

APAGÃO DA TWITCH: O “TRABALHO” EM DISPUTA NO CAPITALISMO DIGITAL

Filipe Rosa dos Santos Dias¹

O Apagão e o capitalismo digital

Propomos, nesse artigo, investigar três manifestações presentes na plataforma Twitter sobre o Apagão da Twitch, paralisação dos *streamers* dessa plataforma. Nesse contexto, a análise, realizada a partir das bases da Análise do Discurso (AD), focou em como o conceito e a noção de “trabalho” entram em disputa a partir de uma Formação Discursiva (FD) neoliberal e outra marxista. Nesse sentido, percebemos o espaço cibernético do Twitter prolífico para as manifestações discursivas projetarem as tensões inerentes ao capitalismo digital que surgem a partir dessa paralisação.

Primeiramente, é necessário entender de que forma a *Twitch* e a paralisação de seus *streamers* se inserem em uma condição de produção neoliberal de produção e relativização do trabalho. A plataforma *Twitch* oferece um espaço para o criador de conteúdo (*streamer*) e, a partir de determinado processo, ele pode ganhar benefícios como as *subs*, assinatura do público no canal, e as *donates*, doações que o público pode fazer para o canal que ele acompanha.

Além disso, existem os níveis de transmissões. O primeiro seria o “*streamer*” que tem acesso aos recursos básicos da plataforma. O segundo nível é alcançado após o usuário conseguir atingir determinadas metas como tempo de transmissão, média de espectadores e dias de transmissões exclusivas; o criador de conteúdo passa a ser do nível “afiliado”, ganhando, com isso, mais ferramentas, passando a receber monetização a partir dos *subs* de seus inscritos. Ainda existe mais um terceiro nível disponível a partir da ampliação das metas, o “parceiro”, que inclui mais possibilidades de rendimento e suporte.

Esse modelo apresentado pela plataforma está inserido na lógica do trabalho fantasma que é definido pela atuação de um agente autônomo para a manutenção da plataforma digital. Isso se enquadra com o conceito de heteromação, uma nova forma de exploração do capital na era digital. De acordo com Ekbia e Nardi (2017 *apud* Sicart, 2021, p. 9, tradução nossa),

Heteromação na extração do valor econômico a partir de um trabalho incompensado ou mal pago, estimulando a participação através de intrincados conjuntos que abrangem recompensas sociais e emocionais, compensação monetária e coerção. Gerar esse valor não despende muito do capital, mas exige trabalho da inteligência humana das massas ao redor da rede global composta por bilhões de nós.

¹ Graduado da UNEB (Universidade do Estado da Bahia), e-mail: epilifasor@gmail.com

Desse modo, o trabalho dentro dessas plataformas é realizado a partir da manutenção do algoritmo que é alimentado e mantido pela atuação dos produtores de conteúdo através de mecanismos baseados em recompensas sociais, emocionais e econômicas, mas que não se encaixam no modelo tradicional de trabalho e, portanto, sem recompensar ou reconhecer apropriadamente o labor aplicado.

Nesse contexto, o Apagão da Twitch surge como uma forma de reivindicar direitos sobre o trabalho e o capital produzido dentro da plataforma digital, sendo que as recompensas ofertadas pelo trabalho fantasma são delimitadas na lógica da exploração digital. Desse modo, ao questionar essa nova manifestação de exploração do capital, ocorre um atrito entre a forma de organização do trabalho tradicional e as práticas que surgem através do ambiente tecnológico.

Em relação a isso, é importante ressaltar o funcionamento do capitalismo digital para a construção desse modelo de trabalho. Para tanto, é necessário introduzir o conceito de capitalismo lúdico pautado na gamificação para a relativização das opressões do sistema. Como posto por Sicart (2021, p. 6), o capitalismo transforma participação e cooperação em algo prazeroso.

Através desse pensamento, podemos encarar como o trabalho é exercido na plataforma *Twitch* com o seu plano de metas; o capital utiliza da gamificação para construir a ideologia em que a exploração, na verdade, é um passatempo. Nesse processo ideológico, o sujeito se constitui na relação entre ideologia e inconsciente que demarca evidências em seu funcionamento, como dito por Pêcheux (2009). Assim, se consolida o discurso liberal no mundo dos jogos, com o falso senso de escolha e de autonomia. A participação do indivíduo dentro desse sistema é definida por tornar o fazer da exploração em uma estética prazerosa.

Dito isso, a referida paralisação ocorreu após a *Twitch BR* anunciar a diminuição dos preços nas *subs* e que, portanto, geraria um corte no repasse para os criadores de conteúdo. Apesar de esse ter sido o pontapé inicial, o movimento de paralisação também reivindica uma comunicação mais eficiente, um repasse mais justo e uma melhora nas regras da comunidade. Destarte, a mobilização e discussão começou na plataforma vizinha, Twitter, e gerou uma tensão dentro da comunidade gamer entre os que apoiavam a mobilização e os que foram em defesa da plataforma.

A partir do que foi dito acima, para analisar o discurso que é produzido a partir da ideologia liberal, é necessário investigar como, a partir da paralisação da Twitch, o discurso de uma FD neoliberal, inserido nas condições de produção do capitalismo digital, tensiona o conceito de “trabalho” e os significados implícitos que o orbitam.

Twitch e Twitter: sequências discursivas

Nesse contexto, nos ocupamos de analisar três Sequências Discursivas (SD), inseridas no período em que ocorreu o Apagão da Twitch, encontradas na plataforma Twitter de três usuários distintos, que, em suas manifestações, evidenciam a construção simbólica do trabalho em seus discursos.

Para tanto, houve uma primeira captura de tweets que questionavam a validade do movimento de paralisação e de suas reivindicações, além de tweets em defesa do Apagão. Em seguida, foi necessário realizarmos um corte nos dados capturados a partir da investigação sobre como o discurso liberal e marxista se manifestavam naquelas SD.

Destarte, para a melhor otimização da análise, decidimos por três SDs que tensionam o sentido de “trabalho” durante a paralisação. Em duas SDs, ocorrem manifestações do discurso neoliberal; nas outra duas SD, a convocatória para a paralisação. Dito isso, as SD utilizadas colocam o conceito de trabalho em cheque, desvelando os seus sentidos implícitos e explícitos.

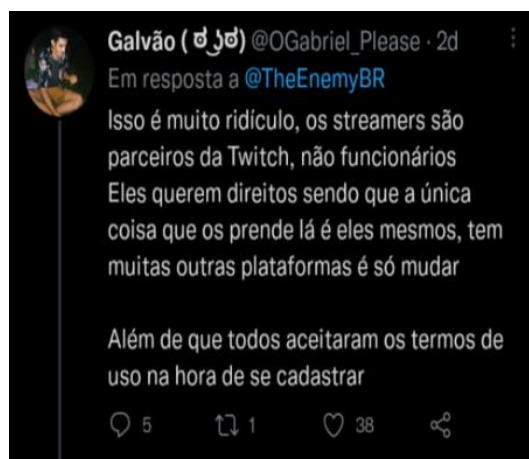
A posição tensiva do trabalho

A priori, o sujeito interpelado pela ideologia neoliberal de uma falsa autonomia do individuo e do mercado como o único caminho possível é instado a se manifestar de tal maneira. Conforme Indursky (2008, p. 10-11) a respeito do sujeito postulado por Pêcheux:

[...] é preciso dizer, de imediato, que o sujeito, assim constituído, é sujeito histórico, ideológico, mas ignora que o é, pois é igualmente afetado, em sua constituição, pelo inconsciente. Ou seja: o sujeito é interpelado ideologicamente, mas não sabe disso e suas práticas discursivas se instauram sob a ilusão de que ele é a origem de seu dizer e domina perfeitamente o que tem a dizer.

Dito isso, a prática discursiva surge a partir da interpelação do sujeito pela ideologia. E a prática discursiva neoliberal presente na cultura dos videogames, então, será a interpelação desse sujeito pelas práticas do capital, nas quais a constituição do indivíduo se forma pela ilusão de autonomia dentro do sistema. Dito isso, ocorre a formação desse sujeito gamer a partir da ideologia neoliberal. A seguir, o print de um tweet que define tal lógica:

SD1



Na presente SD, o discurso neoliberal se manifesta a partir da negação do trabalho realizado pelos streamers como apontado em “parceiros da Twitch”, além da sugestão da liberdade do criador de conteúdo em serem os únicos que se prendem à plataforma. Nesse caso, a utilização do termo “parceiro” em contradição com a denominação “funcionário” demonstra como o trabalho é interpretado partir dessa FD. Segundo Indursky (2008, p. 11),

[...]A noção de formação discursiva (FD) corresponde a um domínio de saber, constituído de enunciados discursivos, que representam um modo de relacionar-se com a ideologia vigente, regulando o “o que pode e deve ser dito”. É através da relação do sujeito com a formação discursiva que se chega ao funcionamento do sujeito do discurso.

Seguindo essa definição, a FD neoliberal, ao regular o que pode e deve ser dito, delimita os sentidos a respeito do trabalho e da pretensa autonomia do indivíduo inserido no sistema capitalista. Isso se dá de tal forma que, identificado com esse discurso, o produtor de conteúdo e a plataforma se apresentam em igualdade de termos como “parceiros”, e por isso a reivindicação perderia o seu sentido. Desse modo, evidencia-se a posição tensiva em que o conceito de trabalho se encontra a partir da FD neoliberal que interpela o sujeito gamer.

O conceito de trabalho, portanto, precisa ser investigado em sua posição tensiva entre a sua construção na História, o seu papel nos novos modelos de capitalismo e a FD neoliberal que parte de um princípio revisionista, ao higienizar as disputas trabalhistas presentes na exploração do capital. Para entender esse papel, precisamos recorrer ao conceito de memória discursiva Pêcheux (2009) com o intuito de apreender as lutas anticapitalistas que ressoam nesse conceito, e entender como a ideologia neoliberal reage à pré-construção desse conceito. Por exemplo, a convocação para o Apagão é uma demonstração do modo como a memória é inserida no discurso a partir de símbolos que representam as lutas anticapitalistas que antecederam o movimento, como visto na SD seguinte.

SD2 - Convocatória do apagão



A partir da SD2, percebemos dois elementos tensivos que implicitamente produzem um efeito de memória punho erguido e o verbo ousar na primeira pessoal do plural do imperativo. Tais elementos, além de uma convocação para luta, remetem a outros movimentos de lutas por direitos de caráter anticapitalista que aparecem na convocatória a partir da memória discursiva. Essa memória, para Pêcheux (2009, p. 52),

seria aquilo que, face a um texto que surge como acontecimento a ler, vem restabelecer os “implícitos” (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos, elementos citados e relatados, discursos-transversos etc.) de que sua leitura necessita: [a memória discursiva é] a condição do legível em relação ao próprio legível.

Desse modo, percebe-se que a memória recupera os implícitos necessários para a própria condição da leitura dessa SD, revelando, por exemplo, a forma como o discurso da paralisação carrega em sua prática a relação com outros discursos de lutas anticapitalistas, que ocorreram anteriormente a esta produção discursiva.

Esses símbolos usados na convocatória demonstram também uma tensão dentro da comunidade gamer, já que apesar da interpelação pela FD neoliberal, o sujeito apresenta diversos graus de identificação a essa. Ou seja, a partir da diversidade existente na comunidade, as modalidades de identificação, como explicitado por Indursky (2008), entram em conflito em determinadas esferas simbólicas como é o caso dos símbolos de luta presentes na SD2, em que vemos uma nova posição de sujeito aproximada de uma FD marxista.

Outra forma em que a memória aparece como condição de produção remete novamente à posição do trabalho. Em um tweet, o internauta utiliza a carteira de trabalho como provocação aos manifestantes do apagão. Vejamos:

SD3



Nessa SD, a carteira de trabalho surge como um elemento de memória por conta das lutas para os direitos trabalhistas em contraste com o trabalho digital realizado pelos criadores de conteúdo. O discurso

de uma FD neoliberal surge em uma deslegitimação do movimento do apagão. Em “segue a solução”, é apresentado uma resposta para as reivindicações do movimento de paralisação. Essa solução posiciona os apoiadores do movimento em uma posição de não-trabalho, que remete à parceria entre a empresa e o criador de conteúdo, mas também a posição de entretenimento colocada em jogo pela formação do capitalismo lúdico. Além disso, ocorre a manutenção de sentido que aproxima o grevista do vagabundo.

As luzes se apagam

Pelo que dissemos, compreende-se como o trabalho é tensionado a partir da movimentação dos trabalhadores digitais em um contexto de capitalismo lúdico. O discurso neoliberal com o qual se identifica grande parte da comunidade gamer se situa em uma FD que instaura a crença do sujeito autônomo dentro dessa plataforma. Portanto, o trabalho exercido por esses criadores é visto como um passatempo ou uma parceria entre empresa multimilionária e streamer.

Essa visão também denota uma tensão entre os produtores e o seu público, ambos presentes na comunidade gamer. Os produtores percebem a necessidade de se organizarem para reivindicar melhores condições na plataforma, enquanto sujeitos da comunidade estão interpelados pela FD neoliberal, o que gera uma posição de sujeito aproximada de uma FD marxista.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **Twitch diminui o preço de subs para R\$ 7,90 no Brasil; redução chega a 66%**. Techtudo, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/07/twitch-diminui-o-preco-de-subs-para-r-790-no-brasil-reducao-chega-a-66percent-esports.ghtml>.

@APAGAOTWITCH. “**Ousar lutar! Ousar vencer!**”. 22 ago. 2021, 12:49. Tweet.

BREVE, Giovanna. O que é o ‘apagão da Twitch’ e por que os streamers estão se unindo? **Bitniks**, 2021. Disponível em: <https://bitniks.com.br/apagao-da-twitch/>.

INDURSKY, Freda. Unicidade, desdobramento, fragmentação: a trajetória da noção de sujeito em análise do discurso. *In*: MITMANN, Solange; GRIGOLETTO, Evandra; CAZARIN, Ercília Ana (org). **Práticas discursivas e identitárias: sujeito&língua**. Porto Alegre: Nova Prova, 2008. p. 9-32.

@OGABRIEL_PLEASE. “**Isso é muito ridículo, os streamers são parceiros da Twitch, não funcionários [...]**”. 18 ago. 2021, 14:46. Tweet.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Campinas, SP: Editora da Unicamp. 2009.

@SAKVRINHA. “Segue solução para os apoiadores do #apagaotwitch”. 18 ago. 2021, 14:39. Tweet.

SICART, Miguel. Playful capitalism, or Play as a Instrument of Capital. **Contracampo – Brazilian Journal of Communication**, Niterói, v. 40, n. 2, 2021.

TELLES, Bruna. Quanto ganha um streamer da Twitch? Entenda sistema de monetização. **Techtudo**, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/06/quanto-ganha-um-streamer-da-twitch-entenda-sistema-de-monetizacao-esports.ghtml>. Acesso em: 10 set. 2021.

TELLES, Bruna. O que é sub na Twitch? Entenda significado, quanto vale e como dar. **Techtudo**, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/o-que-e-sub-na-twitch-entenda-significado-quanto-vale-e-como-dar-esports.ghtml>. Acesso em: 12 set. 2021.