although popularized throughout the twentieth century in the United Kingdom and the United States, the concept of meritocracy can be found in a variety of historical societies and texts”.

[8] Tradução livre do original: “[...] a putative meritocracy quickly becomes an aristocracy where success hinges on initial access and status, rather than skill or effort”.

avaliação de habilidades por uma herança, e que se reflete nos jogos com a pouca diversificação de estilos de títulos. Na segunda, entende que a meritocracia favorece aqueles que defendem a manutenção do *status quo*, que não conseguem criticá-lo a partir de sua posição, ponto que o autor endereça à toda a cadeia de produção e de consumo de jogos, do *design* aos jogadores e às comunidades.

Em um contexto mais contemporâneo e ocidental, a noção de meritocracia remete diretamente à narrativa do “sonho americano” e à máxima de que o sucesso é resultado de trabalho árduo e da perseverança - e os jogos digitais reforçam essa narrativa (Paul, 2018). O ranqueamento e avaliação do desempenho dos jogadores, o *level design*<sup>[9]</sup> de muitos títulos, as histórias de superação de adversidades desenvolvidas em diversos enredos circulam, atualizam e retroalimentam a ideologia baseada no mérito do esforço e da habilidade, mas apagam outros diversos aspectos relacionados ao âmbito dos jogadores e de outros atores envolvidos na indústria e circulação de *games*.

De modo geral, “meritocracia trabalha como um ampliador para qualquer tipo de desigualdade estrutural decorrente de diferenças em coisas como sexo, gênero, raça, classe, orientação sexual, idade ou muitos outros fatores”<sup>[10]</sup> (Paul, 2018, p. 14). Ela mensura, amparada por uma lógica que se apresenta justa e balanceada, com igualdade as desigualdades, ignorando as intersecções e a posição de cada sujeito nesse sistema e o próprio fator da sorte, que coloca muitos em uma posição inicial privilegiada para desenvolver habilidades.

*O mérito em videogames é avaliado pelo tempo que uma pessoa foi capaz de investir no aprendizado deste jogo e de todos os jogos semelhantes que um jogador já jogou antes. O sucesso em um jogo depende da capacidade econômica de pagar pelos jogos e sistemas, da permissão cultural ou*

*incentivo para jogar e da sorte de encontrar narrativas de jogos, personagens e gêneros que sejam pelo menos identificáveis ou interessantes. [...] [a] reciclagem de propriedade intelectual e práticas de design conhecidas é impulsionada pela dinâmica da indústria e uma aversão geral à tomada de risco, que atende a participantes estabelecidos ao invés de tentar alcançar novos. [...] os videogames medem não apenas suas habilidades naturais, mas também todas as vantagens herdadas que permitem a certos jogadores começar bem antes de outros*<sup>[11]</sup> (Paul, 2018, p. 52-53).

A crítica de Paul (2018), extensiva à própria indústria que fomenta, através da repetição dos modelos bem-sucedidos de jogos, reforça que todas as estruturas favorecem e fortalecem aqueles que, sob o discurso meritocrático, se esforçam. No entanto, esse amparo estrutural é ignorado pela noção de mérito, e a responsabilidade pelo sucesso é exclusivamente do jogador:

*A meritocracia nos jogos ensina aos jogadores que a única maneira de ter sucesso é baseada em seu próprio talento e esforço, eliminando preocupações com as questões estruturais que envolvem o acesso. A falta de capacidade de sentir empatia ou pensar além das circunstâncias é uma marca registrada dos problemas com o discurso meritocrático e um fator-chave para a toxicidade da cultura do jogo*<sup>[12]</sup> (Paul, 2018, p. 61).

Dessa forma, surge a dúvida se novas extensões do jogar reforçam ou transformam um comportamento desenvolvido ao longo de cinco décadas pelo meio em si, e pela publicidade e estímulo para o consumo relacionado. É preciso também compre-

[9] Expressão utilizada para indicar o design dos ambientes onde ocorrem os jogos, espécie de desenho de palco.

[10] Tradução livre do original: “Meritocracy works as a magnifier for any sort of structural inequality stemming from differences in things like sex, gender, race, class, sexual orientation, age, or many other factors”.

[11] Tradução livre do original: “Merit in video games is assessed by the time a person has been able to invest in learning this game and all the similar games a player has played before. Being successful in a game depends on the economic ability to pay for games and systems, the cultural permission or encouragement to play games, and the good fortune to find game narratives, characters, and genres that are at least somewhat relatable or interesting. [...] This recycling of known intellectual property and design practices is driven by industry dynamics and a general aversion to risk taking, which caters to established players over attempts to reach new ones. When players pick up video games, having played the same games or genres for years, the video games measure not just their natural abilities but also all the inherited advantages that let certain players start well ahead of others”.

[12] Tradução livre do original: “Meritocracy in games teaches players that the only way to succeed is based on their own talent and effort, eliminating concerns about the structural issues surrounding access. The lack of ability to empathize or think beyond one’s circumstance is a hallmark of the problems with meritocratic discourse and a key driver of the toxicity of game culture”.

ender as operações máquinicas nesse contexto, bem como reverberações de práticas interseccionais.

## Algoritmo e capitalismo de plataforma

A expressão da vida cotidiana e a comunicação contemporânea são realizadas através de diversas plataformas digitais. Na busca por uma forma de organizar a informação para o seu interagente, o algoritmo surge como solução, como agente que classifica, organiza e processa informações a partir de orientações específicas.

*O termo algoritmo, comumente associado com a Ciência da Computação, pode ser usado para qualquer processo eficaz que reduz a solução de um problema para uma sequência de ações pré-determinada. Quando relativos ao software, algoritmos são usados para realizar cálculos, orientar o raciocínio automatizado e processar dados (inclusive textos digitais)<sup>[13]</sup> (NOWVISKIE, 2014)*

Posteriormente, Da Silva e Araújo (2020, p. 7) refinam o conceito para designar uma forma de compreender como um determinado *software* ou plataforma age. São lógicas computacionais, mas programadas com diversas finalidades, como retenção de dados, incorporação de publicidade relacionada e gerenciamento de informações do interesse do interagente.

Paralelamente, os produtores de conteúdo também são regidos pelas rotinas de programação. Ao passo que elas distribuem publicações, controlam o desempenho e registram performances como tempo, recorrência e outros atributos que serão utilizados para a remuneração e exibição nas *timelines* ou capas (Pase *et al.*, 2020).

Tiktok, Twitch e YouTube, entre outros, são compreendidos como redes sociais digitais e repositórios de conteúdo, algumas vezes também agindo como serviços. Além

disso, é possível compreender essas empresas como plataformas de publicação de conteúdo. Para Srnicek (2016, p. 82), plataformas são estruturas digitais que permitem que dois ou mais grupos interajam entre si e buscam uma posição de intermediárias para reunir diferentes tipos de usuários.

*Plataformas, em suma, são uma nova forma de empresa: elas são caracterizadas por fornecer a infraestrutura para intermediar diferentes grupos de usuários, com tendência para formar monopólios derivados de seus efeitos na rede, empregando táticas em diferentes formas para congregar diversos públicos e realizar isso em [um sistema com] uma arquitetura central projetada para controlar a interação entre as pessoas<sup>[14]</sup> (Srnicek, 2016, p. 90).*

Algumas vezes, elas também fornecem ferramentas ou rotinas para permitir que seus interagentes construam, dentro das normas do ambiente, seus próprios produtos, serviços e negócios. Cada ação realizada, seja por quem assiste um vídeo ou por quem posta uma imagem, por exemplo, é um dado, matéria-prima do capitalismo avançado do século XXI. Dados podem envolver conhecimento, mas compreender por que algo aconteceu, por exemplo, não é uma condição de todos estes blocos (Srnicek, 2016, p. 75). Essas empresas são organizadas para explorar informações e produzir conhecimento a partir do registro e análise desse material, ao passo que usuários observam fotos em uma página e influenciadores digitais publicam vídeos em busca de visualização, entre outros.

*A plataforma surgiu como um novo modelo de negócio, capaz de extrair e controlar imensas quantidades de dados, e com esta mudança observamos o crescimento de grandes firmas monopolistas. Atualmente, o capitalismo das economias de alta e média renda é cada vez mais dominado por essas empresas, e a dinâmica delineada neste livro indica que a tendência só irá continuar<sup>[15]</sup> (Srnicek, 2016, p. 17).*

[13] Tradução livre do original “The term algorithm, most commonly associated with computer science, may be used for any effective procedure that reduces the solution of a problem to a predetermined sequence of actions. In software, algorithms are used for performing calculations, conducting automated reasoning, and processing data (including digital texts)”

[14] Tradução livre do original “Platforms, in sum, are a new type of firm; they are characterised by providing the infrastructure to intermediate between different user groups, by displaying monopoly tendencies driven by network effects, by employing cross-subsidisation to draw in different user groups, and by having a designed core architecture that governs the interaction possibilities”.

[15] Tradução livre do original “The platform has emerged as a new business model, capable of extracting and controlling immense amounts of data, and with this shift we have seen the rise of large monopolistic firms. Today the capitalism of the high- and middle-income economies is increasingly dominated by these firms, and the dynamics outlined in this book suggest that the trend is only going to continue”.

O desenvolvimento da Internet em paralelo com novos produtos que operam em sintonia com a rede – *smartphones*, *tablets*, além de processadores mais rápidos – e para a rede – barateamento de estruturas e equipamentos para armazenamento, seja local ou remoto (“em nuvem”) – facilitou algo que Srnicek (2016) indica como a capacidade de transformar atividades simples em dados armazenados e, conseqüentemente, analisados. No caso da Twitch, objeto deste artigo, há uma espécie de monopólio em formação. O serviço não é o único que permite transmitir jogos em tempo real, porém a sua proeminência no segmento reforça a importância da empresa diante de outros.

## Streaming de jogos, Twitch e capital lúdico

O *streaming* de jogos é uma nova forma de criar entretenimento ao vivo. Um jogador, através de uma plataforma online, realiza uma transmissão ao vivo para outras pessoas e compartilha o seu momento em jogo. As pessoas, que agora formam uma audiência, podem apenas assistir o que está sendo transmitido ou interagir com o jogador e com outros usuários através de um *chat* disponibilizado pela plataforma, e até mesmo oferecendo inscrições pagas para quem transmite (Dallegrave, 2020). Esse comportamento permitiu que jogadores transformassem seu espaço de lazer privado em um entretenimento público, formando audiência e comunidade e recebendo uma remuneração para realizar esse tipo de transmissão (Taylor, 2018). O *streamer*, como fica conhecido este jogador em transmissão, possui diversas camadas de produção em que precisa articular para realizar as suas transmissões, trabalhando continuamente enquanto em *live streaming*, mas também fora dela (Taylor, 2018). Há uma performance que é dupla no *streaming* de jogos: o jogador performa dentro de jogo, ou seja, precisa jogar e interagir ativamente com o jogo, mas também performa para a transmissão, utilizando seu corpo e sua interação com a audiência para possibilitar essa relação com o público (Dallegrave, 2020).

A Twitch é a plataforma pioneira desta nova forma de entretenimento e desde 2011 é a maior referência dentro do *streaming* de jogos para quem transmite e para quem assiste. Ainda que essa hegemonia esteja sendo quebrada com o surgimento e concorrência de outras plataformas, os grandes *streamers* e os grandes campeonatos de *eSports* seguem dando prioridade para a plataforma que pertence à Amazon desde 2014. Mesmo fora do universo *gamer*, a Twitch segue em grande crescimento: em 2020 a categoria mais assistida na plataforma foi “Just Chatting”, em

português “Só na Conversa”, em que o *streamer* apenas conversa e interage com a audiência sem estar jogando ou performando outra atividade (NEWZOO, 2021).

Essa popularidade entre o público *mainstream* fez com que em 2021 a Twitch enfrentasse um problema com uma prática que ficou conhecida como “hot tub stream”. Abusando de uma lacuna deixada nas políticas de nudez e vestuário da plataforma, *streamers*, em sua maioria mulheres, começaram a utilizar a categoria de “Só na Conversa” para fazer transmissões com conteúdo sexualmente sugestivo em banheiras de plástico ou na banheira de casa. Em março, os números dessas transmissões subiram exponencialmente e a plataforma deixou esse conteúdo ser exibido sem nenhuma restrição até maio, quando começou a banir, ou seja, suspender temporariamente ou definitivamente o contrato da plataforma com *streamers* que estivessem fazendo esse tipo de transmissão (Diaz, 2021). A situação evidenciou a unilateralidade que a plataforma pode ter com seus *streamers*, que podem perder o acesso ao seu canal, sua monetização e seu trabalho de uma hora para a outra (Pase *et al.*, 2020). Após pressão dos anunciantes e contestação dos *streamers* desse nicho de conteúdo, que tinham razão em suas reivindicações uma vez que a política de nudez e vestuário permitia esse tipo de transmissão, a Twitch resolveu a questão criando uma categoria chamada “Pools, Hot Tubs, and Beaches” (Piscinas, Banheiras Aquecidas, e Praias, em português) que permite esse conteúdo, porém oferece autonomia para que seus anunciantes retirem os anúncios dessa categoria (Diaz, 2021).

Ainda em 2021, a Twitch enfrentou novamente reivindicações por parte dos seus *streamers*. Um movimento formado majoritariamente por *streamers* negros e *queers* propôs um boicote de um dia, conhecido como #ADayOff-Twitch, na tradução Um Dia Fora da Twitch, para evidenciar os ataques de ódio que *streamers* negros, *queers* e pessoas com deficiência sofrem constantemente através de ataques de *bots* ou contas falsas programadas para disseminar ódio no *chat* destes *streamers*. Além disso, nesses ataques eram divulgados o nome completo e endereço desses *streamers*, colocando-os em risco e tornando públicas informações pessoais e sensíveis (Grayson, 2021a, 2021b). Divulgar esse tipo de informação pessoal muitas vezes coloca a vida do *streamer* em risco, uma vez que pode atrair pessoas mal-intencionadas ou mesmo fãs para seus endereços, prejudicando sua integridade física e mental (Taylor, 2018). O movimento, que ocorreu no dia 1 de setembro de 2021, resultou em queda de visualização para a plataforma, que contabilizou uma audiência menor em 400,000 pessoas comparado ao mesmo período da semana anterior e provocou uma

resposta direta da Twitch, que afirmou que já estava tomando medidas cabíveis internamente e iniciou dois processos jurídicos contra pessoas que supostamente criaram estes *bots* para disseminar ódio (Grayson, 2021a, 2021b).

No Brasil, no mesmo período, dois movimentos começaram a tomar forma: O Apagão da Twitch e a União dos Streamers<sup>[16]</sup>. O primeiro movimento a surgir foi a União dos Streamers, inicialmente com o nome de Sindicato dos Streamers, organizado pelos *streamers* Matheus “Picoca”<sup>[17]</sup> Tavares e Daniel “danielhe4rt”, em resposta direta a mudança brusca na monetização dos *streamers* ocorrida em agosto. Eles lançaram um manifesto em um site que permite a assinatura de *streamers* e audiência que concordam com o discurso, além de contar com um temporizador de quanto tempo estão esperando uma resposta da Twitch sobre as reivindicações, que são 4: isenção dos 30% de impostos pagos ao governo Norte Americano para um repasse mais justo aos *streamers*, transparência dos canais onde foram testados os novos preços das inscrições, gráficos de progressão na *dashboard* do usuário, que foi citado pelo executivo da plataforma no Brasil Phil Chaves em uma entrevista e melhores condições para a equipe da Twitch Brasil para melhorias no suporte ao *streamer*. Em paralelo, o Apagão da Twitch propôs, assim como o movimento #ADayOffTwitch, um dia de greve de *streamers* brasileiros no dia 23 de agosto para conscientizar as pessoas, principalmente quem assiste, sobre o descaso da plataforma com os criadores de conteúdo. Entre as reivindicações, estão uma maior transparência dos dados oferecidos pela Amazon e o pagamento justo para *streamers*, além de reforçar que não aceitarão exploração. Quando questionada sobre as manifestações ocorridas no Brasil, a Twitch declarou que apoia diretamente os *streamers* a se manifestarem e chamarem atenção para questões importantes do serviço, que estão ouvindo e colhendo esse *feedback* para fazer da Twitch o melhor serviço para os criadores de conteúdo promoverem as suas comunidades (Breve, 2021).

Esses movimentos nacionais e internacionais indicam que essa onda de movimentos e reivindicações por melhorias pode estar apenas começando. *Streamers* e criadores de conteúdo estão começando a perceber que não são apenas criadores ou *streamers*, são também traba-

lhadores diretos nestas plataformas (D’Anastasio, 2021). Diante desse contexto da plataforma e da transformação do consumo de entretenimento em trabalho, se estabelece o que podemos chamar de capital lúdico, que, “[...] é o trabalho acumulado através de um esforço do jogador enquanto em um momento de *gameplay* ou de uma transmissão motivada por uma partida ou outro aspecto originário de um jogo” (Pase *et al.*, 2020, p. 7). Os *streamers* utilizam o capital lúdico como moeda de troca com plataformas por remuneração, mesmo sem saber. Pelos movimentos observados, conseguimos inferir que os criadores estão percebendo que são fundamentais nesse ecossistema e reivindicando um espaço melhor e mais justo.

## Método e análise

Para compreender o que a Twitch destaca na sua página principal, este artigo utilizou como estratégia metodológica uma análise da *home* do *website* durante o mês de agosto de 2021 a partir da estrutura de categorias proposta por Bardin (2011) para a análise de conteúdo. Esses eixos foram definidos em virtude da temática da pesquisa e das possibilidades de registro de informações através do acesso à Twitch. Para tentar evitar ao máximo que o sistema aplicasse seus algoritmos de personalização, os acessos foram realizados através do Google Chrome em dois computadores diferentes no final da manhã com o recurso de janela anônima. É preciso ressaltar que isso não elimina todas as tentativas da plataforma de identificar o público, como análise de IP para determinar o país de origem e, por consequência, o idioma.

Como Bardin (2011, p. 133) indica, “fazer uma análise temática consiste em descobrir os “núcleos de sentido” que compõem a comunicação e cuja presença, ou frequência de aparição, podem significar alguma coisa para o objetivo analítico escolhido.” Em um olhar sobre uma plataforma de *streaming* de jogos, esta ação precisa ponderar além do sentido investigado, mas também das estruturas possíveis de registro. Para manter a homogeneidade dos passos durante um mês de investigação, a estratégia escolhida buscava capturar uma espécie de polaroide da *home*, porém com dados<sup>[18]</sup>.

[16] O site está disponível no endereço <https://uniaostreamer.com/> para consulta.

[17] No universo do streaming de jogos e dos eSports, é comum que os *streamers* ou jogadores fiquem conhecidos pelo seu apelido dentro do jogo, inclusive por preferirem não revelar seus dados pessoais. Entre aspas estão os apelidos dos criadores e seguimos essa nomenclatura que é padrão no universo observado.

[18] As tabelas e as capturas de tela estão disponíveis no link: <https://drive.google.com/drive/folders/1dOq8pLgetNo3iT0FoeSzqPDev15XFW6?usp=sharing>

Optamos por analisar o carrossel de *streamers* que aparece na página inicial da Twitch assim que abrimos a página. A plataforma mostra 8 diferentes *streamers* em posição de destaque nesse carrossel, sendo uma importante ferramenta para que usuários descubram criadores de conteúdo e que os *streamers* consigam alcançar um maior número de pessoas e, por consequência, aumentando sua monetização e/ou relevância dentro da comunidade da plataforma.

A coleta foi feita diariamente durante o mês de agosto de 2021. Para preservar as informações coletadas, realizamos as capturas de tela em aba anônima, onde o navegador não possui nenhum login ou informação de comportamento de outras redes sociais que o algoritmo da Twitch poderia usar para direcionar canais conforme os gostos pessoais de algum dos pesquisadores. A coleta foi feita no mesmo horário, respeitando o intervalo entre 12h e 14h, buscando um recorte do algoritmo que fosse possível para captura e mesmo análise, já que não há uma ferramenta disponível para automatizar esse processo.

Para cada *streamer*, organizamos as seguintes informações: categoria da transmissão, gênero, nacionalidade, raça, se identifica a categoria LGBTQIA+, número total de seguidores, média de visualizações e *status* da

Twitch (Parceiro, Afiliado ou Streamer). Preenchemos essas categorias conforme as informações da transmissão e do canal da Twitch. Usuários que não possuíam câmera, mas apresentavam uma descrição sua ou link para as redes sociais na Twitch, foram identificados dessa maneira. Para os dados de visualizações e seguidores, utilizamos o Twitch Tracker<sup>[19]</sup>, ferramenta que utiliza a API aberta da Twitch para fornecer relatórios para usuários e *streamers* sobre canais e transmissões.

Dessa forma, olharemos para as categorias interseccionais mais convencionais como gênero, raça, sexualidade e adicionaremos outras que agregam sentido dentro do ecossistema de *streaming* de jogos, como o *status* da Twitch, que funciona como uma classe social dentro da plataforma. O “Streamer” não possui nenhuma forma de remuneração, o “Afiliado” possui remuneração e algumas vantagens na plataforma e o status de maior prestígio e retorno financeiro é o “Parceiro”, que possui contrato com a plataforma e pode ser convidado para eventos oficiais da Twitch como representante da marca. Seguindo a definição de análise interseccional (Cho *et al.*, 2013), utilizaremos essas categorias para entender como o algoritmo do carrossel da Twitch se comporta e se pode

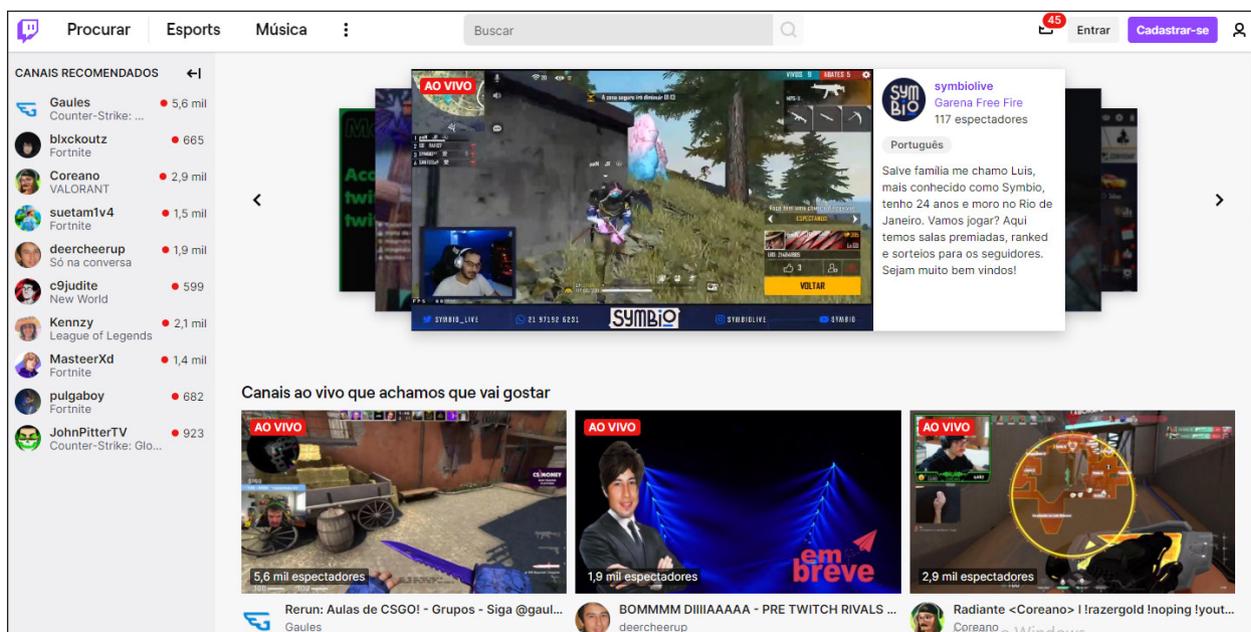


Imagem 1. Carrossel Twitch.

Fonte: Captura de Tela realizada pelos pesquisadores em 01/08/2021

[19] Ferramenta disponível online e gratuitamente no site: <https://twitchtracker.com/>.

ter uma tendência de comportamento específica durante um mês reforçando ou não questões de opressão.

Em 31 dias, tivemos um *corpus* de 248 ocorrências (8 por dia), porém 114 *streamers* distintos, alguns aparecendo mais de uma vez na coleta. Na categoria da transmissão, que considera o que o *streamer* está transmitindo no momento, os jogos foram dominantes com 82,25% de presença (204 ocorrências), enquanto outros assuntos, ao total, tiveram 17,75% de participação (44). Categorias consideradas mais *mainstream*, como conversa ou música, vêm crescendo na plataforma que era exclusivamente direcionada para jogos. A própria Twitch, hoje, se intitula uma plataforma para criar entretenimento ao vivo e formar comunidades (Dallegrave, 2020). Entre os jogos, os maiores destaques foram *Garena Free Fire* (24 ocorrências), *Call of Duty: Warzone* (21) e *League of Legends* (20). Em outras categorias, os destaques foram Só na Conversa (24), Música (9) e Esportes (2).

O carrossel da Twitch possibilita a inserção de publicidade. Em agosto, foram 18 dias com anúncios (58,07%) e 13 dias sem anúncio (41,93%). Entre os anunciantes: a própria Twitch (8 ocorrências), Samsung (2), Itaú (2), Free Guy (2), Submarino (1), Space Jam (1), Heinz (1), Clear Corretora (1), Ballantine's (1).

Os anúncios da Twitch ocorreram a partir do dia 11/08 e tinham como objetivo a divulgação dos novos preços das inscrições na plataforma, que diminuíram de R\$ 22,90 para R\$ 7,90. Essa redução motivou as ações dos *streamers* através dos movimentos já citados, pois houve uma mudança drástica em seus recebimentos repentinamente, sem a possibilidade de planejamento ou adequação a essa nova realidade (Breve, 2021). Ambos os movimentos ocorreram no mesmo período das publicidades da Twitch na página inicial: o primeiro Apagão da Twitch ocorreu no dia 23 de agosto e o manifesto/site da União dos Streamers foi lançado no dia 13 de agosto. É possível ponderar sobre uma correlação entre uma campanha forte de anúncios sobre as vantagens do novo preço das inscrições no mesmo período em que *streamers* organizam movimentos de boicote e de reivindicações para a Twitch. A plataforma tenta atrair a audiência com os novos preços às custas dos criadores de conteúdo.

Ainda sobre as publicidades nesse período, cabe destacar uma ocorrência específica que chamou a atenção dos pesquisadores. A campanha do Itaú visava à divulgação do projeto “Feito com Todes”, um projeto de diversidade

em parceria com a Twitch. Apesar disso, nos dois dias de publicidade da campanha, os *streamers* escolhidos pelo algoritmo para serem apresentados no carrossel junto da publicidade foram 11 homens e 5 mulheres, todos brancos e apenas um se identificando como LGBTQIA+.

Ao considerar a categoria gênero, a desigualdade ao longo dos dias foi extremamente alta: 80, 25% dos *streamers* são do gênero masculino (199 ocorrências) e apenas 17,75% são do gênero feminino (44). A hegemonia masculina foi incontestável no *corpus* da coleta, mantendo uma comunidade que já é conhecida por ser majoritariamente feita por e para homens, ainda mais masculina.

Outro ponto que apresentou diferença significativa foi o referente à identificação do *streamer* como parte da comunidade LGBTQIA+: em 248 ocorrências, apenas 10 vezes o *streamer* utilizou essa categoria na transmissão. Outros *streamers* desta coleta podem fazer parte da comunidade LGBTQIA+. Consideramos, contudo, apenas os que adicionaram a categoria na sua transmissão. Essa prática é comum para que usuários encontrem transmissões amigáveis e seguras para essa comunidade.

A tabela de raça apresenta uma desigualdade ainda maior. De 248 ocorrências, 214 eram pessoas brancas (86,29%), 19 pessoas (7,66%) não possuíam câmera ou informações na descrição do canal, impossibilitando a identificação desse aspecto, e 15 pessoas eram pretas ou pardas (6,05%). O percentual de pessoas que não conseguimos identificar foi maior que o número de pretos e pardos no período. Além disso, durante os dias em que havia publicidade, o algoritmo escolheu apenas 7 vezes pretos ou pardos para aparecer junto ao anúncio, contra 137 vezes em que os *streamers* eram brancos. Importante pontuar, também, uma invisibilização da mulher negra: dessas 15 ocorrências, nenhuma era mulher. Não podemos cair no pensamento retrógrado de que essa visibilidade ocorre por conta da baixa presença de *streamers* negros, uma vez que existem movimentos como o projeto brasileiro Wakanda Streamers<sup>[20]</sup>, que busca uma maior visibilidade para *streamers* e criadores de conteúdos negros, e todo o movimento a #ADayOffTwitch organizado, em parte, por *streamers* negros nos Estados Unidos. Eles estão presentes, talvez apenas invisibilizados.

Por fim, conforme resgatado anteriormente, a Twitch tem suas próprias dinâmicas sociais e simbólicas. O nível mais alto, que oferece maior visibilidade e remuneração para quem transmite, é alcançar o *status*

[20] Projeto social que busca divulgar e aumentar visibilidade de streamers negros. Site disponível em: <https://www.wakandastre- amers.com.br/>

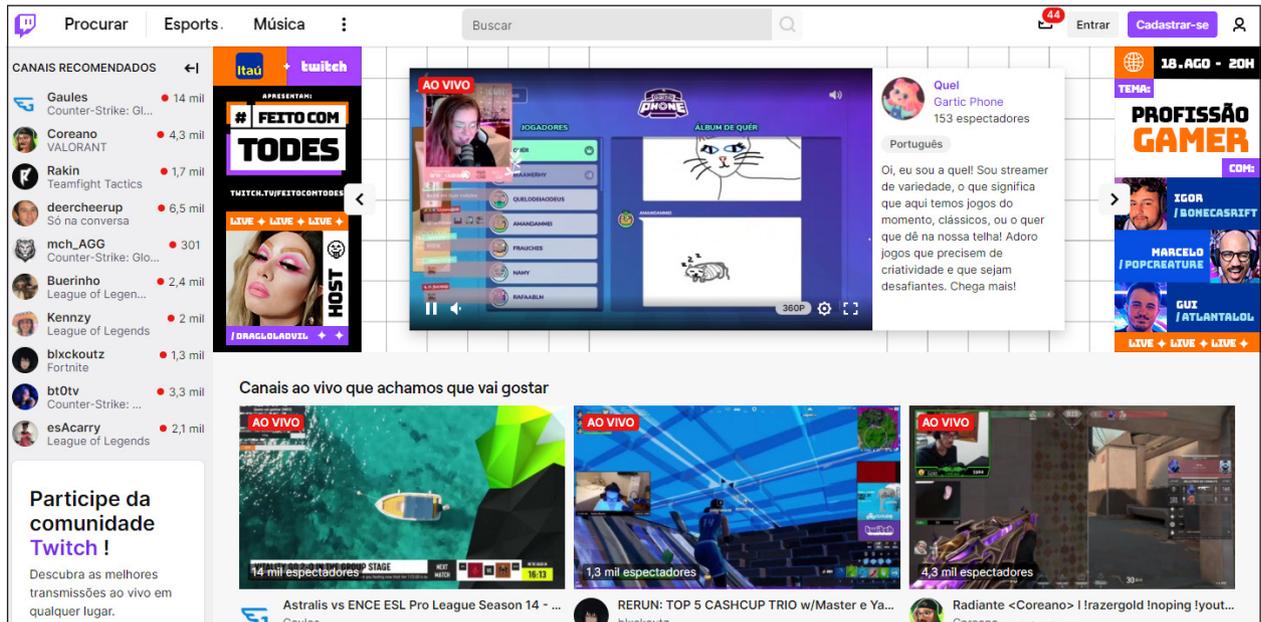


Imagem 2. Itaú # Feito com Todes.

Fonte: Captura de Tela realizada pelos pesquisadores em 17/08/2021



Imagem 3. Tabela Gêneros.

Fonte: Tabela produzida pelos autores

de Parceiro, onde há um contrato de exclusividade. Em teoria, quem alcança esse nível tem todas as ferramentas necessárias para continuar com o crescimento das suas transmissões, dependendo apenas do seu trabalho e da sua relação com a audiência. Os *status* menores, Afiliados e Streamers, estão no caminho para a parceria e precisam ainda de mais visibilidade e números, seja de seguidores ou de inscrições pagas para permitir a sua remuneração. Uma boa maneira da Twitch impulsionar esses pequenos canais seria o carrossel da capa, contudo, vemos que isso não ocorre, e a página inicial fica dedicada aos Parceiros. Entre as 248 ocorrências, 223 eram Parceiros, 18 eram Afiliados e 7 não puderam ser identificados, pois os canais estavam fora do ar.

Diante disso e dos demais dados coletados e organizados até então, cabe retomar a noção de meritocracia de Paul (2018). No que tange ao *status*, o domínio da visibilidade de Parceiros no carrossel da página inicial reforça a noção de mérito, como uma recompensa pelo esforço e pela habilidade que demonstram ao atingir os

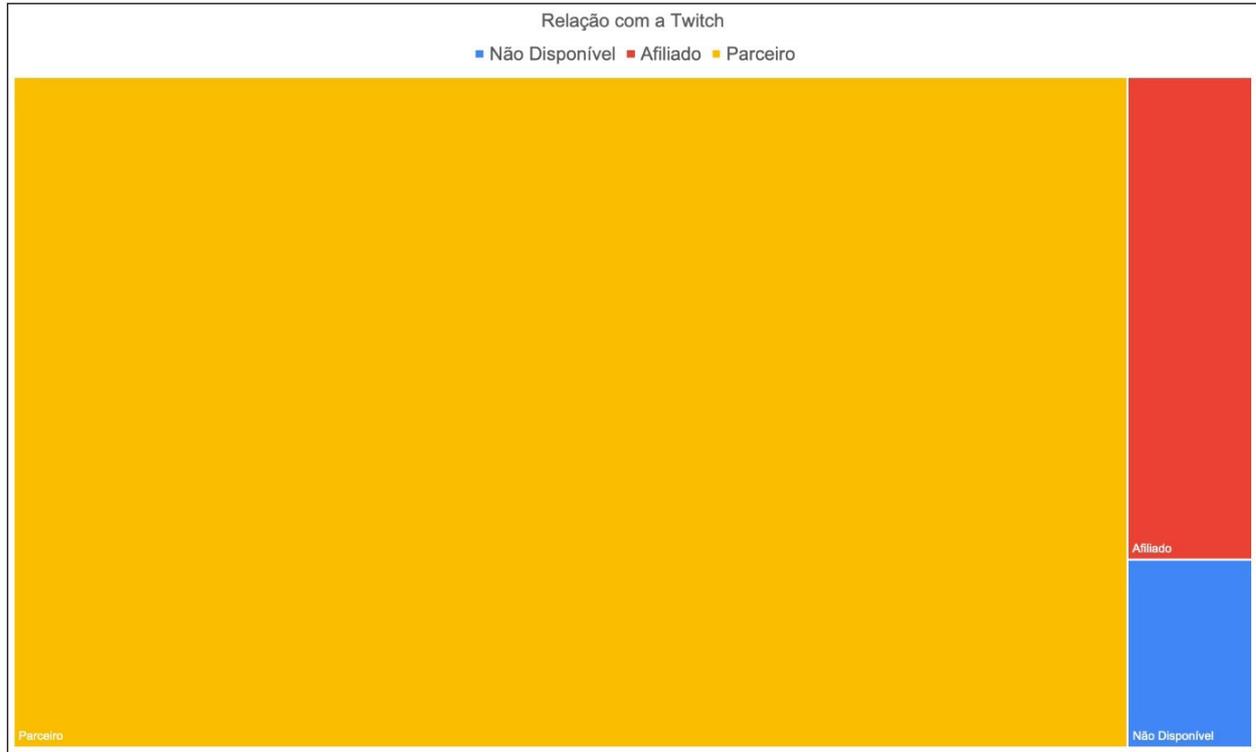
números necessários. Pensando na noção de capital lúdico (Pase *et al.*, 2020), a ideia de habilidade extrapola o domínio do saber jogar bem, que pode ser compensado, quando deficiente, ou fortalecido pela necessária capacidade de entreter para reter a atenção da audiência.

A baixa presença de *streamers* pretos ou pardos, bem como de mulheres no geral, e da identificação LGBTQIA+ frente à predominância de homens brancos dialoga diretamente com as características da perspectiva meritocrática no universo do *games* elaborada por Paul (2018), sobretudo quando o autor afirma que ela é cega às intersecções que compõem todo o contexto. Os resultados da categorização e da análise dos dados convergem diretamente para o efeito de ampliação das diferenças que a meritocracia causa, conforme destacado em tópico anterior. Tudo isso aponta para o fato de que, se não há espaço e visibilidade para a diversidade na plataforma, é porque a régua do mérito (do *status* concedido pela Twitch e, consequentemente, a maior exposição através do carrossel) é, de fato, um instrumento de ampliação dessas diferenças, o



**Imagem 4.** Tabela Raça.

Fonte: Tabela produzida pelos autores



**Imagem 5.** Tabela Status.

Fonte: Tabela produzida pelos autores

que faz forte oposição à parte da publicidade identificada no período da coleta e fomenta a cultura tóxica na qual estão imersos os jogadores e a própria indústria.

## Considerações finais

A pesquisa evidenciou que mesmo quando o que controla o que está visível ou em destaque em uma plataforma de *streaming* de jogos é um algoritmo, a indústria de jogos permanece um espaço formado por homens, brancos e heterossexuais, perpetuando a hegemonia masculina e a cultura tóxica nestes espaços. Se algoritmos aprendem e reproduzem comportamentos baseados em dados (Srnicek, 2016) dos seus usuários, é possível deduzir que o que é consumido e buscado na Twitch em sua maioria são *streamers* homens, brancos e heterossexuais.

A Twitch reafirma de diversas maneiras uma preocupação com a diversificação dos seus públicos, audiência e *streamers*, mas preciso ir além e questionar como essas ações dão de fato visibilidade para criadores. Criar um mês com ações voltadas para a comunidade

LGBTQIA+ é importante (Twitch, 2021a), contudo, como é o suporte dado para essa mesma comunidade no dia a dia? O mesmo é válido para questões raciais, quando a Twitch anunciou buscar o reforço da representação e igualdade, mas somente após realizar uma pesquisa interna com os *streamers* para entender questões de identidade e diversidade, sem propor nenhuma solução ou melhoria a curto prazo (Twitch, 2021b). *Streamers queers* e negros estavam envolvidos no #ADayOffTwitch, reivindicando melhorias e reclamando de ataques de ódio sofridos enquanto trabalham na plataforma.

A análise interseccional permitiu olhar para as categorias socioeconômicas e identitárias e relacioná-las a questões de opressão que a sociedade impõe a mulheres, pessoas negras e pessoas da comunidade LGBTQIA+, e como a cultura tóxica e de hegemonia masculina na cultura dos jogos perpetua essa opressão. Somado a tudo isso, o sistema de *status* da Twitch, fortemente calcado na noção de meritocracia (Paul, 2018), apaga as diferenças e desigualdades evidenciadas pela abordagem interseccional. Mesmo em espaços que deveriam ser diversos, o algoritmo está condicionado a buscar homens brancos e

heterossexuais, pois esse provavelmente é o público majoritário da plataforma. Há, portanto, uma oportunidade e um espaço para refletir como a Twitch ou plataformas de *streaming* de jogos podem trabalhar para uma verdadeira inclusão, além de acolher minorias que enfrentam esse tipo de opressão na sociedade como um todo.

A partir dessas considerações, é possível perceber que há uma manutenção da opressão vivida na sociedade e no universo *gamer* contra grupos sociais pelo algoritmo da Twitch. É necessário rever não apenas o que é jogado, mas também o que é assistido e o que ganha destaque, aspectos cada vez mais importantes dos jogos digitais.

## Referências

- ARAÚJO, W. F. 2018. A construção da norma algorítmica: análise dos textos sobre o Feed de Notícias do Facebook. *E-compós*, **21** (1) 1-21. DOI: <https://doi.org/10.30962/ec.1402>
- BARDIN, L. 2011. *Análise de Conteúdo*. São Paulo, Edições 70, 284p.
- BLODGETT, B. 2019. Media in the Post #GamerGate Era: Coverage of Reactionary Fan Anger and the Terrorism of the Privileged. *Television & New Media*, **20** (8): 1–17. DOI: <https://doi.org/10.1177/1527476419879918>.
- BREVE, G. 2021. O que é o ‘apagão da Twitch’ e por que os streamers estão se unindo? *Bitniks*. 24 ago. 2021. Disponível em: <https://bitniks.com.br/apagao-da-twitch/>. Acesso em: 23/09/2021.
- COLLINS, P. H. 2015. Em direção a uma nova visão: raça, classe e gênero como categorias de análise e conexão. In: MORENO, R. (org.). *Reflexões e práticas de transformação feminista*. São Paulo, SOF, p 13-42.
- D’ANASTASIO, C. 2021. Twitch And Reddit Protests May Be Only the Beginning. *Wired*. 02 set 2021. Disponível em: <https://www.wired.com/story/twitch-reddit-protests-may-only-be-beginning/>. Acesso em: 23/09/2021.
- DALLEGRAVE, L. 2020. *Streaming de Jogos como Sistema de Performances: Um Olhar Sobre a Transmissão ao Vivo de uma Streamer de Fortnite através da Twitch*. Porto Alegre, RS. Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 191 p.
- DA SILVA, M. L.; ARAÚJO, W. F. 2020. Biopolítica, racismo estrutural-algorítmico e subjetividade. *Educação Unisinos*, **24**: 1-20. DOI: <https://doi.org/10.4013/edu.2020.241.40>.
- DIAZ, A. 2021. Twitch is creating a new category for hot tub and beach streamers. *Polygon*. 21 maio 2021. Disponível em: <https://www.polygon.com/22447902/twitch-hot-tub-beach-streamers-category-amouranth>. Acesso em: 23/09/2021.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; CAETANO, M. 2017. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Lumina* **11** (1): 1-21. DOI: <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2017.v11.21367>.
- GOULART, L.; NARDI, H. 2017. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e Cotidiano*, **11** (3): 250-268. DOI: <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v11i3.9855>.
- GRAY, K.; VOORHEES, G.; VOSSEN, E. 2018. Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In: GRAY, K.; VOORHEES, G.; VOSSEN, E. (orgs.). *Feminism In Play*. Cham, Palgrave Macmillan, p. 1-18.
- GRAYSON, N. 2021a. Twitch viewership down by hundreds of thousands amid Black and queer streamers’ strike. *Washington Post*. 03 set. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/09/03/adayofftwitch-twitch-hate-raid-streamer-strike/>. Acesso em: 23/09/2021.
- GRAYSON, N. 2021b. Twitch sues two people allegedly behind hate raids. *Washington Post*. 10 set. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/09/10/twitch-hate-raids-lawsuit/>. Acesso em: 23/09/2021.
- KURTZ, G. 2019. “Respeita ai”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais *Dota 2* e *League of Legends*. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 299p.
- NEWZOO. 2021. *Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2021*. Amsterdam, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>. Acesso em: 23/09/2021.
- NOWVISKIE, B. *Algorithm*. In: RYAN, M.-R.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. (orgs.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- SUMI, C.; CRENSHAW, K. W.; MCCALL, L. 2013. Toward a Field of Intersectionality Studies: Theory, Applications, and Praxis. *Signs*, **38** (4): 785-810. DOI: <https://doi.org/10.1086/669608>.
- PASE, A. F., DALLEGRAVE, L., FONTOURA, M. G. 2020. Capital Lúdico: um reflexo da tecnocultura algorítmica em performances na plataforma de streaming Twitch. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, **22** (3): 2-15. DOI: [10.4013/fem.2020.223.01](https://doi.org/10.4013/fem.2020.223.01).
- PAUL, C. A. 2018. *The toxic meritocracy of video games: why gaming cultures is the worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SRNICEK, N. 2016. *Platform Capitalism*. Nova York, Polity. Edição no formato Kindle.
- TAYLOR, T. L. 2012. *Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, The MIT Press, p. 332.
- TAYLOR, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming*. New Jersey, Princeton University Press, p. 311.

TWITCH. 2021a. Blog. O Orgulho LGBTQIA+está aqui na Twitch. Disponível em: <https://blog.twitch.tv/pt-br/2021/06/01/lgbtqia-pride-is-out-here-on-twitch/>. Acesso em: 23/09/2021.

TWITCH. 2021b. Blog. Reforçando a representação e a igualdade. Disponível em: <https://blog.twitch.tv/pt-br/2021/08/04/improving-representation-and-equity/>. Acesso em: 23/09/2021.

WESTSTAR, J.; LEGAULT, M. Women's Experiences on the Path to a Career in Game Development. *In*: GRAY, K.; VOORHEES, G.; VOSSEN, E. (orgs.). *Feminism In Play*. Cham, Palgrave Macmillan, p 105-123.