

Edição v. 40  
número 2/ 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 40 (2)  
mai/2021-ago/2021

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Upando com meninas empoderadas:  
identidades mobilizadas em práticas  
discursivas nas streams de Samira Close

Leveling up with empowerty girls: identities  
mobilized as discursive practices in Samira  
Close's streams

MARIA DE LOURDES ROSSI REMENCHE

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – Curitiba, Paraná, Brasil.  
E-mail: mremenche@utfpr.edu.br ORCID: 0000-0003-3283-9890.

GILMAR MONTARGIL

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: gilmar.montargil@gmail.com ORCID: 0000-0001-6490-4437.

NÍVEA ROHLING

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – Curitiba, Paraná, Brasil.  
E-mail: nivea.rohling@gmail.com ORCID: 0000-0003-2797-9207.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MONTARGIL, Gilmar; ROHLING, Nívea. Upando com meninas empoderadas: identidades mobilizadas em práticas discursivas nas streams de Samira Close. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 2, p. XXX-YYY, maio/ago. 2021.

**Submissão em: 16/05/2021. Revisor A: 07/07/2021; Revisor B: 12/07/2021; Revisor B: 24/08/2021. Aceite em: 24/08/2021.**

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50044>

## Resumo

A transmissão de jogos realizada em plataformas de *gamestreaming* tem se revelado um locus para *queers* enunciarem-se e problematizarem aspectos identitários. Nesse cenário, a *drag queen e streamer* Samira Close transgride a racionalidade heteronormativa na esfera midiática dos *games*. Considerando esse contexto, este artigo tem por objetivo compreender como sujeitos LGBTQI+ mobilizam traços identitários em suas práticas de *streamar*. Os dados configuram-se como cinco enunciados do gênero *streams*, e a análise, de caráter qualitativo-interpretativista, possui ancoragem epistemológica em conceitos como discurso, identidade e performatividade. A análise evidenciou que Samira Close performa identidades em suas *streams* reelaborando aspectos estilístico-linguageiros situados em cada tipologia de *game* a partir do pajubá e do linguajar cotidiano de LGBTQI+.

### Palavras-chave

Identidade; Performatividade; *Queer Game Studies*; *Streams*; Samira Close.

## Abstract

The transmission of games carried out on gamestreaming platforms has proved to be a locus for queer people to enunciate themselves and problematize identity aspects. In this scenario, drag queen and streamer Samira Close violates heteronormative rationality in the media sphere of games. Considering this context, this article aims to understand how LGBTQI + subjects mobilize identity traits in their streamer practices. The data are configured as five statements of the genre streams, and the analysis, of a qualitative-interpretative character, has an epistemological anchor in concepts such as discourse, identity and performance. The analysis showed that Samira Close performs identities in its streams, re-elaborating stylistic-linguistic aspects located in each type of game from pajubá and the daily language of LGBTQI+.

### Keywords

*Identity; Performativity; Queer Game Studies; Streams; Samira Close.*

## Mais um dia, mais um *close*<sup>1</sup>

Pensar os processos de produção de identidade na contemporaneidade, em uma sociedade conectada pela internet e por produtos midiáticos cada vez mais híbridos, torna-se importante para a compreensão dos sujeitos: na forma como se representam, relacionam-se, fazem e desfazem laços, identificam-se e se distanciam de certos grupos sociais, o que dizem e o que querem dizer em suas práticas discursivas. Um exemplo é nosso recorte de pesquisa: a *streamer* e *drag queen* Samira Close – um corpo *queer* pertencente e mediador de uma coletividade LGBTQI+ ao enunciar-se em transmissões ao vivo de jogos pela plataforma de *gamestreaming Facebook Gaming*.

Tal prática rompe com o ideário que modela/direciona determinados comportamentos, linguagens e espaços a gays, travestis, *drags*, não-binários, entre outros *queers*; evidenciando que diversos estratos e traços sociais, como a esfera *gamer*, podem ser importantes na construção dos sentidos identitários desses corpos. Nessa perspectiva, este espaço-tempo das *streamers* não só possibilita afirmações e resistências, como também rompe com normas heteronormativas que incidem sobre visões preconceituosas e limitadoras desses corpos. Nesse sentido, nesta pesquisa faremos uma discussão acerca do conceito de identidade a partir dos Estudos Culturais de Stuart Hall, passando pelas performatividades de gênero como problemática da produção de identidades a partir das ideias de Butler (2003, 2013, 2015, 2019) e Preciado (2014, 2018); para refletirmos sobre o sujeito *queer* na esfera *gamer*, campo denominado *queer game studies* por Ruberg e Shaw (2017).

Dessa forma, temos como objetivo compreender como sujeitos LGBTQI+ mobilizam traços identitários em suas práticas de *streamer* a partir da análise dos atos performativos de Samira Close na plataforma *Facebook Gaming*. Para tanto, fizemos um recorte temporal de cinco *streams* – entre novembro de 2018 a fevereiro de 2019 – que foram analisadas, considerando os traços identitários demarcados nos enunciados e performances de Samira Close: produção visual, nomenclatura de suas *lives*, *layout* de *gamestream*, entre outros aspectos reverberados nessa textualidade audiovisual que hibridiza, em dois quadros, a *player* em tempo real e a respectiva transmissão das ações no *game* – constituindo-se em uma importante prática social e de mediação simbólica para a comunidade LGBTQI+.

## Tiro pro alto que nós é bandida

O conceito de identidade sempre foi um tema central para a filosofia à medida que a busca por uma delimitação de sujeito perpassa discussões desde as archés dos pré-socráticos. Na contemporaneidade, Hall (2006) problematiza uma das questões fulcrais ligadas à noção de identidade: o *essencialismo*, isto é, a ideia de que as identidades são únicas e imutáveis. Para o autor, a pós-modernidade teve o papel de descentralizar as identidades e o ser humano, a partir de movimentos sócio-históricos.<sup>2</sup> A tessitura da vida em rede, amplificada pelos processos da cibercultura na contemporaneidade, reconduz várias questões interligadas a como os sujeitos constituem-se social e simbolicamente em um mundo mediado pela *web*.

Os processos interacionais no ciberespaço potencializaram o rompimento das fronteiras geográficas, permitindo que, mesmo distantes, as pessoas pudessem se organizar em grupos e formar laços independentemente de nacionalidade, gênero, estratos sociais. Castells (2003) reforça que esse tipo de interação rompeu com um processo histórico, no qual ocorreu a “desvinculação entre localidade e sociabilidade na formação da comunidade: novos padrões, seletivos, de relações sociais substituem as formas de interação humana territorialmente limitadas” (CASTELLS, 2003, p. 98).

1 Todos os títulos foram recortados da linguagem da *streamer* e *drag queen* Samira Close.

2 Hall (2006) cita alguns períodos históricos e movimentos filosófico-teóricos que tiveram essa função de fragmentar o sujeito: 1) marxismo; 2) freudismo; 3) estruturalismo saussuriano; 4) estudos foucaultianos e 5) feminismo.

Dessa forma, é preciso haver algum aspecto identitário em comum para congruir esse grupo. Belk (2013) quando fala em co-construção do *self*,<sup>3</sup> aponta alguns pontos-chave para a identificação e unicidade de pessoas com determinados grupos, por exemplo: artefatos, heróis, lugares, símbolos, marcas, cores, coleções. Gee (2000) também teoriza pelo mesmo viés quando discute identidade por afinidade: há uma possibilidade de laço entre os indivíduos constituída pela experiência que eles têm em determinado grupo, mesmo que estejam dispersos através de um grande espaço geográfico como, por exemplo, países e classes diferentes. São pessoas que participam de práticas específicas que fornecem a cada um dos membros do grupo as experiências em torno de um interesse em comum (por exemplo, grupos de empreendedorismo, motociclistas, *gaymers*, entre outros).

O conceito de identidade, ao longo dos anos, passou por uma espécie de reavaliação por parte das Ciências Humanas, assim como pelos estudos culturais. A problematização gira em torno de romper com a ideia de um sujeito fixo, pré-determinado, ou mesmo de um sujeito “completo” de sentido ao fazer parte de alguma cultura ou grupo. Nessa discussão, a própria noção de cultura foi se diluindo socialmente de uma acepção de “alta cultura” (aquilo que haveria de melhor em uma sociedade ou nação), passando pela caracterização pejorativa do popular (cultura popular, cultura de massas, cultura do povo) para uma certa visão de cultura como valores compartilhados e organização coletiva (HALL, 2014; MARTÍN-BARBERO, 1997).

Em uma leitura mais atenta dos textos de Hall dos anos 1970 e 1980, já encontrávamos problematizações a esse respeito. Em *Notes on deconstructing ‘the popular’*, Hall (2002 [1981], p. 187) concebia a sociedade como um campo de batalha cultural em que os sujeitos de forma relacional com o mundo constituíam-se em um processo de “resistência e aceitação, mas também de superação”,<sup>4</sup> logo, o conceito de identidade para os estudos culturais sempre congruiu certo sentido poroso e aberto. “Afirmar que dois indivíduos pertencem a mesma cultura equivale a dizer que eles interpretam o mundo de maneira semelhante e podem expressar seus pensamentos e sentimentos de forma que um compreenda outro” (HALL, 2016 p. 20). Assim, há um deslocamento na compreensão dos processos de formação identitária de um sujeito que detêm marcas simbólico-sociais para um sujeito que produz sentido com tais marcas. Nesse sentido, adverte Hall (2014) em *Who Needs ‘Identity’?*, o termo identificação seria mais adequado para denotar não só a movência dos indivíduos de se firmar socialmente – aderindo a certos grupos e suas respectivas representações e linguagens –, mas também o pleno estado de interseccionar e mesclar significados, abandonando e desfazendo-se de alguns traços, em contínua busca de novos sentidos e experiências. O sujeito, assim, está em um processo contínuo de construção de sua identidade, que se constitui de forma provisória e inacabada.

A leitura dos filósofos da diferença<sup>5</sup> e a leitura feminista contribuíram, segundo Hall (2006 [1992]), para a descentralização dos sujeitos, sobretudo pelos questionamentos acerca dos papéis de gênero. Como revela Bozon (2004) foi somente no século XIX que a biologia passou a diferenciar a “categoria de homem” da “categoria de mulher”, pois antigamente tinha-se a ideia de um sexo uno ao qual a mulher era uma versão inferior do homem. “Ser homem ou ser mulher era possuir um papel social, assumir um papel cultural, e não apenas ter um corpo diferente” (BOZON, 2004, p. 36). Nesse sentido, essas correntes

---

3 *Self* em inglês indica “eu”. Belk (2013) pensa justamente sobre como as pessoas constroem suas identidades no ciberespaço, como elas representam os seus outros *selves*.

4 No original: “I think there is a continuous and necessarily uneven and unequal struggle, by the dominant culture, constantly to desorganize and reorganize popular culture, to enclose and confine its definitions and forms within a more inclusive range of dominant forms. There are points of resistance and acceptance; there are also moments of supersession”.

5 A denominação “filósofos da diferença” é uma forma de aludir ao pensamento filosófico pós-estruturalista em voga na França a partir da segunda metade do século XX alicerçado por Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jacques Derrida.

teóricas denunciaram e problematizaram as amarras médico-científicas, sociais e culturais que mediavam ideologicamente “o que é ser mulher”, “o que é ser homem”, “o que é ser hetero ou homossexual” – “identidades sexuais”<sup>6</sup> vinculadas semântico-discursivamente com práticas sociais, determinado comportamento e jeito de se vestir, profissões, entre outras esferas: da organização familiar à hierarquia institucional política da sociedade.

A questão que Butler (2003 [1990]) aborda em *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* é a de que essas discussões envolvendo os gêneros estariam fundamentadas em uma dicotomia sexo/gênero. Para a filósofa, essa era, portanto, uma visão que atendia “(...) à tese de que, por mais que o sexo pareça intratável em termos biológicos, gênero é socialmente construído: consequentemente, não é nem o resultado causal do sexo, nem tampouco tão aparentemente fixo quanto o sexo” (BUTLER, 2003, p. 24), ou seja, a implicação dos papéis de gênero como “construção social” era também uma maneira de engessar os indivíduos aportando a cultura como o único destino definidor desses corpos. Sua visão de gênero aberto, em estado de vir a ser,<sup>7</sup> faz com que se aproxime de uma visão de identidade enquanto *ato performativo*, um sujeito que se energiza de elementos da linguagem e de reinterações discursivas materializadas nos gestos, nos dizeres, na materialidade dos corpos; possibilitando um agenciamento identitário nas diferentes instâncias da vida.

Butler (2003) faz uso do sujeito *drag* para teorizar os gêneros enquanto paródia da matriz heteronormativa, uma performance regulada política e socialmente, uma imitação teatralizada dos gêneros.<sup>8</sup> Nesse caminho, Butler (2003, 2019, 2015) diferencia performance de performatividade. Ela “(...) encontra, numa analítica da linguagem, a gramática matriconal para entender como o corpo em movimento apreende normas e emerge como projeto normativo cultural de sexo/gênero/desejo/prática sexual.” (COLLING et al., 2019, p. 6). Nessa perspectiva, o sujeito *queer* torna-se “o coração” da performatividade – porque são indivíduos que escapam às regras e instâncias de poder normalizadores de matriz heteronormativas. Butler e Athanasiou (2013) reforçam que os indivíduos não “possuem” seus gêneros, logo “eu sou mulher”, “eu sou gay”, “eu sou homem cis-hétero”, não exaurem e não concebem tudo que esse alguém é. Assim, o *queer* abarca todo tipo de corpos incategorizáveis e marginalizados, em pleno estado de devir, como *drag queens*, travestis, não-binários, gays *yags*, gays padrão, gays afeminadas, hermafroditas, assexuais, entre muitos outros, muitas vezes interseccionados, que produzem um certo senso de “eu” pela repetição de atos performativos inoculados de valores, discursos, linguagens, mas também capazes de reordenamento, rompimento, ressignificação.

Nesse processo de sujeitos interpelados pelos estatutos sociais, mas que também enunciam-se e demarcam-se identitariamente com outros e/ou novos *ethos* ao se pensar na relação gênero x identidade

---

6 Identidades sexuais, aqui, entre aspas, para dar a dimensão do que Judith Butler chama de heterossexualidade compulsiva. Se um bebê na barriga de sua mãe é identificado como “é menino”, logo ele terá de usar cores como azul, brincar de carrinho, ser no futuro o provedor financeiro da casa, ser hétero, entre outras normas que lhe serão impostas.

7 “O gênero é uma complexidade cuja totalidade é permanentemente protelada, jamais plenamente exibida em qualquer conjuntura considerada. Uma coalizão aberta, portanto, afirmaria identidades alternativamente instituídas e abandonadas, segundo as propostas em curso; tratar-se-á de uma assembleia que permita múltiplas convergências e divergências, sem obediência a um *telos* normativo e definidor” (BUTLER, 2003, p. 37).

8 Nesse sentido, conservando o entendimento bluteriano, uma *drag queen* que não é aceita pela família, pratica um tipo de performance masculinizada em casa e pode transitar para uma performance feminina em outro ambiente, sem obrigação de em algum momento escolher ou definir-se em categorias. No entanto, performar entre feminino e masculino é também uma forma de reforçar a dicotomia sexo/gênero. Esse uso da *drag queen* para teorizar a teoria *queer* foi criticado, por exemplo, por Preciado (2014) que afirma certo negligenciamento do social na análise performativa da *drag queen*. Preciado (2018) em *Testo Junkie* também reforça sua crítica ao afirmar certa desconsideração de Butler (2003) da materialidade dos corpos e dos impactos farmacológicos nos atos performativos.

na contemporaneidade, trazemos as discussões teóricas dos *Queer Game Studies* – campo que estuda as práticas de linguagem de sujeitos *queer* interseccionado com a esfera *gamer* e todo o arcabouço político e econômico do mercado dos *games* (RUBERG e SHAW, 2017; RUBERG, 2019; RUBERG, 2020). A própria Butler (2003) reforça a ideia de se pensar gênero considerando outras marcas sociais como classe, raça, espaço geográfico – o que permite acepções como *gaymer*, *transgaymer*, *queergamer*, isto é, neologismos e nomenclaturas utilizadas por *gamers* LGBTQI+ para reafirmar essa interseccionalidade identitária com o mundo dos jogos digitais.

Embora o pensamento bluteriano, bem como o bojo de críticas e retrabalho que traz consigo ao longo de 30 anos, ser essencial para pensar os sujeitos – sobretudo o que socialmente entende-se como “gay”, “travesti”, “*drag queen*”, “*queer*”<sup>9</sup> – a autora não fornece elementos suficientes para a análise, a nosso ver, quando esses corpos tão diferentes, específicos, incategorizáveis adensam-se em grupos sociais, grupos de consumo, grupos políticos; fato que nos faz reintroduzir para o debate a identificação tal qual reelabora Hall (2014).<sup>10</sup> Além disso, segundo Colling, Arruda e Nonato (2019), a própria noção de performance (teatralização) e performatividade (ato de poder reiterado pelo discurso), quando não tomadas como sinônimas, podem ambas serem importantes para a produção de identidades desses corpos *queers*. Para tanto, cabe aludir ao pensamento de Halberstam (2017) que nos mobiliza a pensar sobre uma perspectiva que busque as formas e os modos *queer* de jogar. “Já que os mundos que nós conhecemos não foram projetados para sujeitos *queers*, então, sujeitos *queers* têm de fazer *hacking*<sup>11</sup> com essas narrativas pré-determinadas e inserir seus próprios algoritmos para tempo, espaço, vida e desejo” (HALBERSTAM, 2017, s. p, tradução nossa).<sup>12</sup> Veremos essas problematizações a seguir ao apresentar nosso objeto de análise: as *streams* da *drag queen* Samira Close.

## Garota gamer

A *stream* (ou *gamestreaming*) é uma transmissão ao vivo de jogos que permite a interação entre os *streamers*, jogos e espectadores que assistem *on-line* – podendo ser utilizada não só para jogos, mas para qualquer outro fim. As transmissões ao vivo já existem na internet há 20 anos, no entanto, com os avanços recentes na banda larga e novos serviços da *web*, tornou-se democratizada, possibilitando a qualquer pessoa transmitir o que quiser (SMITH et al., 2013; TAYLOR, 2018). Um dos campos em que o *streaming* mais proliferou e se estruturou foi a de transmissão em tempo real de jogos, mobilizando grandes empresas de internet a comprarem ou a criarem plataformas exclusivas, tais como *Twitch TV* e *Facebook Gaming*. Nesse caminho, o *streaming* como um conceito amplo de transmissão e compartilhamento de

---

9 Em tese, o *queer*, abarca todos os corpos que não seguem a matriz heteronormativa. Em uma visão mais ampla pode abarcar todo tipo de corpo marginalizado. No entanto, no Brasil, a denominação *queer* tornou-se mais uma categoria e um instrumento de política de corpos, muitas vezes sendo o lugar para aqueles que “não se identificam” com gênero algum, sendo a letra Q de LGBTQI+. Além disso, adotamos, assim como as autoras dos *queer games studies* como Ruberg (2019, 2020), LGBTQI+ e *queer* como sinônimos.

10 Judith Butler se opõe fortemente à corrente teórica denominada construcionismo, da ideia da construção social das identidades. Stuart Hall é um dos principais autores atribuídos a essa corrente. No entanto, como já afirmamos, Hall (2014) conservou certo aspecto “aberto” como teoriza a teoria *queer*, além de criticar certa interdição do termo identidade alegando que várias correntes das Ciências Humanas se esforçaram por problematizar ou mesmo “colar um selo” de conceito ultrapassado em “identidade”, mas sem proporem um novo conceito. Preciado (2014) alega que um dos principais fatores de distanciamento das “identidades construídas” está no fato de elas conservarem uma ideia de que o sexo é uma instância anterior ao gênero, dada naturalmente e marcada pela biologia.

11 Halberstam utiliza *hack* nesse sentido de burlar o sistema.

12 No original: “*Since the worlds as we know it was not designed for queer subjects, the queer subjects have to hack straight narratives and insert their own algorithms for time, space, life and desire*”.

vídeos *on demand* foi apropriado pela esfera *gamer*: a transmissão é denominada de *stream*; *streamer* é o *player* e/ou profissional que faz a transmissão e, *streamar*, é o verbo, passível de conjugação, que estrutura todas as ações desses *streamers* (exemplos: hoje vou “*streamar*”; estou “*streamando*” tal jogo; mês passado “*stremei*” tantas horas).

Para tanto, a *stream* pode ser compreendida como uma prática discursiva, um texto audiovisual composto por dois quadros: o primeiro em que aparece a *gameplay* e, sobreposto, o segundo em que se visualiza em tempo real o *streamer* – que além de jogar, conversa com o público, pede doações em dinheiro, responde perguntas dos seguidores por meio da leitura do *chat* da plataforma de *gamestream*. Dessa forma, a textualidade da *stream* não apenas serve para transmitir *gameplay* de jogos, mas constitui-se em importante mediador simbólico para a comunidade LGBTQI+, pois reforça o senso de comunidade e pertencimento, além de romper com um *telos* normativo de interdição aos corpos *queers*, em especial, a interdição de outros tipos de corpos circulantes na esfera *gamer*, superando, dessa forma, os estereótipos do *gamer* como homem, caucasiano, classe abastada, *nerd* (SHAW, 2010, 2012, 2015; CONDIS, 2018; GOULART e NARDI, 2017). Isso ocorre porque:

(...) apesar do fato de que mulheres, pessoas queer, pessoas de cor e outros que muitas vezes são percebidos como “diferentes” jogam e fazem videogames há décadas, os jogos e as culturas que os cercam têm uma longa história de sub-representação, má representação, e às vezes fomentando hostilidade aberta para aqueles que não se enquadram na imagem do “jogador” branco, hétero, cisgênero, masculino (RUBERG, 2020, p. 2).<sup>13</sup>

Cabe aqui as problematizações dos *queer games studies* sobre o fato de processos como machismo, homofobia, transfobia, além do pensamento heteronormativo, estarem imersos na estrutura dos *games*, regulando visões de mundo de “jogos para mulheres” e “jogos para homens”, formulando processos de exclusão, toxicidade e interpelação daquilo que os sujeitos podem ou não jogar (e o que jogar) (HALBERSTAM, 2017; RUBERG, 2019, 2020) dentro da comunidade *gamer*.

*Games* como Super Mario Bros (1989) reforçaram para toda uma geração a narrativa de salvar a princesa, retratada em seu vestido rosa, recatada e delicada à espera do resgate, a imagem da mulher passiva sem qualquer ação no jogo. Já o clássico *game* de briga de rua *Final Fight* (1989-1995), em um gesto de transfobia, alterou o gênero das personagens Poison e Roxy para *newhalf* (referência pejorativa a travestis), solucionando dessa forma o problema de um *game* apresentar mulheres apanhando, pois, ao transformar essas figuras femininas em *newhalf*, possibilitou-se a permanência delas nos embates a partir do entendimento de que trans têm biologicamente o sexo masculino, sendo, portanto, passível de apanhar e lutar nos becos e metrô do *game* igualmente aos personagens homens.

Apesar de alguns avanços na indústria dos *games* no que tange às representatividades das minorias, conforme Ruberg (2019, 2020), essa lógica heteronormativa que permeia a sociedade ainda estrutura essa vinculação de certos tipos de *games* a determinadas identidades de gêneros: por exemplo, os jogos de tiro, corrida, futebol, luta, em geral, são vinculados à esfera do masculino, enquanto jogos de trocar roupinhas de boneca e jogos de “mecânica fácil” são enquadrados no âmbito feminino. Nesse percurso, esses “diferentes” aludido por Ruberg (2020), além de não serem representados nos *games*, são entendidos como *players* que não tem competitividade, fracos, incapazes de circularem por *games* considerados difíceis, de alta performance e socialmente associados à masculinidade.

Quando esses *queers*, que nunca se coadunaram nessa dicotomia social e sempre jogaram os mais variados *games* – da roupinha de boneca ao masculinizado FIFA (1993-2021) ou Counter-Strike (1999-

---

13 No original: “(...) despite the fact that women, queer people, people of color, and others who are often perceived as “different” have been playing and making video games for decades, games and cultures that surround them have a long history of underrepresenting, misrepresenting, and at times fostering open hostility toward those who do not fit the image of the white, straight, cisgender, male ‘gamer’”.

2012) – passam a se manifestar e a se afirmar nesses espaços *gaming*, ocorre o que Hall (2002) chama de batalha cultural entre as minorias e os grupos hegemônicos. Nesse sentido, são recorrentes as ofensas e violências contra mulheres, negros e LGBTQI+, como travestis e trans, nos espaços de interações *gaming* como forma de silenciamento, interdição e de pressioná-los a continuar à margem do universo *gamer* (SHAW, 2015; FRAGOSO et al., 2017; ROST e SOUZA, 2019; NEMER e INOCÊNCIO, 2019). Nesse cenário, a reportagem do Globo Esporte, *Mulheres falam sobre ofensas e perseguições sofridas em jogos digitais* (MACIEL, 2020), explicita como mulheres estão suscetíveis a xingamentos, “cantadas” e a frases como “vá lavar uma louça” dentro da comunidade *gamer*. O mesmo ocorre com os *queers*, que sofrem com achincalhes a respeito de suas sexualidades, taxados pejorativamente como “veado”, “bicha”, “traveco”, além de ataques que os reforçam como sujeitos abjetos, “desviantes” dos padrões morais, religiosos e biológico-científicos.

Por tudo isso, a afirmação e a busca por representatividade dos *queers* no âmbito dos *games* pode ser compreendida como um ato de resistência. Nesse contexto, uma das pessoas *queers* que habitam e rompem com o sistema relacional binário heteronormativo da esfera *gamer* é a *streamer* e *drag queen* Samira Close que conta com cerca de 750 mil seguidores em sua página de Facebook e, aproximadamente, trezentas mil visualizações por *live-streaming*.<sup>14</sup>

Munida quase sempre de sua peruca, intitulado-se como “garota *gamer*” e sentada em sua cadeira *gamer*, Close transmite jogos que transitam entre terror a tiros, interagindo simultaneamente com outros players,<sup>15</sup> amigas streamers *queers* e sua fan-based.

Nesse cenário, Samira Close circula e transmite grande diversidade de estilo e temática de jogos, transgredindo esse escopo seccionário do universo *gamer*. Há lives em que cerca de cinco jogos são jogados, trocando e revezando jogos no meio da transmissão. A streamer justifica suas escolhas da seguinte maneira: “Eu estou procurando jogos, é que têm jogos que não são muito legais, eu não quero um jogo para jogar com cara de bunda, eu quero um jogo para me divertir” (SAMIRA CLOSE, 2018). Uma de suas principais características linguageiras é o uso do dialeto pajubá.<sup>16</sup> Dessa forma, a streamer cria um ambiente em que gays, travestis, transexuais, entre outros corpos *queers*, sintam-se à vontade para consumir e interagir na transmissão ao vivo (RUBERG, 2019, RUBERG, 2020), seja por afinidade de grupo (BELK, 2013; GEE, 2000), de estilo, do game jogado ou por outros aspectos de identificação (HALL, 2014) possibilitados pela conjuntura contemporânea da convergência das mídias no ciberespaço (JENKINS, 2011) que permite as trocas simbólicas, performances e atos performativos nesse grande auditório social integrado pelos smartphones, videogames, softwares e outros dispositivos em rede.

Feita essa apresentação do objeto, aportamos como objetivo dessa pesquisa compreender como sujeitos LGBTQI+ mobilizam traços identitários em suas práticas de streamar a partir da análise dos atos performativos de Samira Close na plataforma *Facebook Gaming*. Para tanto, foi realizado um recorte quadrimestral entre novembro de 2018 a fevereiro de 2019 para a extração de dados. A partir de uma

---

14 Como as *streams* ficam arquivadas e disponibilizadas nessas plataformas, os números de audiência tendem a aumentar conforme o tempo. Samira Close começou a fazer *lives* em 2014, e, com o crescimento da audiência ao longo dos anos, utilizou diversas plataformas de *game streaming* até chegar ao Facebook em 2018. Na metade de 2019, como forma de dinamizar o conteúdo e confrontar outras plataformas que tem nesse segmento maiores fatias do mercado, como *Twitch TV* e *YouTube*, o Facebook lançou a plataforma *Facebook Gaming* (CURY, 2019; REYES, 2019), efetivando assim um contrato de trabalho com Samira Close. Um *boom* de outras *streamers* gays e trans eclodiu, como pode ser exemplificado por Rebeca Trans, Wanessa Wolf, Mandy Mess, Syndrel.

15 *Player* em inglês significa jogador. O *chatvoice*, seja possibilitado pelo jogo ou por outro aplicativo de áudio, como Discord, permite que Samira Close interaja com outras colegas *streamers* da comunidade LGBTQI+.

16 O pajubá é um dialeto utilizado pela comunidade LGBTQI+ para se comunicar e se demarcar simbolicamente no tecido social. Os processos linguísticos de produção mobilizam empréstimos, neologismos,

perspectiva diacrônica, estabelecemos como critério de seleção a variabilidade de jogos transmitidos ao longo do período de quatro meses a fim de mapear nuances e mudanças na mobilização identitária de Samira Close. Nesse recorte temporal, foram selecionadas cinco *streams* totalizando 17h49m23s de transmissão via vídeo. O quadro a seguir detalha a tabulação das informações e o armazenamento das amostras.

**Quadro 1 – Composição do *corpus* de análise**

Nome	Tempo	Data	Views	Comentários	Jogos transmitidos
JA JA É FERIADO	03:58:02	14 nov. 2018	124 mil	13 mil	League of Legends; Sexta-Feira 13; Deceit
UM MEDO UM TERROR, UM KPOP	03:39:31	20 nov. 2018	103 mil	29 mil	Outlast; Sexta-feira 13; Deceit
VAMO FRESCAR	03:26:38	25 nov. 2018	78 mil	18 mil	League Of Legends; Overwatch; Fortnite; Deceit; Sexta-Feira 13
INHAEIIIIIIII	02:34:49	15 jan. 2019.	58 mil	15 mil	Deceit; Sexta-feira 13; Dead By Daylight
Estela Fritz - Salvando vidas	03:50:23	5 fev. 2019	103 mil	28 mil	Grand Theft Auto V

Fonte: Produzido pelos autores

Para realizar a análise, nosso foco recaiu sobre a *streamer* Samira Close, nos modos como realiza identificações e, por fim, no conteúdo temático-valorativo que constitui as *streams*. Nessa perspectiva, estabelecemos os seguintes critérios: 1) Samira Close: características discursivas que demarcam as performatividades da *streamer* ao vivo, expresso no seu visual, no cenário, nas verbalizações sobre a própria intimidade; 2) Plataforma: características de demarcação identitária presentes no seu perfil na plataforma *Facebook Gaming*, na forma como nomeia as chamadas das *lives*, textos e *layout* da *stream*; 3) Conteúdo temático-valorativo: materialização dos enunciados verbais no ato da *stream* com o recorte de alguns enunciados que apontam para traços identitários.

A partir desse percurso metodológico, procedemos à análise, de caráter qualitativo-interpretativista que, conforme Creswell (2003), permite ao pesquisador analisar os fenômenos sociais a partir de um contato mais aproximado com o objeto. Nessa abordagem metodológica, assistimos às amostras uma a uma com vistas a mapear, nas *streams*, aspectos discursivos, identitários e performativos

metaforizações, estrangeirismos, lexicção, entre outros processos advindos do lorubá africano. O pajubá circula socialmente por outras esferas de convívio desses *queers* – ambiente familiar, trabalho, mídia. Uma visão mais ampla do pajubá e da importância desse dialeto para a comunidade LGBTQI+ pode ser encontrado em Barroso (2017) e Oliveira (2017).

a partir dos critérios elencados. Nesse percurso, realizamos descrições para contextualizar a análise. Na próxima seção, apresentaremos os resultados da análise, em que articulamos imagens, segmentos discursivos (SD's) e descrições dessas amostras, considerando o referencial teórico.

## Upando com as meninas empoderadas

A análise da fotografia do perfil de Samira Close no *Facebook Gaming* (Captura de Tela 1) revela a instância das *drags* expressa na maneira como se apresenta, de peruca azul e maquiada, aludindo ao universo de se montar simbolicamente pela produção de uma certa elegância reverberada na maquiagem, nas vestimentas, na pose que faz para tirar foto. A capa apresenta cores rosáceas e de textura de lâmpada que dialogam com o campo discursivo das *drags* e com um clima noturno – em geral é o horário no qual as *drag queens* trabalham em casas noturnas, festas e outros eventos sociais. A palavra “close” na gíria gay significa dar uma volta ou dar *pinta* em determinado ambiente. O excerto “Olá, eu sou sua Garota Gamer preferida. O que vamos jogar hoje? ;)” reforça a posição identitária híbrida de ser *gamer* ao mesmo tempo que *queer*, algo também expresso ao visualizarmos sua cadeira *gamer* amarela na foto de perfil:

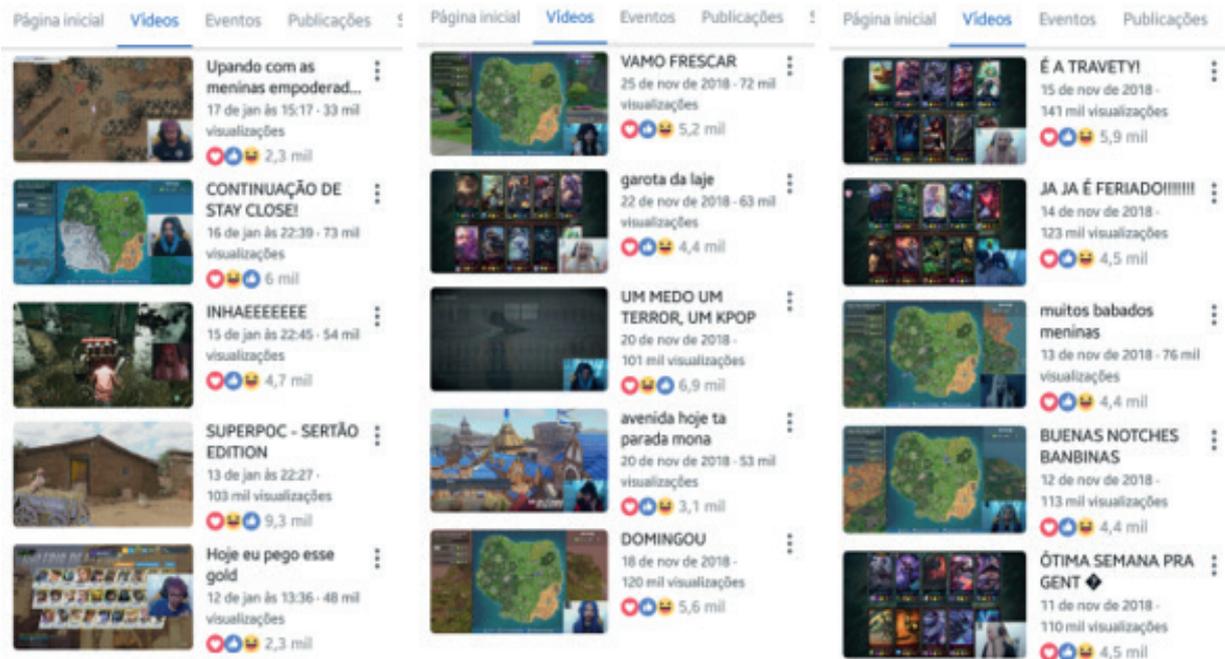
Captura de tela 1 – Layout da página de Samira Close



Fonte: Página Samira Close (2018-2019)

Na forma de intitular seus vídeos, Close demarca traços da comunidade LGBTQI+ ao utilizar palavras e termos do pajubá na sua reelaboração da linguagem *gamer*, sendo essa uma estratégia para estabelecer um vínculo de pertencimento com a própria comunidade *gaymer*, sinalizando que suas *streams* são um espaço de trocas simbólicas *queers*, ambiente confortável e seguro, de problematizações e vivências desses corpos (RUBERG, 2020) que se identificam segundo Hall (2016) por diversos códigos representacionais de linguagem – sendo o pajubá um desses códigos. Na Captura de Tela 2, é possível verificar esse uso da linguagem em títulos como “vamo frescar”, “avenida está parada hoje mona”, “muitos babados meninas”. Em “upando com Meninas empoderadas”, por exemplo, já há uma hibridização ao usar expressões características de *gamers*, pois *upar* na cultura dos jogos significa melhorar os atributos do personagem em determinado jogo.

## Captura de tela 2 – Enunciados nas nomenclaturas das *streams*



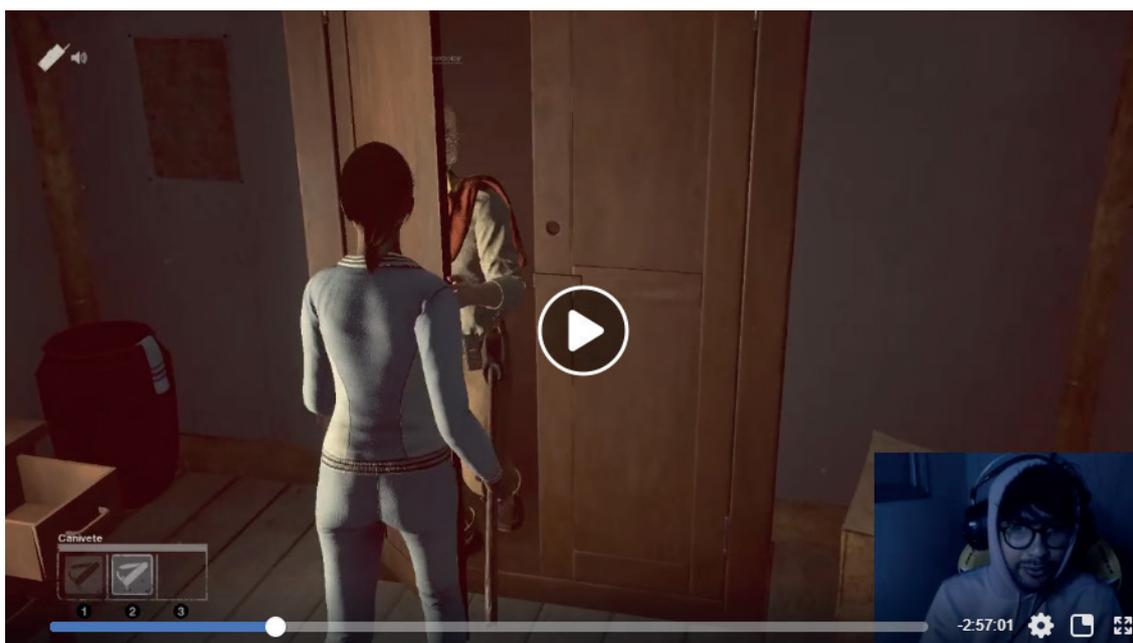
Fonte: Página Samira Close (2018)

Na amostra 1, intitulada “Ja ja é feriado”,<sup>17</sup> publicada em 14 de novembro de 2018, fica evidenciado o discurso político e identitário que aponta para uma prática discursiva de contestação e resistência. Ao fazer referência ao vilão Jason no jogo Sexta-Feira 13, ela diz: “Peguei esse machado para dar na cara dos machistas” (SD1). A partir dessa fala, Samira se situa numa relação de confronto com os discursos de ódio (machismo, homofobia, transfobia) – que advêm sobretudo da estrutura patriarcal e heteronormativa na qual as sociedades ocidentais foram assentadas (BUTLER, 2003; BOZON, 2004) e que são materializados massivamente na contemporaneidade, sobretudo no Brasil e no âmbito das interações gaming, em virtude de uma “onda conservadora” que se evidencia e vem sendo abordado por amplo referencial teórico (MESSENBURG, 2017; CIOCCARI e PERSICHETTI, 2018; DOURADO, 2020). Essas disputas são concebidas por Hall (2002, 2016) como um campo de batalha cultural, um jogo discursivo da situação liame de estabelecer identidades ao mesmo tempo que as diferenças, de se posicionar e se mover na rede política sobre a qual os grupos hegemônicos e minoritários se tensionam.

Ainda sobre essa amostra, há uma demarcação identitária quando um *player* tenta se esconder do vilão Jason em um armário (Captura de Tela 3) e Samira – que adota uma performance (uma teatralização) de sobrevivente – utiliza esse elemento do esconderijo para inserir-se discursivamente no meio LGBTQI+, pois “sair do armário” é uma prática relacionada a vários corpos que compõe o grupo LGBTQI+ de revelar, para a família e para a sociedade, aspectos da sexualidade, é um momento de “libertação” de um estado de clandestinidade e esconderijo para gays, transgêneros, lésbicas etc. Samira diz: “Ei psi, aí é apertado. Eu já sai do armário, já sou travesti. Não tem como mais voltar para o armário, minha mãe já sabe” (SD3). Logo, a reinserção do enunciado “sair do armário” produz e medeia elementos de identificação do público majoritariamente *queer* envolvidos em suas *streams* (RUBERG, 2019), reintrodução de um código representacional como teoriza Hall (2016).

17 Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/338884633606092> Acesso em: 15 maio 2020.

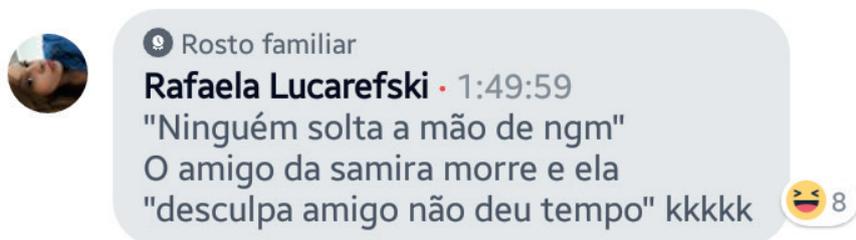
## Captura de tela 3 – Player “entrando no armário” no jogo *Sexta-Feira 13*



Fonte: Página Samira Close (2018-2019)

A segunda amostra, intitulada “Um medo um terror, um kpop”,<sup>18</sup> foi transmitida em 20 de novembro de 2018 arrematando 29 mil interações com comentários. Close está de peruca azul, apresenta-se e inicia inserindo músicas que gosta enquanto prepara os elementos da *stream*: ajuste da câmera, escolha do jogo, cuidados com a transmissão. Ela se dedica mais uma vez ao jogo *Sexta-Feira 13* no qual, junto com outros jogadores, foge do vilão Jason para sobreviver. Nessa perspectiva, Samira performa e cria uma identidade de sobrevivente, gritando ao ver o algoz, pedindo socorro, comunicando-se para criar uma estratégia para vencer. Ao ver um dos colegas cruzarem o seu caminho, Samira comenta: “Olha lá que abusada amiga, foi-se embora”, valorando negativamente a atitude da colega de jogo. O público de Samira Close interage comentando, opinando e replicando suas falas, atitudes e jogadas erradas. Em um comentário, uma das internautas manifesta-se:

### Captura de tela 4 – Comentário de fã



Fonte: Facebook Gaming

Nesse enunciado replicado pela fã, “ninguém solta a mão de ninguém”, existe uma relação interdiscursiva com um já-dito circulante na época; a frase surgiu de minorias a partir das eleições

18 Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/297049267611437/> Acesso em: 15 maio 2020.

brasileiras de 2018 em contraposição aos discursos de ódio reverberados no período do pleito eleitoral. Quando Samira foge sozinha e deixa o próprio amigo morrer, ela desliza o próprio enunciado “ninguém solta a mão de ninguém”; enunciado que reforçava essas características de união, sobretudo porque esse dito também faz referência ao medo e à violência que os membros da comunidade LGBTQI+ sofrem nas ruas do Brasil; porém, essa ruptura com o próprio enunciado, além de causar humor e ironia, é também uma demonstração do caráter provisório da identidade (HALL, 2014, 2016, BUTLER, 2003), sobre o qual, em determinadas circunstâncias, os sujeitos se movem, abandonam, rompem com normas, ritos e grupos aos quais se vincularam.

A amostra 3 é datada de 25 de novembro e intitulada como “Vamo frescar”,<sup>19</sup> a publicação tem 3h26m e conta com 72 mil visualizações, 18.630 comentários e mais de 5 mil curtidas. O interessante dessa transmissão é a mudança de atuação de Close ao participar de um *game* diferente. No jogo *Overwatch* é necessário escolher um personagem de tiro para ajudar a equipe a chegar à base inimiga. Portanto, a linguagem é toda performada para esse ambiente de guerra mesclando-se com as características de linguagem da jogadora. Ao ser abatida por inimigos Close diz:

Nossa eu não vi essa mulher me matando mona! Foi uó. Eu não vi ela atirando. Estou passada! Bicha! Eu só meti a cara ali e já apareceu a turma inteira (SD4).

Nesse excerto, é possível observar como o pajubá e gírias do meio LGBTQI+ são empregadas como, por exemplo, “mona”, “uó”, “passada”. Além disso, verbos como “matar” e “atirar” são verbalizados por causa da tipologia do jogo, sincretizando-se com os dizeres da *streamer*. Verificamos que, quando participa de jogos de tiro, a *gamer* mobiliza um léxico que supostamente seria um xingamento como, por exemplo: “você me matou veadinho” ou “vou te caçar sua bicha”. Em consonância com Volóchinov, entendemos que “qualquer xingamento vivo pode se tornar um elogio, qualquer verdade viva deve inevitavelmente soar para muitos como uma grande mentira” (VOLÓCHINOV, 2017 [1929], p. 113). Isso ocorre porque os sentidos não estão postos; ao contrário, são construídos na situação de interação, ou seja, quando alguém diz “veado” de forma preconceituosa a um membro LGBTQI+ é considerado uma ofensa, mas, quando um membro da comunidade LGBTQI+ diz a outro, numa dada comunicação específica como o da *streamer* Samira Close, a carga semântica ofensiva se dilui, pois, esse tipo de enunciado é também um código representacional de linguagem entre os *queers*.

No jogo *Deceit*, na qual jogadores tentam identificar quem está infectado e se transformando em monstro, Close e colegas brincam com o termo “transformar”. Alguém acusa Samira (2019) de ser a infectada, “Eu te vi transformada. Você estava de drag queen e você se transformou em drag queen” (SD5) e ela responde “Tá com um papo muito estranho dizendo que eu me transformei (...). Fica aqui para ver que eu não estou transformada!” (SD6). Nesse sentido, ocorre um deslizamento de sentido do verbo “transformar” que pode remeter à transformação dos jogadores no monstro/vilão ou à transformação que elas (Samira e suas colegas *streamers*) realizam quando se produzem de drag queen para poderem realizar suas práticas discursivas nas streams.

Na amostra intitulada “Inhaeeeeeee”,<sup>20</sup> referência a forma como membros da comunidade LGBTQI+ dizem o “e aí” do cotidiano, recortado de 15 de janeiro de 2019, Samira está de peruca rosa. Vale destacar que nem sempre Samira se apresenta de peruca, ela utiliza às vezes a expressão de gênero masculina como na amostra 1, opção que não altera sua prática de linguagem. Além disso, mesmo

---

19 Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/186664868943216/>. Acesso em: 15 maio 2020.

20 Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/361299324451071>. Acesso em: 15 maio. 2020.

quando se apresenta “montada”,<sup>21</sup> possui aspectos masculinos como a barba. Maiczak (2016) relata no documentário *Dá um close nelas* (2016) que existe um estilo de drag queen denominado *scar* que não esconde as características masculinas. Dois pontos são importantes: a primeira é de que a própria noção de performance seja importante na produção da performatividade (COLLING, ARRUDA, NONATO, 2019), em certa construção de um senso de todo identitário de Samira Close, implicado na sua visão de mundo, na sua linguagem que não muda mesmo “desmontada”. O segundo ponto é que o sujeito queer não se limita a homem/mulher, ele é um corpo que orbita dentro e fora desses padrões heteronormativos, de modo que várias características incidem sobre o mesmo corpo (barba, cabelo comprido, pênis, vagina) entre outros elementos prostáticos e farmacológicos como chama a atenção Preciado (2014, 2018) tais como (peruca, seios postiços, silicone, hormônios, botox).

#### Captura de tela 5 – Comparação da expressão de gênero entre amostra 1 e amostra 4



Fonte: Página Samira Close (2018-2019)

Por último, a quinta amostra, intitulada “Estela Fritz - Salvando Vidas”,<sup>22</sup> com 3h50m, apresenta 95 mil visualizações, mais de 7 mil curtidas e mais de 29 mil comentários. Nesse recorte, observamos um aspecto novo: Samira cria uma personagem dentro do jogo GTA V chamada Estela Fritz e trabalha em um hospital. Portanto, sua linguagem é performada com características do ambiente hospitalar. Como vemos em:

Agora vou passar uma indicação pra senhora. Infelizmente você não poderá usar salto alto moça. Você acabou de tirar o gesso (...). Então vou pedir para usar um sapato baixo, uma rasteirinha, uma sapatilha, para não vir a forçar o seu pé e você ter uma piora (SD8).

O jogo GTA V simula a vida real (*roleplay*) permitindo que seus jogadores criem personagens dos mais variados tipos, de policiais a traficantes, com possibilidade de alteração de visual e de assumir uma identidade que não precisa estar vinculada com os *players* fora do ciberespaço. Estela Fritz é negra, mulher, médica. Samira modula cada fragmento identitário (HALL, 2006) desse simulacro, isto é, cada posição de sujeito de Estela, a partir de sua própria linguagem, permitindo que a identidade de autoria se hibridize com a identidade da personagem. Na Captura de Tela 6, Estela se prepara para salvar uma paciente com o carro do Siate.

21 *Montada* no pajubá e na linguagem LGBTQI+ significa vestir-se, colocar os acessórios e roupas da *drag queen*, remetendo à produção de um *look* elegante.

22 Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/492733467923734>. Acesso em: 14 maio 2021.

## Captura de Tela 6 – Samira performando Estela Fritz



Fonte: Página Samira Close (2019).

Nesse sentido, é uma performance que se configura na demarcação de Samira Close como *drag queen*, *gamer* e *streamer*, pois suas variadas performances que se alteram a cada jogo são adensadas cotidianamente como atos reiterados de um discurso: a performatividade que nos permite conceber Samira Close não só com um certo senso de integralidade, mas também como sujeito inacabado e provisório, que se energiza de linguagens a depender de cada tipo de jogo. A tabela a seguir demonstra as diferentes práticas de linguagens que Samira Close mobiliza, apresentando o jogo, a tipologia do *game* e segmentos discursivos que demonstram como cada conjuntura propicia uma performance identitária específica em cada *stream*.

**Quadro 2 – Comparando a linguagem das amostras**

Jogo	Tipologia do game	Segmentos discursivos
	Jogo de terror em que o jogador precisa fugir do vilão Jason, a prática de linguagem está associada à sobrevivência, ao medo e ao terror.	O Jason está vindo me pegar.. Ahhh ele está vindo me pegar galera (...). Vou caçar esses veados pra lá, se fica tudo junto o Jason nem tem trabalho de procurar, achou um veado achou todas, veados loucos... olha essa casa aqui, babadeira! (SAMIRA CLOSE, 2018).
	Jogo de terror em que 2 dos 6 players estão infectados, além dos membros precisarem fugir, eles precisam descobrir quem entre eles está infectado. A prática de linguagem hibridiza-se entre o terror, a sobrevivência, e, a suspeita/desconfiança.	Tá com um papo muito estranho dizendo que eu me transformei (...). Fica aqui para ver que eu não estou transformada (SAMIRA CLOSE, 2019).
	Jogo de tiro/RPG em que dois grupos se rivalizam com o objetivo de chegar à base inimiga. A linguagem mobiliza o campo da guerra e do combate.	Nossa eu não vi essa mulher me matando mona! Foi uó. Eu não vi ela atirando. Estou passada! Bicha! Eu só meti a cara ali e já apareceu a turma inteira (SAMIRA CLOSE, 2018).
	Jogo de RPG que simula a vida real e possibilita a criação de personagens. A criação de Estela Fritz como médica interpelou a prática de linguagem para o campo da medicina.	Agora vou passar uma indicação pra senhora. Infelizmente você não poderá usar salto alto moça. Você acabou de tirar o gesso (...) Então vou pedir para usar um sapato baixo, uma rasteirinha, uma sapatilha, para não vir a forçar o seu pé e você ter uma piora (SAMIRA CLOSE, 2019).

Fonte: Produzido pelos autores a partir de Samira Close (2018-2019), Friday the 13Th (2017), Overwatch (Blizzard, 2016); Deceit (Baseline, 2017) e GTA V (Rockstar Games, 2013).

Em termos de identidade podemos pensar em três principais camadas discursivas interpostas na prática de linguagem da stream: a primeira advém do próprio sujeito streamer queer que detêm um bojo

de experiências, de visão de mundo, de uma constituição sócio-histórica interseccional – e aberta – de classe, gênero, regionalismo, raça. Um exemplo dessa camada pode ser encontrado na fonética e no uso de expressões idiomáticas do Ceará, estado natal de Samira, bem como o uso do pajubá para firmar-se como pertencente ao guarda-chuva LGBTQI+, desvinculada de uma matriz heteronormativa. Uma segunda camada advém da esfera gamer, pois uma série de atores como jogos, personagens, desenvolvedoras e estúdios, fãs, players, críticos especializados, streamers adensam-se numa certa noção de comunidade global (membros de uma cultura gamer), acionando códigos, trocas simbólicas e uma comunicação específica.<sup>23</sup> Por fim, a última camada relaciona-se às necessidades comunicativas de cada game, porque cada jogo incide em um estilo, uma temática, uma gameplay específica, o que inclui um léxico próprio, a fim de materializar o projeto discursivo dos jogadores para que possam concretizar ações e objetivos no game como observamos nas performances de sobrevivente, enfermeira e combatente de guerra.

Nessa reflexão, a análise revela que esse modo queer gaming, suscitado por Halberstam (2017) pode ser pensado a partir de uma reelaboração que LGBTQI+ fazem de aspectos estilístico-linguageiros necessários a cada tipo de game com o pajubá e o linguajar cotidiano dessas vivências queers. Esse processo promove aproximação e agrupamento de variados corpos queers em torno da stream, ao mesmo tempo que rompe e problematiza regras, violências e padrões heteronormativos percucientes, ainda, na esfera das interações gaming.

## Buenas notches bambinas

Neste artigo, buscamos discutir aspectos sobre identidade em uma perspectiva fluida, fragmentada e híbrida, considerando que pessoas podem assumir e performar diferentes identidades, transitar entre elas, assim como mesclá-las. Nessa concepção, o ciberespaço constitui-se em um potencializador dessa hibrididade e mobiliza o debate sobre novos modos de viver em rede, interagir e performar identidades, muitas vezes, ainda marginalizadas e oprimidas. Assim, o ciberespaço, mais especificamente a interação *gamer*, como descrito aqui, também pode se revelar como espaço-tempo de embate para as diferentes identidades; um espaço de tensionamento da linguagem em torno dessas identidades que buscam romper com as identidades tidas como mestras ou centrais (SILVA, 2014).

A comunidade LGBTQI+ debate questões identitárias desde os anos 1960 para romper com marcas culturais que permeiam a estrutura social que define práticas sociais, discursos, gostos sexualidade, forma de se vestir. Nesse cenário, a *streamer* e *drag queen* Samira Close é um exemplo de membro LGBTQI+ que vêm ampliando a visão sobre a identidade dessa comunidade ao acessar espaços antes interditados, masculinizados e heteronormativos. Os resultados da análise revelam várias posições identitárias ocupadas por Close: homem gay, *drag queen*, nordestina, *gamer*.

Assim, a *gamer* mobiliza diferentes identidades, mesclando a linguagem de cada *game* com o pajubá e o linguajar cotidiano de LGBTQI+, angariando esse público carente de representatividade no espaço historicamente masculinizado dos *gamers*. A cada jogo, ela ajusta sua linguagem de modo a mobilizar formas de enunciar que a colocam como uma combatente de guerra, uma sobrevivente ou uma médica que salva vidas pela cidade fictícia de *GTA V*; subvertendo as noções de gênero ao transitar por vários campos demarcados da sexualidade, configurando nessas práticas discursivas *queergaming* um importante lócus de afirmação, representatividade e luta contra as violências, os preconceitos e os discursos heterohegemônicos que ainda permeiam os circuitos dos *gamers*.

## Referências

BARROSO, Renato Régis. **Pajubá**: O Código Linguístico da Comunidade LGBT. Dissertação (Mestrado em

---

23 Exemplo: acronismos, estrangeirismos e neologismos lexicais são exemplos dessa camada.

- Letras e Artes) – Universidade do Estado do Amazonas, 2017.
- BELK, Russell. Extended Self in a Digital World. **Journal of Consumer Research**, v. 40, n. 3, p. 477-500, 2013.
- BOZON, Michel. **Sociologia da Sexualidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
- BUTLER, Judith. **Corpos que importam**: os limites discursivos do sexo. n-1 edições: São Paulo, 2019.
- BUTLER, Judith. **Notes toward a performative theory of assembly**. London: Harvard University Press, 2015.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003 [1990].
- BUTLER, Judith; ATHANASIOU, Athena. **Dispossession**: the performative in the political. Cambridge: Polity Press, 2013.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CIOCCARI, Deysi; PERSICHETTI, Simonetta. Armas, Ódio, Medo e Espetáculo em Jair Bolsonaro. **Revista Altejour**, v. 2, n. 18, p. 201-214, jul./dez. 2018.
- CLOSE, Samira. VOD de streams. **Facebook Gaming**, 2018-2021. Disponível em: <https://www.fb.gg/samiraclose/>. Acesso em: 13 maio. 2021.
- COLLING, Leandro; ARRUDA, Murilo Souza; NONATO, Murilo Nascimento. Perfechatividades de gênero: a contribuição das fechativas e afeminadas à teoria da performatividade de gênero. **Cadernos Pagu**, s. v, n. 57, p. 1-34, 2019.
- CONDIS, Megan. **Gaming Masculinity**: Trolls, fake geeks, and the Gendered Batller for Online Culture. Iowa City: University Of Iowa Press, 2018.
- COUNTER-STRIKE. Direção não informada. Bellevue, US: Valve corporation et al. 1999-2012. Jogo eletrônico.
- CRESWELL, John. **Research design**: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches. 2. ed. Thousand Oaks: SAGE, 2003.
- CURY, Maria Eduarda. Facebook rivaliza com YouTube e Twitch com foco em novatos e diversidade. **Exame**, 16 out. 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/facebook-rivaliza-com-youtube-e-twitch-com-foco-em-novatos-e-diversidade/>. Acesso em: 08 fev. 2020.
- DECEIT. Direção não informada London: Baseline, 2017. Jogo eletrônico.
- DOURADO, Tatiana Maria Silva Galvão. **Fake News na eleição presidencial de 2018 no Brasil**. Tese (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) – Universidade Federal da Bahia, 2020.
- FIFA. Direção não informada. Redwood City, US: EA Sports, 1993-2021. Jogo eletrônico.
- FINAL FIGHT. Direção não informada. Osaka: Capcom, 1989-1995. Cartucho de jogo eletrônico.
- FRAGOSO, Suely et al. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório do Facebook. **Revista Lumina**, v. 11, n. 1, p. 1-21, jan./abr. 2017.
- FRIDAY THE 13TH: The Game. Direção não informada. Golden, US: IIFonic, 2017. Jogo eletrônico.
- GEE, James Paul. Identity as analytic lens for research in education. **Review of Research in Education**, v. 25, s. n., p. 99-125, 2000.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.

GRAND THEFT AUTO V. Produção de Leslie Benzies e Imran Sarvar. Nova York, US: Rockstar Games, 2013.

HALBERSTAM, Jack. Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Eds.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. E-book.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. São Paulo: DP&A. 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO: Apicuri, 2016.

HALL, Stuart. Notes on deconstructing 'the popular'. *In*: DUNCOMBE, Stephen (Ed.). **Cultural Resistance: A Reader**. New York: Verso Press, 2002 [1981]. p. 185-192.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 103-133.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2011.

MAICZAK, Jefherson. **Dá um Close Nelas** – Documentário. **Anna Nitsche**, sem data informada, 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/171143277>. Acesso em: 13 dez. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MESSEMBERG, Débora. A direita saiu do armário: a cosmovisão dos formadores de opinião dos manifestantes de direita brasileiros. **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 32, n. 3, p. 621-647, set./dez. 2017.

NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. **Anais do 42º Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**, Universidade Federal do Pará, 02 a 07 de setembro de 2019.

OLIVEIRA, Megg Rayara Gomes de. **O diabo em forma de gente: (r)existências gays afeminados, viados e bichas pretas na educação**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, 2017.

OVERWATCH. Direção de Jeff Kaplan, Chris Metzen e Aaron Keller. Irvine, US: Blizzard Entertainment, 2016. Jogo eletrônico.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual**. Políticas subversivas de identidade sexual. São Paulo: n-1 edições, 2014.

PRECIADO, Beatriz. **Testo junkie: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica**. São Paulo: n-1 edições, 2018.

REYES, Mariel Soto. Twitch just lost another star streamer, this time to Facebook Gaming. **Business Insider**, 26 nov. 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/twitch-loses-star-streamer-to-facebook-gaming-2019-11> Acesso em: 03 jan. 2020.

RUBERG, Bonnie. Introduction: Reimagining the Medium of Video Games. *In*: RUBERG, Bonnie (Ed.). **The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games**. Durham: Duke University Press Books, 2020. p. 1-29.

RUBERG, Bonnie. **Video Games Have Always Been Queer**. New York: NYU Press, 2019.

RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. Introduction: Imagining Queer Game Studies. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Eds.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

ROST, Laura Roncaglio; SOUZA, Bruna da Veiga. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of

Legends. **Anais do XVIII SBGames**, Sociedade Brasileira de Computação, 28 a 31 de outubro de 2019. p. 729-736.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14. n. 1, p. 28-44, 2012.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the Edge**: Sexuality and Gender at the Margin of Gamer Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

SHAW, Adrienne. What is Video Game Culture. **Games and Culture**, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 73-102.

SMITH, Tom et al. Live-Streaming Changes the (Video) Game. **Proceedings of the 11th Conference on Interactive TV and Video**, Association for Computing Machinery, 24 a 26 de junho 2013. p. 131-138.

SUPER MARIO BROS. Direção de Shigeru Miyamoto. Kyoto: Nintendo Research & Development, 1989. Cartucho de jogo eletrônico.

TAYLOR, T. L. **Watch me play**: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton: Princeton University Press, 2018.

VOLÓCHINOV, Valentin. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Editora 34, 2017 [1929].

*Maria de Lourdes Rossi Remenche é pós-doutora em Ciências da Educação pela Universidade do Minho (UM/PT) e doutora em Linguística pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP). Professora associada do Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e coordenadora do Grupo de Pesquisa em Linguística Aplicada (GRUPLA). Neste artigo, contribuiu com a estruturação da pesquisa; discussão teórica; interpretação dos dados; redação e revisão do artigo.*

*Gilmar Montargil é mestre em Estudos de Linguagem pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR) e mestrando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS). Bolsista Capes, membro do Núcleo de Pesquisa Corporalidades do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Neste artigo, contribuiu com a estruturação da pesquisa; montagem do corpus; discussão teórica, interpretação dos dados, redação e revisão do artigo.*

*Nívea Rohling é doutora em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora associada do Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem (PPGEL/UTFPR) e coordenadora do Grupo de Pesquisa em Linguística Aplicada (GRUPLA). Neste artigo, contribuiu com a estruturação da pesquisa; montagem do corpus; coleta de dados; discussão teórica, análise dos dados e revisão do artigo em língua estrangeira.*









