

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA, CAMPUS AVANÇADO  
GOVERNADOR VALADARES  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
FACULDADE DE DIREITO**

**Igor Rodrigues**

**Plataforma Twitch: Aplicabilidade do Direito Trabalhista aos Streamers**

Governador Valadares

2023

**Igor Rodrigues**

**Plataforma Twitch: Aplicabilidade do Direito Trabalhista aos Streamers**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Direito Universidade Federal de Juiz de Fora no formato de artigo científico, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Direito. :

Orientador: Jean Filipe Domingos Ramos

Governador Valadares

2023

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Rodrigues, Igor .  
Plataforma Twitch : Aplicabilidade do Direito Trabalhista aos Streamers / Igor Rodrigues. -- 2023.  
34 f. : il.

Orientador: Jean Filipe Domingos Ramos  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Campus Avançado de Governador Valadares, Faculdade de Direito, 2023.

1. Streamers. 2. Direito Trabalhista. 3. Plataformas de Conteúdo. I. Filipe Domingos Ramos, Jean , orient. II. Título.

**Igor Rodrigues**

**Plataforma Twitch : Aplicabilidade do Direito Trabalhista aos Streamers**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Direito Universidade Federal de Juiz de Fora no formato de artigo científico, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Direito. :

Aprovada em 19 de janeiro de 2023

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Jean Filipe Domingos Ramos Universidade Federal de Juiz de Fora,  
campus Governador Valadares

---

Prof. Dra. Luciana Tasse Ferreira - Universidade Federal de Juiz de Fora, *campus*  
Governador Valadares

---

Prof. Dr. Pablo Georges Cícero Fraga Leurquin Universidade Federal de Juiz de  
Fora, campus Governador Valadares

## AGRADECIMENTOS

Encerrando mais uma etapa e certamente fico agraciado em ver toda essa conquista sendo construída ao longo do percurso, Deus realmente mostrou que minha vida adotaria outros rumos, alguns avanços em áreas e recuos em outras, mas tudo isso era a construção do seu plano. Muito obrigado Deus por ser meu primeiro motivo de agradecimento durante esses anos, certamente o senhor pensou em tudo.

Dedico minha graduação à minha família e agradeço por proporcionarem-me todo o alicerce para chegar até aqui, sendo essa porta financeira e educacional para que chegasse aqui, em especial minha mãe Ivanessa, te amo muito. Agradeço aos meus avós pois eles foram responsáveis por me cobrirem de oração e cuidado nesses últimos meses, principalmente minha avó Vilma.

Aos meus amigos Gabriela, Emanuel, Hillary, Iago, Isadora, Joyce e Luanni que me mostraram desde o início a possibilidade de que eu seria alguém especial a ser guardado e não perderíamos o contato.

Agradeço aos meus amigos de graduação, em especial, Evandro, Gabriel Antônio, Gabriel Teixeira, Fernanda, Isabelle, Ketlen e Brayan, a universidade tem suas dificuldades, mas, com vocês, tudo se tornou bem mais simples.

Aos meus irmãos de célula e igreja que me abençoaram e colocaram em suas orações e conselhos, Mestre Jhonatan e Pastor Moisés. Aos meus irmãos que a vida me deu para cuidar e guardar em meu coração, amo demais vocês, muito obrigado por dividir o fardo comigo, Marco Antonio, Matheus Pedro e Victor Marinho.

Agradeço às professoras e professores, por partilharem os seus conhecimentos e contribuir diretamente com uma formação crítica e sólida.

Faço um agradecimento especial ao professor Dr. Jean Filipe por toda atenção, disposição e ensino no processo de aprendizado. Muito Obrigado pela orientação neste trabalho.

Por fim, agradeço a todos que contribuíram para a concretização desse sonho e que também não foram citados nestes versos, vocês também são parte disso, finalizando um extenso para mais uma etapa ainda maior, mas sei que a bondade e a misericórdia do Senhor me seguirão todos os dias da minha vida.

## RESUMO

A entrada do mercado de games e entretenimento, com a proporção global de compra e venda destes, abriu uma extensão de novas formas de trabalho, dentre eles a abertura de Plataformas de conteúdos, tendo possibilidade de acompanhamento ao vivo através das lives de seus respectivos produtores ou os streamers. O estudo se aplica através de método hipotético-dedutivo a uma delas, a Plataforma Twitch, e trata da narrativa sobre os discursos das empresas-plataformas quando se choca nas visões centrais de autonomia, liberdade e subordinação para o Direito Trabalhista, além dos problemas pela falta de regularização.

Palavras-chave: Streamers. Direito Trabalhista. Plataformas de Conteúdo.

## **ABSTRACT**

The entry of the games and entertainment market, with the global proportion of purchase and sale of these, opened an extension of new ways of working, among them the opening of Content Platforms, with the possibility of live monitoring through the lives of their respective producers or the streamers. The study is applied through a hypothetical-deductive method to one of them, the Twitch Platform, and deals with the narrative about the discourses of the platforms-companies when they collide with the central views of autonomy, freedom and subordination for Labor Law, in addition to the problems caused by lack of regularization.

Keywords: Streamers. Labor law. Content Platforms.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Layout inicial.....	11
Figura 2	– Alguma das opções mais visualizadas .....	12
Figura 3	– Aba opção ‘Procurar’.....	12
Figura 4	– Um dos canais e a interação ao vivo com o chat.....	13
Figura 5	Mudança de Identidade ao longo do tempo.....	14



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>AS PLATAFORMAS DIGITAIS DE STREAMING E A TWITCH.....</b>	<b>11</b>
2.1	Twitch: História e sua Relevância no Mercado Econômico Digital .....	14
2.2	Twitch: Valores de Arrecadação dentro da Plataforma .....	16
2.3	Twitch: Programa de Afiliados e Parceiros.....	18
2.4	Twitch: Diretrizes e Termos dentro da Plataforma .....	20
<b>3</b>	<b>PLATAFORMAS DIGITAIS E O DIREITO DO TRABALHO .....</b>	<b>23</b>
3.1	O serviço do Streamer as relações entre Lazer e Trabalho .....	26
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Embora alguns textos acadêmicos já tratam da popularização dos jogos desde os anos 70 e a formação de um mercado de produção de entretenimento como parte da cultura e vivência contemporânea, há uma justificativa da abertura para a discussão através da monetização desses recursos, sobretudo nas pessoas que utilizam dos jogos e o entretenimento, por exemplo como ferramenta ao trabalho na produção de conteúdo. Com a observação desta evolução das novas formas de trabalho, foi que se deu estratégias por parte da indústria de utilizar desta mão de obra e o conhecimento por partes daqueles que investem.

O recorte de campo foi feito a partir das transmissões realizadas pela Plataforma Twitch, sendo esta produtora de conteúdos ao vivo, realizando esse entretenimento aos espectadores, seja através dos jogos, músicas, esportes e atividades de reação de quadros. Com a proposta de realizar o sonho dos *streamers* na possibilidade de tornar-se parceiro ou afiliado, desenvolvendo o crescimento da empresa, criando um público numeroso e engajado para prosperidade desta.

Então o *streamer*, aquele que transmite seu conteúdo ao vivo pela internet, encontra em situações de se submeter às condições e contratos da plataforma, de seguir procedimentos de metas de dias, horas e espectadores para atingir os níveis mínimos exigidos pelo programa e se situar relevante a alcançar os espectadores a fim de receber, mesmo que este trabalho seja parcial ou total de fonte de renda.

Identificar o funcionamento da plataforma, como sua estrutura de site é configurada seja para o usuário, seja para com aquele que exerce o serviço; Demonstrar as dificuldades enfrentadas pelos *streamers* em monetização, os requisitos de afiliado e parceiro da plataforma para se fixar entendimento sobre a matéria; Averiguar os entendimentos acerca de autonomia, dependência e condições de subordinação e por fim, apontar parâmetros de respostas que pode parecer ser o mais adequado para os problemas levantados são pontos que se tratará a este trabalho.

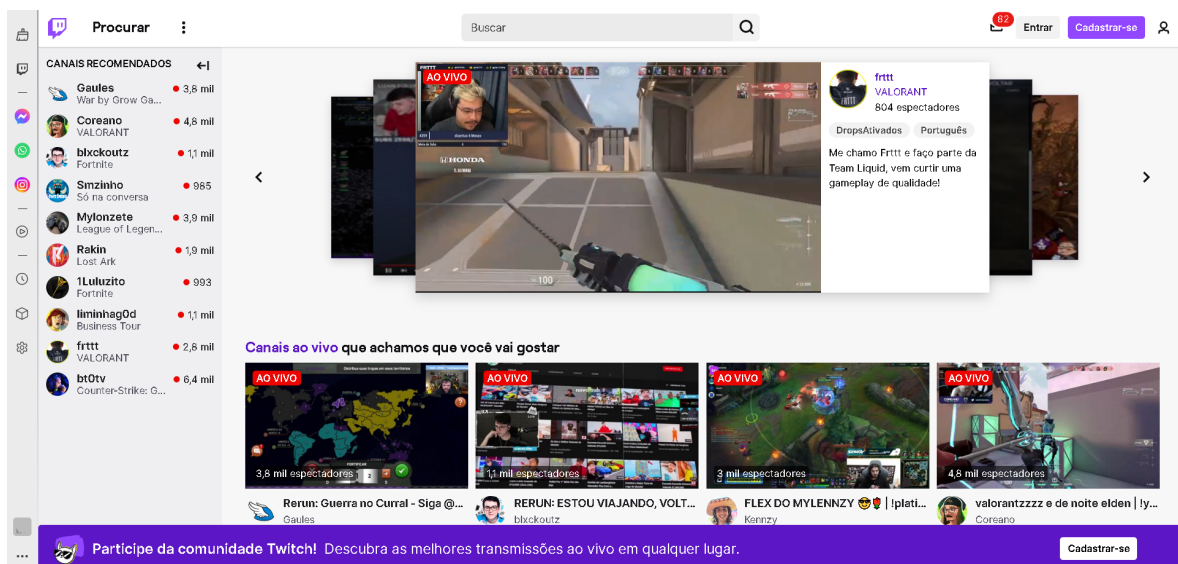
Isso tudo decorre de uma utilização de pesquisa teórica e exploratória, que se apresentará através do método hipotético-dedutivo com uma abordagem qualitativa e uma reflexão crítica, utilizando análise de conteúdo, de legislações, de entendimento jurídicos e a estruturação de conceitos que busque a satisfação sobre a aplicabilidade trabalhistas aos *streamers*.

## 2 AS PLATAFORMAS DIGITAIS DE STREAMING E A TWITCH

A Twitch é uma plataforma de acesso virtual, com ramificação ao streaming, ou seja, o objetivo central é a realização de transmissões ao vivo via internet sobre qualquer assunto, como jogos, músicas, entretenimento ou uma simples conversa. Tudo conta com a possibilidade de interação direta com o público, colocando-a em disputa com outras plataformas similares como, por exemplo, o Youtube Gaming, o Facebook Gaming, o Trovo Live, o Nimo TV, entre outros. É possível apontar diferenças até então com as demais plataformas, em suas concepções clássicas, como Youtube, Vimeo, Facebook, que *a priori* se tratavam de plataformas vídeo (Youtube e Vimeo) e uma rede social (Facebook), cujo objeto foi ampliado e adaptado para a transmissão ao vivo de conteúdo.

Em seu endereçamento por meio de [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv) (Acesso em 5 de Dezembro de 2022), acessa-se a página inicial com ícones e um *layout* de maneira intuitiva de possíveis canais ao vivo recomendados conforme o gosto do usuário, além de outras variáveis de indicação.

**Figura 1 - Layout inicial**

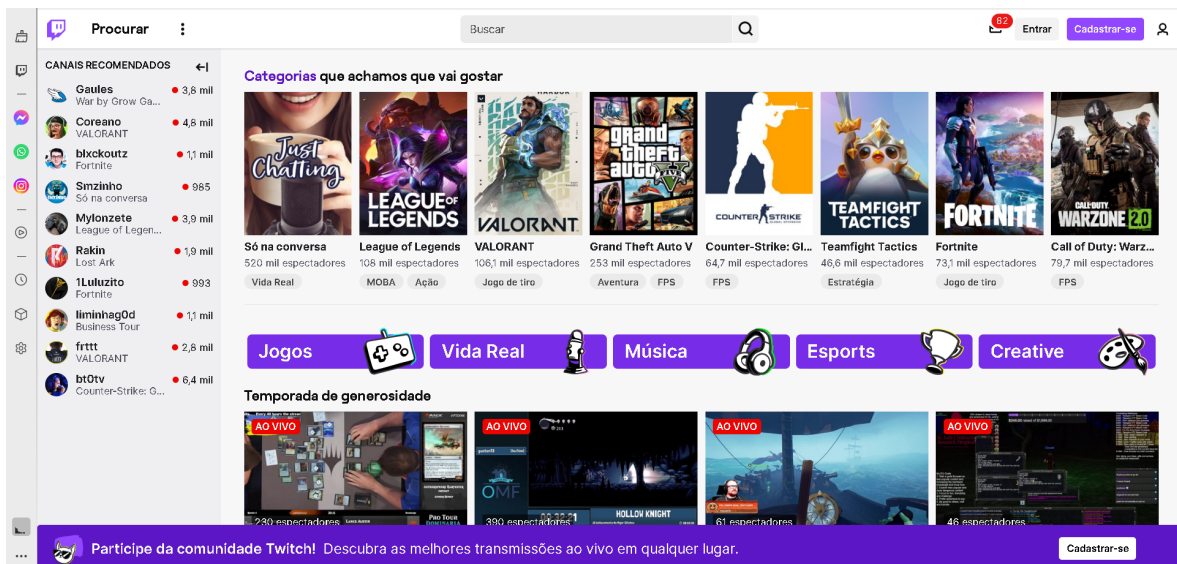


**Fonte: Captura de tela registrado na Plataforma Twitch (Acesso em 5 de Dezembro de 2022).**

Por meio da simbologia e caráter distintivo de marca, as cores (branco, preto e roxo), busca a imersão do usuário a todos os detalhes da plataforma e o que deseja em suas opções de procura, tanto na página inicial quanto na opção

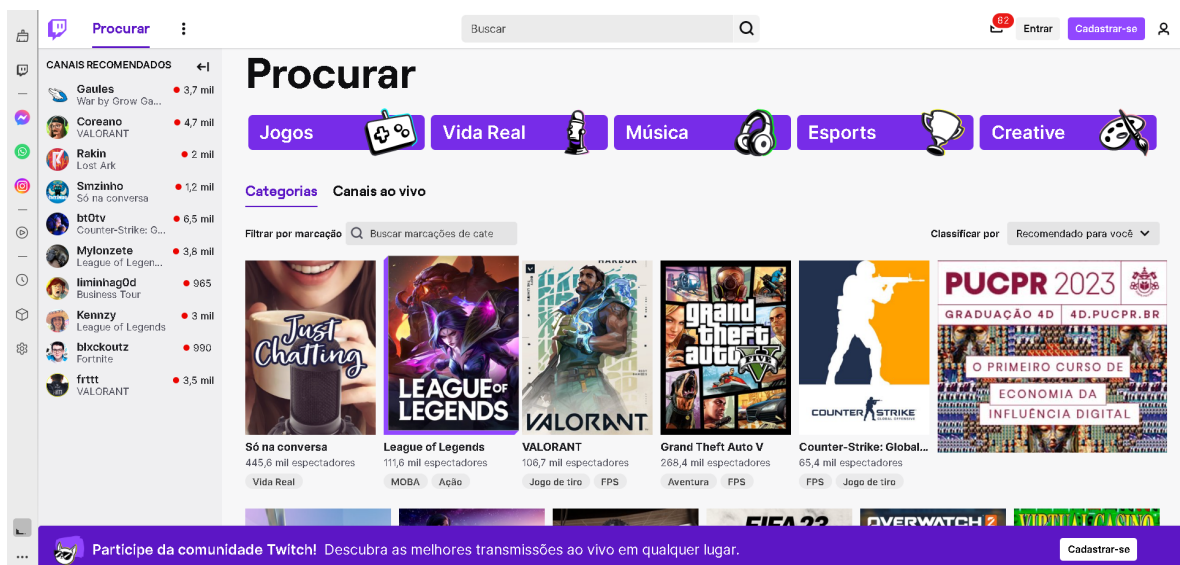
*Procurar*, recebe como tópicos: Jogos, Vida Real, Música, Esportes, Creative realizando uma filtragem com base nas categorias indicadas anteriormente e a quantidade de espectadores, dentro de algumas palavras-chaves e temas.

**Figura 2 - Alguma das opções mais visualizadas**



Fonte: Captura de Tela registrado na Plataforma Twitch (Acesso em 5 de Dezembro de 2022).

**Figura 3 - Aba opção 'Procurar'**

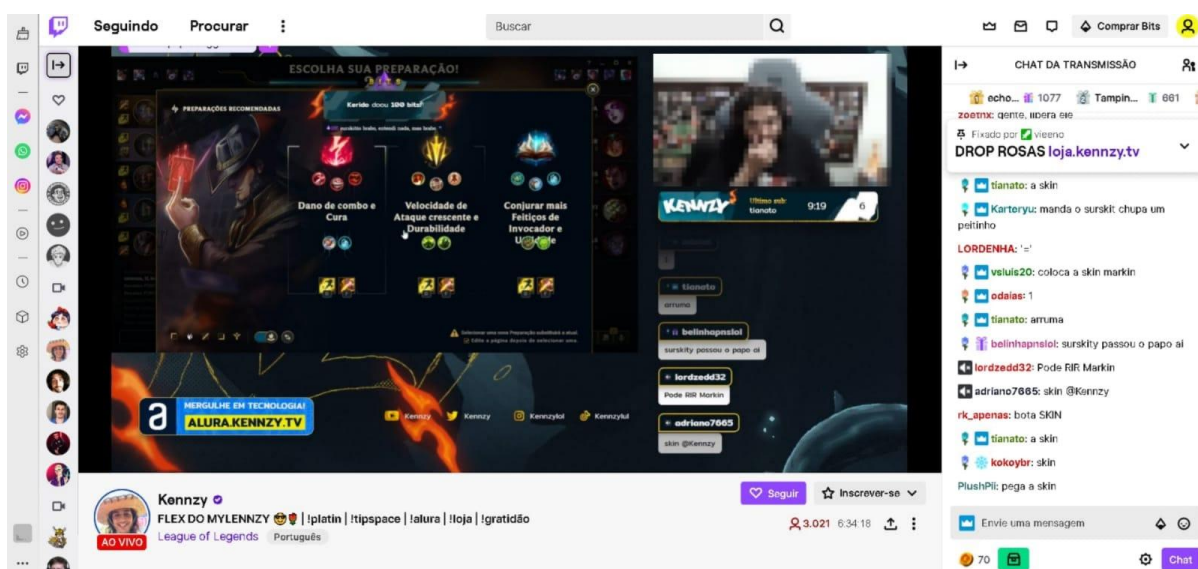


Fonte: Captura de Tela registrado na Plataforma Twitch (Acesso em 5 de Dezembro de 2022).

A escolha determinada ou aleatória do conteúdo ao vivo permite a entrada em uma comunidade de espectadores e a possibilidade de interação pelo *chat* entre o

*streamer*, o produtor do conteúdo ao vivo, e o público. Há, ainda, possibilidade de acesso para além da comunicação, há uma intitulação da proposta do *streamer* sobre o que ele está discutindo, fazendo ou jogando.

**Figura 4 - Um dos canais e a interação ao vivo com o chat**



**Fonte: Captura de Tela registrado na Plataforma Twitch (Acesso em 5 de Dezembro de 2022).**

As atividades do *streamer* em relação aos jogos, pode ser um jogador que mostra formas de passar por chefes, problemas, fases, ensinando truques e evidenciar tesouros escondidos ou até mesmo competir com outros *streamers* em relação a sua habilidade nos jogos, comumente chamado de *gameplay*. Isso também ocorre dentro subnicho de cada tópico dentro do sistema, como por exemplo na Música, em que fazem análise de cantores, de musicais, modalidades de canto, voz e instrumentalização, da mesma forma como no caso dos *Talks-Shows* que realizam piadas, comentários, apresentação de vivências e momentos que geram atratividade para o público (NOAR LIVE, 2022) .

Um *streamer* é diferente de um *youtuber*, pois o primeiro realiza as transmissões ao vivo em exclusividade para as plataformas próprias para este formato, enquanto o criador de conteúdo para Youtube atua especificamente nessa plataforma. Contudo, essas separações são meramente exemplificativas, pois há de contestar que há possibilidade de receber também pela postagem do conteúdo via *streaming* no Youtube, constituem em uma estratégia que é realizada por muitos

*streamers* de outras plataformas, tendo em vista o fator monetário fixo (NOAR LIVE, 2022).

Apesar do grande alcance recebido pelo YouTube, o desenvolvimento do mercado *gamer* e de entretenimento, várias plataformas tomam espaço na comunidade, cada qual com sua vantagem e variabilidade. A Twitch atua de sobremaneira fortemente no mercado com uma das principais competidoras em destaque neste universo, o que se atenua no mundo dos *games*, na qual as ferramentas para o *streamers* e o aspecto ‘tradicional’ do público a acessar tal plataforma mobiliza a sua composição orgânica de seu crescimento.

## 2.1 Twitch: História e sua Relevância no Mercado Econômico Digital

**Figura 5 - Mudança de Identidade ao longo do tempo**



**Fonte: Imagem disponibilizada no site LogoMarcas (2022)**

O portal Techtudo (2019) em uma matéria que aborda um pouco da história da plataforma, tratá seu início em 2005, o qual assumia o nome de *justin.tv* fundada por Justin Kan, empresa estadunidense dado por uma proposta de que as pessoas fizessem lives de suas vidas, o que remeteria a estilo de reality shows.

Pelo não êxito inicial da proposta, houve um processo de adaptação até o cenário atual, uma vez que ocorreu uma mudança em sua nomenclatura, modificou o nome da sua empresa para Twitch em 2011, termo este que em inglês que significa um movimento curto e rápido. Embora haja as referência aos reality shows,

com identidade visual de TV, o LogoMarcas (2022) traz a informação de que a entrada da categoria de jogos fez com que em 2012 retirasse tal associação e agora o recurso fosse utilizado para colaborações em que se realizassem em tempo real, não somente para visualizar, mais para participar, projeto este elaborado pela NX World.

Em paralelo a isto, o pioneirismo nos sites de *streaming* em tempo real, demandou um investimento inicial o qual a empresa levantou cerca de US\$ 35 milhões, associando a nomes o West Summit Capital, a Take-Two Interactive e o Bessemer Venture Partners, para sua entrada e consolidação no mercado (TECNOBLOG, 2014).

Em virtude disto, as grandes empresas viram a visibilidade e o crescente fluxo de usuários que estavam entrando para mercado de consumo da plataforma, motivo esse que fez a Google em matéria feita em maio pela Variety (2014) estaria planejando a aquisição da Twitch por US\$ 1 bilhão, embora não houvesse confirmação por parte dos representantes de ambas as partes.

Contudo, em 25 de agosto de 2014 a Twitch exibiu a sua venda para os portais de notícias de que seria entregue à Amazon, negociação que girou em torno de US\$ 970 milhões, pagos em dinheiro. Em julho de 2014, a Twitch correspondia a números de 55 milhões de visitantes únicos, dos quais quantificaram mais de 15 bilhões de minutos assistidos de conteúdo no Twitch. Em declarações feitas por Jeff Bezos, fundador e presidente-executivo da Amazon, considerava a transmissão e a exibição de jogos como fenômeno global e a construção da plataforma feita em 3 anos era algo a se considerar impressionante (G1,2014).

A Amazon se comporta como um grupo econômico, que opera em diversos negócios no Brasil e no mundo, atuando em setores de varejo, eletrônicos, serviços de entretenimento e tecnologia. Já havia tempos de rumores que a empresa estava tentando se estabelecer no mercado de games, com a criação de um estúdio interno para desenvolvimento de jogos e a Amazon Fire TV, set-top-box que funciona também como console baseado em Android. Em 2017, por meio de parcerias, foi lançado o Prime Gaming, sendo um serviço de clientes que através do serviço de assinatura Amazon Prime tem acesso a jogos, conteúdos dentro dos jogos e uma assinatura gratuita de canal no Twitch todos os meses, disponível a todo Brasil.

Em 2020 as transmissões se tornaram algo mais intenso dado que as *lives* vieram como resposta, aos espectadores e os *streamers* enfrentavam questões

como a pandemia do covid-19, o que converge com a necessidade de muitas de utilizar a transmissão como forma de trabalho.

A indústria de jogos registrou cerca de US\$ 175,8 bilhões (NEWZOO, 2021) e pela plataforma entre janeiro a setembro de 2021, consta um pagamento para os criadores de conteúdo, o valor que equivale a US\$ 889 milhões, valor este que se estende a metade da receita da empresa no mesmo período, calculada em torno de US\$ 2,3 bilhões no ano completo de 2020 (BLOCK TRENDS, 2022).

Em valores atualizados, a Twitch é um negócio que está avaliado em algo entre US\$ 20,7 bilhões e 25,3 bilhões, e em retrospectiva elaborada ao fim de 2022 pela própria empresa está presente os valores de 21 bilhões de horas assistidas, 788 milhões de horas transmitidas e 11 milhões de novos *streamers* dentro da plataforma (TWITCH, 2022) potencializando ainda mais o status de visibilidade dentro do cenário de jogos e entretenimentos.

## 2.2 Twitch: Valores de Arrecadação dentro da Plataforma

Conforme visto, a empresa se mobiliza a gerar entretenimento e engajamento através de uma página de acesso e interação com o público, com os produtores de conteúdo, que são os *streamers* a fim de estabelecer uma crescente comunidade de espectadores. Os dados pareados entre as horas assistidas e o crescimento da plataforma como mercado, se alia a uma rede arrecadadora por parte das propagandas de consumo exibidas e os usuários, concedendo uma maior interação com a figura pública em troca de valores fixados.

Há possibilidade de interações diversas como: seguir, receber notificação das próximas *lives* e a inscrição da própria plataforma, classificada por *subs*, com a presença de vantagens ganhas pelo usuário se tornar membro de um *streamer*. O *sub* é recurso pago, cujo pagamento pode ser feito pela própria Twitch, com mensalidade de R\$7,90 ou pacotes trimestrais de R\$21,33 por mês ou semestrais, de R\$ 40,29<sup>1</sup>. Esses valores para dispositivos móveis se alteram<sup>2</sup> para uma mensalidade de 8,90 mês, trimestral de R\$26,70 por e semestral, de R\$53,40,

---

<sup>1</sup> Todos os valores apresentados neste subtópico estão atualizados em Janeiro de 2023.

<sup>2</sup> Essa característica de diferenciação de preço entre computador e dispositivo móvel se aplica a outros valores, conforme será visto adiante nesse mesmo subtópico.



embora em ambas as opções de pagamento são realizados por cartão, Paypal, Pix, Boletto.

Outra forma de pagamento é feita pelo serviço Amazon Prime, cujo pacote contratado concede o direito mensal de dar 1 unidade de *sub* a qualquer *streamer* da Twitch. Essa assinatura via Amazon Prime não é especificada, nem renovada automaticamente, o que demanda do usuário um engajamento mensal para se inscrever manualmente ao produtor de conteúdo que mais gostar.

É possível que determinado espectador queria beneficiar outros daquela comunidade da live transmitida, dando ao vivo inscrições como forma de presente. Essas inscrições podem ser feitas aos seguidores de forma aleatória, ao qual a própria Twitch possa decidir quem serão os recebedores, o qual você como presenteador tendo a opção de dar anonimamente ou não. Pelo celular é feito de 1 até 50 inscrições, valor ao qual é de R\$8,90 até R\$445,00 e para computador efetua-se de 1 até 100 inscrições, valor este que é de R\$7,90 a R\$790,00, pela mesma forma de pagamento dos *subs*.

Os criadores de conteúdo também podem auferir renda por meio de *bits*, que consistem em itens virtuais comprados pelos espectadores na plataforma que são doados aos canais de transmissão, como forma de criar maior motivação e apoio, podendo utilizá-los por meio de *Cheers* com *Bits* com mensagens e emoticons. Como ocorre com os *subs*, os valores se alteram entre computador de 100 *bits* por R\$7,59 até 25.000 *bits* por R\$1.670,53, e dispositivo móvel de 95 *bits* por R\$7,99 até 11.500 *bits* por R\$819,99.

O usuário tem a possibilidade de assistir o conteúdo com a inserção de anúncios sem ser *sub*, com o objetivo, segundo a Twitch, de atribuir valor à plataforma e ao *streamer*. Estima-se que a cada 1000 espectadores, o *streamer* receba uma taxa de US\$3,5 a 5 pagas de anúncios durante as transmissões (TECNOBLOG, 2022).

Apesar dessa variabilidade de arrecadação, do que é feito com a renda das assinaturas, a Twitch paga 50% a todos os criadores, o que tende a subir para 70% para os canais de melhor desempenho (TECNOBLOG, 2022). Em informações complementares, a Twitch informou que para os criadores que produzem pelo menos 40 horas por mês podem receber US \$100 por exibir dois minutos de anúncios por hora, o que em teoria esse valor pode crescer à medida que mais minutos de propaganda são exibidos aos visualizadores.

Os demais sistemas concorrentes, como o Facebook Gaming, oferecem formas de monetização através do recebimento de estrelas, por exemplo, assim para uma melhor qualidade de envio é realizado por um fluxo de lives, sendo pagas ao streamer US\$ 0,01 por cada estrela recebida (REMESSA ONLINE, 2022), tendo o fechamento de no mínimo US\$ 100 para liberação de saque.

Embora haja possibilidade de fechamento de melhores contratos com outras empresas, como Facebook, o fator de consolidação de mercado e melhor preço atrativo ao público, faça com que a Twitch se destaque em audiência e consequentemente uma maior probabilidade de destaque entre os *streamers* na opção de sistema para a sua criação de conteúdo, o que não necessariamente reflete em seu bolso, mesmo em condições de parcial ou total fonte de renda deste.

### **2.3 Twitch: Programa de Afiliados e Parceiros**

Assim que o *streamer*, seja ele em qualquer nível de experiência profissional, opta por utilizar a plataforma como a ferramenta de seu serviço, a medida que são realizadas as *lives* constam dois tipos de programas para direcionar seu tipo de atuação: o Programa de Afiliados e o Programa de Parceiros.

Em seu próprio site, a Twitch (2022) na sessão de Afiliação direciona uma base inicial de contratação para dentro do sistema, o que, para ser elegível e receber o convite por parte da empresa, precisa atender os critérios de: pelo menos 500 minutos totais de transmissão nos últimos 30 dias; pelo menos sete dias de transmissão únicos nos últimos 30 dias; uma média de três espectadores simultâneos ou mais ao longo de 30 dias; e, pelo menos 50 seguidores.

Com o recebimento do convite, aparece uma opção de clique em ‘Começar’, o direcionando com um *link* para a Preferência em um painel de controle do Criador, para ter a possibilidade de concluir um processo, informações gerais para ser cadastrado, e para a monetização feita pelos *bits*. Além disso, os próximos passos são o criador do conteúdo assinar o contrato de afiliados, concordando com os termos estipulados pelo programa, fornecendo informações a Amazon para o questionário de direitos autorais e impostos sobre serviços (TIMS), por fim a forma com qual pode ser enviado os pagamentos ao preencher formulário disponibilizado pela Tipalti, empresa de pagamento automatizado.

Os pagamentos podem ser feitos direto às contas bancárias por Depósito, PayPal, Cheque e Pagamentos em espera. O valor é direcionado a cair que em torno do dia 15 de cada mês, atendendo os critérios como: saldo a partir do último dia do mês em que foram pagos pela última vez for superior a US\$ 50, não houve problemas com o método de pagamento ou problemas com a informações da conta e o status para pagamento for qualificável. A cada início de mês é atualizado sobre o saldo previsto por email integrado a seu processo de afiliação.

Por questões de taxação a transferência eletrônica o seu valor de saldo pagável é quando atinge US\$100, o que os demais métodos de pagamento continuam quando exceda os US\$50, caso não ultrapasse no mês seguinte automaticamente é transferido.

Em contrapartida, o Programa de Parceria Twitch (2022) é dito como um compromisso a mais de realizar as transmissões e 'subir de nível' como afiliado. Apresentam a mesma liberdade como os afiliados em transmitir conteúdos seja referente aos jogos, música, talk shows, esporte, porém apresenta um melhor formato ao público e maior liberdade e fazer os serviços dentro da plataforma.

Uma vez que você se torna Parceiro ou Afiliado, não apresenta a possibilidade de ser das duas formas ao mesmo tempo, impedido pelo próprio sistema. Em ambos os casos as fontes de monetização são os inscritos, anúncios e Bits, mas os critérios de maior personalização dentro da sua comunidade de assinantes e os espectadores, têm maior autonomia quando se é parceiro, pois são liberados até 50 *emotes*<sup>3</sup> para o canal, possibilidade de personalizar os *Cheermotes* e os distintivos de *Bits*, delimitação e extensão dos anúncio pelo painel de controle do *streamer*

Outras formas de personalização estão presente como distintivos de chat personalizados, emoticons personalizados, prefixo de emoticon personalizado, distintivo de usuário verificado, inscrição de canal vitalícia gratuita para seu chatbot, três inscrições de canal adicionais, vitalícias e gratuitas para amigos e familiares com base na sua quantidade total de inscritos, melhor armazenamento dentro do VODs por 60 dias, em vez 14 por ser afiliados e um suporte e ajuda prioritário em relação aos demais.

---

<sup>3</sup> Os *emotes* são como os emoticons utilizados nas redes sociais e os aplicativos de bate-papo. Porém, os *emotes* fazem parte da cultura de expressão da Twitch, porque eles possuem uma linguagem e um significado que apenas eles podem expressar. A possibilidade de criar *emotes* personalizados para os seguidores criam conexão de identidade com aquele canal (Cherry Up, 2021).

A qualificação a se tornar um Parceiro, necessariamente precisa adentrar em alguns requisitos mínimos, embora não seja o fator determinante para receber este tipo de convite, pois fica a critério da empresa de credibilizar como tal verificando se é demonstrado para ela ampla e engajada audiência de seguidores. Os critérios adotados constituem em uma constância de 30 dias em:

- Transmitir por 25 horas;
- Transmitir em 12 dias diferentes;
- Média de 75 espectadores (audiência simultânea, excluindo espectadores encaminhados por sugestões, *raids*<sup>4</sup> e incorporações).

Após a realização destas etapas, dentro do painel disponibilizado na opção de Conquistas<sup>5</sup> verá o botão Aplicar que o encaminhará ao formulário de inscrição para ser Parceiro. As inscrições são revisadas manualmente por um equipe direcionada a esta análise, o que em informações complementares afirma que o tempo necessário para avaliar uma inscrição pode variar dependendo da quantidade de inscrições recebidas durante aquele período de tempo, em torno de 7 dias úteis seja uma probabilidade de um primeiro contato. Em caso de recusa por parte da análise é possível novamente uma próxima tentativa.

Todas estas qualificações, seja a escolha de Parceiro ou Afiliado no programa, direcionam o usuário apenas a uma qualificação de inscrição e preenchimento de formulário, o que em primeiro momento não há problematização em atender as conquistas solicitadas. Contudo, há demanda uma efetiva frequência de produção de conteúdo para a plataforma, não sendo monetizado até que atenda a integração a um dos dois programas e não havendo garantias de que haja o retorno mesmo passados os 30 dias transmitidos.

## 2.4 Twitch: Diretrizes e Termos dentro da Plataforma

Vinculado ao programa de afiliados ou parceiros, prevê assim que confirma com questionários e os formulários de inscrição se tornando um destas modalidades como *streamers*, aceitação de diretrizes e termos para dentro da plataforma vinculado ao contrato para o sistema.

---

<sup>4</sup> A *raid* é um recurso que consiste em os streamers terem a possibilidade de enviar sua audiência para outro canal ao vivo ao final de uma transmissão. Processo este sendo avisado previamente antes de sua transição (Tecnoblog, 2021).

<sup>5</sup> Disponível dentro da vinculação feita em conta na Twitch

Nos Diretrizes da Comunidade (2022) a base de *streamers*, moderadores e os participantes devem constar o comportamento toleráveis dentro do ambiente virtual sem interações ilícitas, prejudiciais e negativas que possam provocar danos emocionais, financeiros, físicos e sociais por parte daquele canal e sociedade.

Estas diretrizes sobretudo são para todo o tipo de comportamento que é e não é permitido no serviço e aplicável a todos os conteúdos presentes seja pelos videos, chat, sussurros e contas. Caso haja violação dentre um destes parâmetros, podem ser medidas que incluem a remoção de conteúdo, um aviso e/ou a suspensão da conta.

As atualizações são constante evolução dado que são revisadas todas as informações pertinentes dados ao contexto de aplicação. Dentre as palavras chaves de aplicação deste preceito são adotados os seguintes: Comportamento Autodestrutivo (automutilação e a indução de conteúdos sensíveis a saúde mental, que promovam ou encorajam este conteúdo); Comportamento Obsceno e Nudez; Drogas ilegais; Violência e Ameaças (Atos violentos e ameaças de violência); Terrorismo e extremismo violento; Exploração sexual de adultos; Segurança dos jovens (Políticas para menores de 18 anos restrição total a menor de 13 anos); Conduta fora do serviço (Condutas fora do serviço da Twitch que pode denunciar ofensas e eventos impactantes por alegações de ofensas graves).

Para além desses fundamentos, há presença da não autorização de compartilhamento de informações privadas de terceiros e os Direitos de Propriedade Intelectual, principalmente durante a realização dos serviços, respeitando as Leis Internacionais (Digital Millennium Copyright Act) e Nacionais, aplicando sanções coercitivas no sistema e a possibilidade de denúncia às autoridades.

Em relação aos termos de privacidade a Twitch em seus Termos de Serviço (2022) diz que são necessárias certas informações para que sejam coletadas, não sendo possível usar os serviços caso não forneça ou peça para excluí-las. Para a realização de upload, comprar, visualizar ou baixar determinados conteúdos ou produtos nos serviços da Twitch são necessários dados como o nome de usuário, e-mail, CEP, número de telefone, número do cartão de crédito e informações de cobrança.

Em algumas situações da conexão simultânea com as redes sociais, como por exemplo, como ocorre com o Discord, Steam ou YouTube, aproveitando o acesso faz com a Twitch a coletar, armazenar e utilizar essas informações e

conteúdos adicionais de acordo com o aviso exibido acerca da privacidade. Este serviço, segundo informações do próprio site, combina os setores de análise e publicidade da plataforma, com a indicação que tal aplicação será para uma melhor veiculação de anúncios relevantes, recolhimento dos *cookies* e marketing do próprio sistema, sendo destinada aos EUA e também as filiais locais.

Em cumprimentos jurídicos, a coleta de informações se destina processamento de dados necessários aos deveres legais das leis estaduais e federais dos EUA em aplicação a seu país de residência, ocasionando em possíveis eventos como atender a uma ordem judicial, solicitação judicial ou governamental, intimação ou mandado.

É enfatizado a possibilidade de algumas circunstâncias questionáveis a veiculação de um imperatividade, como ocorre no caso de fusão ou venda dos ativos relacionados aos serviços da plataforma, tendo a transferência desse tipo de informação como parte dessa fusão, venda ou aquisição. Para além disso, tem-se a possibilidade de alteração, modificação e até revogação das diretrizes e avisos de privacidade a qualquer tempo, com a aceitação vinculada ao acesso da plataforma, embora seja indicado que não são alterados para uma versão que cause prejuízo sem consentimento das pessoas afetadas.

Isso não se fundamenta quando em própria disposição digitalizada, nos próximos tópicos existe uma Cláusula de Isenção de Responsabilidade e Inexistência de Garantias não responsabilizando a plataforma, em caso problemas nos conteúdos materiais de seus serviços, de malwares que captam as informações não detectados pelo seu servidor. Um caso ocorrido em 6 de outubro de 2021, a Twitch confirmou o vazamento de conteúdos sobre o pagamento dos *streamer* por um hacker, com os os relatórios financeiros realizados de agosto e setembro, não sendo informados pela plataforma a extensão do conteúdo ou quais dados foram coletados dos *streamers* (TECNOBLOG,2021).

Em relação aos dados, embora não seja o foco do trabalho uma abordagem detalhada do procedimento adequado, é necessário que dentro das condições legais se especifique no contrato de imagem e termos de condições, quais as finalidades, por quanto tempo os dados serão expostos, seu tratamento e compartilhamento, tendo em vista que previsto no art.9º da LGPD ( Lei nº 13.853, de 2019) a titularidade de acesso das informações sobre os seus dados, deverão ser disponibilizados de forma clara como aquele sistema se pré dispõe. Sua moral,

portanto, deve ser protegida a fim de não ser exposto ou colocado em situações vexatórias, uma exposição onerosa de até mesmo de sua vida íntima, pois o consentimento entre o titular com seus dados pessoais é de suma importância, mas ela não retira a legitimação daquele que extrai tal informação, em respeito com a lei.

### 3 PLATAFORMAS DIGITAIS E O DIREITO DO TRABALHO

Assim demonstrado o funcionamento completo da plataforma em tópico anterior, a abertura de novas tecnologias e o comportamento mais interativos que se apresenta com a inteligência artificial, programas complexos e os algoritmos de *softwares* produz um ambiente virtual arrecadador de fluxo e oportunidades para aqueles que desejam trabalhar em condições de *home office* ou até mesmo se valer de uma produção de setores tecnológicos e inovadores, como o caso dos desenvolvedores de softwares e analistas de dados, por exemplo (NEXO, 2022).

O sistema de inteligência artificial apresenta uma dinâmica de realizar novas interações de otimização das empresas, uma vez que posições assumidas por cargos de chefia, como coordenadores e diretores passam a se tornar um número menor em relação a incorporação de programas desenvolvidos e sofisticados. Em consonância com este raciocínio está a redução de custo, seja de logística e propriedade, garantindo um alcance e automação exponencialmente, como o caso da empresa Uber, que conta com 22.800 funcionários em posição de supervisão e desenvolvimento em balanço com 3,5 milhões de motoristas cadastrados na plataforma (NEXO, 2022).

Contudo, problemas podem surgir associados à gestão desses algoritmos, quando há condutas antiéticas, discriminatórias e exploratórias, por exemplo, produzindo um movimento retrógrado ao que se busca com o avanço das tecnologias.

Em decorrência do vazamento de dados dos *streamers*, citado anteriormente, houve uma publicação de uma matéria mais atualizada trazendo a problematização da lista dos mais bem pagos pela plataforma, o que dentre das 100 pessoas, apenas 3 mulheres em ambiente internacional, sendo a primeira aparecer na posição 39º, e as demais na colocação de 48º lugar e 71º. Logo, em valores atribuídos e os dados vazados em média, homens recebiam US\$0,27 por seguidor, o que para as mulheres decaía cerca de 40% a menos: US\$0,16 (TECNOBLOG, 2021).

Este processo não distingue as demais plataformas que prestam algum tipo de serviço, como é o caso da empresa sede da Twitch, a Amazon, onde apresentava uma maior contratação ao público masculino em virtude das candidatas do público feminino (HYPENESS, 2018) . Outro exemplo é modelo dinâmico de tarifa adotado pelo Uber e seus concorrentes, que aumentam o temporário de preços para atrair mais motoristas durante os horários de pico, da mesma forma em determinados horários a noite ou até mesmo quando há probabilidade de chuva em determinada cidade, tudo isso feito pela captura do algoritmo por meio dessas mudanças, de passageiros, clima e horário em tempo real (NEXO, 2022).

Estes exemplos são parâmetros de observação, não esgotantes, que problematizam a atividade do algoritmo construído para reproduzir tais abordagens, o comportamento que produz uma interação de subordinação, critério esse evidente dentro das noções básicas sobre o que é Trabalho.

O modelo capitalista estimula as atividades empresariais, através de medidas que promovem uma redução da proteção trabalhista e em contramedida ampliam a precarização, maquiando o processo de evolução da economia digital para pôr em risco os trabalhadores (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020, p. 2611). O Direito do Trabalho constitui na regulação do sistema de trabalho assalariado, dentro de uma organização econômica social, identificando os desequilíbrios dos contratantes, uma vez que esta assimetria estruturada no mercado de trabalho lida com a compra e a venda da força de trabalho (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020, p. 2612).

Diante disso, essa forma de regulação evidencia um o processo de concentração de capital e uma transposição das formas de controle e subordinação para esfera digital, não inovando para uma outra forma, mas um modo adaptado adotado. O ambiente digital não promoveu a ruptura com a estrutura produtiva, apenas reestruturando os modos já previamente estabelecidos, com grandes empresas sendo grandes modelos de plataforma, através dos sites , aplicativos de celular, algoritmos e inteligência artificial (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020, p. 2615).

O produto que agora se destina chega ser instantâneo por ser realizado por meio online, se baseia nos modelos de infraestruturas digitais que apresenta uma interação com dois ou mais grupos, tendo o objeto principal que configura o trabalho intensivo. Os elementos que a plataforma se destina como método do serviço, não



uma natureza que torna um setor autônomo de atividade econômica (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2622).

A abordagem pelo qual se trata destas plataformas como a Twitch, se moldam como trabalho misto ou híbrido, pois aborda uma mesclagem entre o mercado e a hierarquia, uma prestação final do serviço, o que se distancia das plataformas puras ao qual combinam como uma forma mais empresarial para ter a interação dos personagens para a negociação (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2622). Gerando uma interação por meio da ligação de uma demanda e a procura, que é uma comunidade ou uma *live* que produza o conteúdo desejado para o usuário que deseja recompensar aquele *streamer* com uma das formas de monetização, sendo estes preços, condições e serviços desenhados de forma integralmente pela plataforma.

Por ser adotado um tratamento jurídico, em primeiro olhar, como trabalhadores autônomos essa entrega no meio *online* trata as empresas como apenas conexões no mercado de trabalho, afastando a incidência tradicional, seja elas em campos cíveis, tributários e trabalhistas. Pela forma falaciosa de serem simples conectoras, não condizem com seu padrão universal na forma do serviço e alteração das condições ao seu próprio consentimento (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2623 e 2624).

Por mais que em visualização da subordinação jurídica se torne difícil por não haver um sujeito hierarquicamente superior emissor de ordens, em termos de dia de trabalho, duração da sua jornada e o período de descanso, os métodos de controle da atividade econômica se modificam em uma direção de mobilizar ainda mais exercício daquele que realiza o serviço, moldando assim uma rotatividade (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2625). Técnicas de gamificação, assim exibidas no tópico de Parceiro e Afiliados, mostram a relação de premiação para aqueles que são mais ativos, e punição em detrimento daqueles que não alcançam uma nota mínima desejada.

Tratar possíveis propostas juridicamente e legislativamente, desconsidera uma das indicações da exclusão da proteção trabalhista, pois o tratamento da forma dos trabalhadores tidos como 'empreendedores', não retira a forma de exploração, subordinação e tempo de disposição a aquela atividade, ficando longas horas ativos em suas transmissões, como o caso do *streamer* e obtendo uma remuneração mínima (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2628).

### 3.1 O serviço do Streamer as relações entre Lazer e Trabalho

Assim demonstrado no tópico anterior, embora haja um desenvolvimento tecnológico por parte dessa construção de novas formas de gerar grandes empresas, corporações e multinacionais, a ideia muita vezes falaciosa atribuir uma liberdade àquele que presta o serviço e necessita de gerar uma renda, criando uma ilusão de maior flexibilidade, maximização de ganhos, produção em larga escala de metas, esconde a precarização do serviço, em maior exploração e perda de direitos.

Em algumas circunstâncias, se tem visto os conceitos jurídicos em mais fácil observação nos serviços das plataformas digitais híbridas, como é o caso da Amazon, Uber, Ifood, nas quais os que exercem as atividades por muitas vezes têm um objeto físico/material, como a pessoa ou o objeto a se entregar. Há um levantamento de toda essa concepção do labor, o que não se pode dizer quando o trabalho é integralmente *home office* e quando os seus desdobramentos ensejam no mundo de entretenimento e *games*.

Embora os jogos digitais estejam conquistando o valor na mídia tradicional, construído e ampliado com o avanço das gerações, os fãs de jogos eletrônicos são uma categoria discriminada e marginalizada, principalmente na ideia de ociosidade e de desperdício de tempo. Isso vem ao encontro também das outras formas de conteúdo explorada pelas plataformas de *streaming*, por mais que o mercado de jogos seja dominante, às demais categorias apresentada pela Twitch não se obtém distante da lógica de ociosidade, o que contribui para essa linha mais tradicional sobre o trabalho.

As horas gastadas gerando conteúdo, contribuindo para os números de espectadores, gerando rentabilidade para a plataforma por meio das propagandas que passam ao vivo e extensas jornadas de transmissão não são pontos de observação pelos usuários ou de uma consciência coletiva (ARAÚJO; MARTINS, 2021). As figuras que se destacam são aquelas que de alguma forma se validam no mercado por serem jogadores ou ex-jogadores de alguma categoria de *e-sport* dentro daquele por exemplo, como é o caso de Valorant ou League of Legends, ou até mesmo figuras públicas de maior alcance, de modo que a publicidade se torna atraente para empresas, baseadas em um consumo e incentivos aos que já consolidados financeiramente, mesmo a este cenário.

O trabalho não foca propriamente aos profissionais jogadores ou ex-jogadores de *e-sport* dentro do trabalho do *streaming*, pois já há discussões e propostas de Projetos de Lei (3450/2015 e 7747/2017) que estende a aplicabilidade da Lei Pelé aos *cyber* atletas, a fim de regularizar o efeito desportivo no contexto virtual. Estes apresentam uma figura de contratação pelos clubes, recebendo remuneração, participando dos torneios, conseguindo patrocínios e reconhecimento pelas marcas e assim auferir renda, muito semelhante aos demais atletas (SILVEIRA; BRUNO, 2020).

Tais condições em pontos abordados, assumem postura de divergências e convergências em relação ao *streamer gamer*, uma vez que embora não se enquadre a um processo de contratação por meio de clubes propriamente, o serviço ao qual ele presta as outras plataformas de *streaming*, neste caso a Twitch, também não o garante uma adoção a condições de vínculo empregatício. Em 2017, ocorreu um processo de parceria entre a Riot Games com a Associação Brasileira de Clubes de Esporte Eletrônicos, em que determinou o firmamento de contratos com os jogadores, daqueles que participaram do Campeonato Brasileiro de League of Legends, ou chamado também de CBLLoL, o que ainda em 2019 havia relatos de equipes que não regularizado tal exigência (SILVEIRA; BRUNO, 2020).

O trabalho dos streamers também não foca propriamente àqueles vinculados a grandes parcerias, ou as pessoas que já assumiram grande destaque como figuras públicas dentro do cenário para além do *games*, não sendo o reflexo da maioria dos *streamers*, utilizando a plataforma como forma de subsistência. Isso se fundamenta como é o caso do Casemiro, figura esta que estabeleceu parceria com a produtora Live Mode, adquirindo direito de 22 jogos da COPA do Mundo de 2022, transmissão simultânea nas duas plataformas, Twitch e Youtube e cotas de patrocínio de marcas como McDonald's, Coca-Cola, iFood, Nubank, Unilever e a casa de apostas Estrela Bet, recebendo valores como R\$ 832 mil pelas exibições (EXAME, 2022).

Essa interseção entre os campos de lazer e trabalho estende-se a outras discussões de formas que assumem o papel de similaridade. Há o campo do teletrabalho, com prestação de serviço do empregado para o empregador, sendo tal serviço realizado a distância por meio das redes de internet, telefonia, para a produção de seu conteúdo, seja seu resultado material ou virtual (TST, 2020). A

Reforma Trabalhista, a Lei 13.467/2017, acrescentou um novo capítulo tratado acerca deste tema: Capítulo II-A, “Do Teletrabalho”, com os artigos 75-A ao 75-E.

Este modelo assim com suas formas de realização desta distância, se destaca em um modelo tanto *home office* ou não, o que os empregadores podem ou não fiscalizar a jornada de trabalho através de desenvolvimento de tecnologias e *softwares* capazes de monitorar o desempenho por parte do empregado (TST, 2020).

Contudo, em paralelo ao pretendido por este recorte aos *streamers*, vê-se que a figura com o qual o empregado de teletrabalho em relação à figura do chefe, daquele a categoria simbólica da subordinação se faz materialmente presente por uma pessoa. Por tal modalidade também necessitar de uma demanda tecnológica, seja por meio de *notebooks*, computadores, *tablets* ou telefone celular, fica a critério do estabelecimento do contrato em dizer quem irá realizar essa compra de equipamento, o que para o *streamer* é inteiramente responsabilidade dele.

De igual modo, a ausência de hierarquia pessoal não impede a caracterização da dependência, seja por algoritmos ou pela dependência econômica. Retirar toda a concepção do avanço da tecnologia e a assimetria com a precarização das regulações de assalariamento, acredita-se que discussões já apontadas no ordenamento jurídico, seja pelo teletrabalho, seja como uma modalidade expandida no cenário dos atletas, podem ser parâmetros de extensão para uma melhor a essas plataformas híbridas, não retirando pautas de salário mínimo, jornada, descanso, riscos laborais, ou seja, aspectos essenciais para Direito do Trabalho (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020. Pág 2629).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A extensão dos direitos trabalhistas aos ambientes digitais é uma proposta de discussão ainda aberta devido a sua maneira a se , quando a relação do vínculo empregatício e o crescimento desses postos de serviços estão cada vez mais frequentes, uma vez que o mercado econômico digital ampliou-se de diferentes categorias como se foi visto em um aspecto mais geral como o teletrabalho, adentrando em contextos mais específicos como o *cyber* atleta, até o evidenciar o recorte desejado.

Ao se trazer a estrutura da Plataforma da Twitch, não se tem o intuito de exaurir toda a dimensão de como é o funcionamento, seja em ambientes empresariais, seja em outros aspectos como o seu site, aplicativo, monetização, diretrizes e os programas de contratos, mas como uma forma inicial de elencar estruturas para maior expansão de discussão em futuros trabalhos. O serviço como o qual o *streamer* realiza não inviabiliza para com a empresa a obtenção de lucro dentro de um mercado econômico, pelo contrário, a relevância econômica que a plataforma se deu em seu cenário de entretenimento e jogos, ligados a uma mega empresa como a Amazon, revela a capacidade de melhorar a vida daquele que presta tal serviço.

Em relação os preceitos trabalhistas, o recorte adotado buscou a evidenciar que o processo de adaptação a uma outra forma, não uma revolução, no processo de exploração trabalho mostrou-se uma postura de subordinação diferente da forma convencional, de uma hierarquia de um chefe pessoal, a ser adaptado a um sistema operacional, algoritmo e inteligência artificial. Compreendendo a relação em dos *streamers* para com o sistema, verificando as questões de liberdade, autonomia, demonstrando os problemas jurídicos e sociais que a falta de regularização produz uma marginalização e precarização do serviço, seja por meio da monetização seja em prejuízo ao próprio prestador.

Diante dos fatos relatados é plausível a formação de algumas possíveis resoluções questionando se há necessidade ou não criação de lei, se caso houver há possibilidade de aplicação com entendimento trabalhista existente, esses conceitos e determinações equiparão na adoção em relação a economia digital, na ideia das empresas-plataformas híbridas. O Direito, como aplicação de um entendimento social, apresenta muita dificuldade de acompanhar os processos de avanços nestes mercados, juntando os dois pontos: econômicos e tecnológicos. Por essa falta de observância da realidade, peca em gerar o entendimento normativo em observância ainda com os fundamentos presos a formas tradicionais jurídicas, sem que haja o viés de transitoriedade pelo tempo e contexto .

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Lucas Back; MARTINS, Ligia. **Intersecções entre lazer e trabalho a partir da plataforma de transmissão ao vivo, Twitch.tv**. XX SBGames. Gramado, RS- Brasil, 2021.

BRASIL. **Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017**. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13467.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13467.htm)> Acesso em: 02 jan 2023.

BRASIL. **Lei Nº 13.709, De 14 De Agosto De 2018**. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm)> Acesso em: 05 jan 2023.

Casimiro arrecada quase R\$1 milhão com transmissão no YouTube. **EXAME**, 01 dez 2022. Disponível em: <<https://exame.com/esporte/casimiro-arrecada-quase-r-1-milhao-com-transmissao-no-youtube/>> Acesso em: 30 dez 2022.

CORTES, Andrea. Facebook Gaming: como receber pagamento da plataforma?. **REMESSA ONLINE**, 13 set 2022. Disponível em: <[https://www.remissaonline.com.br/blog/facebook-gaming-como-receber\\_pagamento/#:~:text=O%20Facebook%20Gaming%20paga%20ao,através%20do%20Estúdio%20de%20Criação](https://www.remissaonline.com.br/blog/facebook-gaming-como-receber_pagamento/#:~:text=O%20Facebook%20Gaming%20paga%20ao,através%20do%20Estúdio%20de%20Criação)> Acesso em: 28 dez 2022.

Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021. **NEWZOO**, 6 maio 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>> Acesso em: 28 dez 2022.

HERMES, Felipe. Como a Twitch se tornou um negócio de \$20 bilhões de dólares. **BLOCK TRENDS**, 25 jan 2022. Disponível em: <<https://blocktrends.com.br/como-a-twitch-se-tornou-um-negocio-20-bilhoes-de-dolares/>> Acesso em: 28 dez 2022.

IGNACIO, Bruno. Twitch considera incentivar anúncios, mas pode diminuir renda de streamers. **TECNOBLOG**, 27 abr 2022. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2022/04/27/twitch-considera-incentivar-anuncios-mas-pode-diminuir-renda-de-streamers/#:~:text=Em%202022%2C%20a%20Twitch%20informou,mais%20minutos%20de%20propaganda%20exibidos>>. Acesso em: 28 dez 2022.

Mulheres na Twitch não ganham mais dinheiro que homens, vazamento comprova. **TECNOBLOG**, 07 out 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2021/10/07/mulheres-na-twitch-nao-ganham-mais-dinheiro-que-homens-vazamento-comprova/>> Acesso em: 29 de dez 2022.

O que acontece quando seu chefe é substituído por um algoritmo. **NEXO**, 14 out 2022. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/externo/2022/10/14/O-que-acontece-quando-seu-chefe-%C3%A9-substitu%C3%ADdo-por-um-algoritmo>> Acesso em: 30 nov 2022.

O que é e como funciona a Raid na Twitch? **TECNOBLOG**, 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-e-como-funciona-a-raid-na-twitch/>> Acesso em: 05 jan 2023.

O que são os emotes da Twitch? **CHERRY UP**, 6 out. 2021. Disponível em: <<https://www.cherryup.com.br/post/o-que-são-os-emotes-da-twitch>> Acesso em: 05 jan 2023.

O que significa 'twitch'? Entenda nome da plataforma de streaming. **TECHTUDO**, 22 jun. 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-significa-twitch-entenda-nome-da-plataforma-de-streaming-esports.ghtml>> Acesso em: 6 dez. 2022

PENATTI, Giovana. Confirmado: a Amazon é que compra o Twitch, por quase US\$ 1 bi. **TECNOBLOG**, 25 ago 2014. Disponível em:

<<https://tecnoblog.net/noticias/2014/08/25/rumor-amazon-compra-twitch-1-bilhao-dolares/>> Acesso em: 7 dez 2022.

PERSICHETO, Renata. Rumor do dia: Google quer comprar Twitch por US\$ 1 bilhão. **TECNOBLOG**, 19 maio 2014. Disponível em; <<https://tecnoblog.net/arquivo/156801/google-compra-twitch-rumor/>> Acesso em: 27 dez 2022.

SILVEIRA, Douglas; BRUNO. Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta. **JUS.COM.BR**, 28 Abr 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>> Acesso em 02 jan 2023

TST, Especial Teletrabalho: o trabalho onde você estiver. **Portal Tribunal Superior do Trabalho**, 15 dez 2020. Disponível em: <<https://www.tst.jus.br/teletrabalho#:~:text=Os%20dispositivos%20definem%20o%20teletrabalho.se%20constituam%20como%20trabalho%20externo>> Acesso em: 02 jan 2023.

TUNHOLI, Murilo. Twitch reduz preço de sub no Brasil e promete lucro maior a streamers. **TECNOBLOG**, 27 jul 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2021/07/27/twitch-reduz-preco-de-sub-no-brasil-e-promete-lucro-maior-a-streamers/>> Acesso em: 30 de dez 2022.

TWITCH. Aviso de privacidade. **Blog da Twitch**, 25 nov 2022. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/privacy-notice/>> Acesso em: 29 de dez 2022.

TWITCH. Chegou a Retrospectiva Twitch! **Blog da Twitch**. 13 dez. 2022 (2022a). Disponível em: <https://blog.twitch.tv/pt-br/2022/12/13/twitch-recap-2022-is-here/>. Acesso em: 05 jan. 2023.



Twitch confirma venda para Amazon por US\$970 milhões. **G1**, 25 ago. 2014. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/08/twitch-confirma-venda-para-amazon-por-us-970-milhoes.html>>. Acesso em: 2 dez. 2022

TWITCH. Conheça o Programa de Parceiro Twitch. **Blog da Twitch**, 2022. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/p/pt-br/partners/>> Acesso em: 28 dez 2022.

TWITCH. Introdução à segurança na Twitch. **Diretrizes da Comunidade**, 2022. Disponível em: <[https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=pt\\_PT](https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=pt_PT)> Acesso em: 29 de dez 2022.

Twitch Logo. **LOGOMARCAS**, 18. Fev. 2022. Disponível em: <<https://logosmarcas.net/twitch-logo/>> Acesso em: 28 dez. 2022

TWITCH. Participando do Programa de Afiliados. **Blog da Twitch**, 2022. Disponível em: <[https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt\\_BR](https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt_BR)> Acesso em: 28 dez 2022.

TWITCH. Quando receberei o pagamento?. **Central de Atendimento**, 2022. Disponível em ; <[https://help.twitch.tv/s/article/when-am-i-getting-paid?language=pt\\_BR](https://help.twitch.tv/s/article/when-am-i-getting-paid?language=pt_BR)> Acesso em: 28 dez 2022.

Twitch sofre ataque e hacker vaza dados de streamers e códigos do site. **TECNOBLOG**, 06 out 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2021/10/06/twitch-sofre-ataque-e-hacker-vaza-dados-de-streamers-e-codigos-do-site/>> Acesso em: 30 de dez 2022.

TWITCH. Termos de serviço. **Blog da Twitch**, 09 nov 2022. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/terms-of-service/>> Acesso em: 29 de dez 2022.

WIJMAN, Tom. Google anuncia YouTube Gaming para concorrer com o Twitch. **TECNOBLOG**, 12 jun. 2015. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/arquivo/179707/youtube-gaming-google/>> Acesso em; 27 dez 2022

YouTube to Acquire Video Game-Streaming Service Twitch for \$1 Billion: Sources. 18. **VARIETY**, maio 2014. Disponível em: <<https://variety.com/2014/digital/news/youtube-to-acquire-videogame-streaming-service-twitch-for-1-billion-sources-1201185204/>> Acesso em: 27 dez 2022.