

## UMA POC GAYMER ARRASANDO OS HÉTÉROS: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do *YouTube* Samira Close<sup>1</sup>

Bruno NEMER<sup>2</sup>

Luana INOCÊNCIO<sup>3</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### Resumo

Neste artigo, busca-se analisar a construção da identidade LGBTQ+ em jogos digitais por Samira Close, uma *drag queen gamer* que, em suas interações com jogadores randômicos, introduz discussões polêmicas pautadas na sexualidade e questões de gênero por meio do humor. Surge, então, a seguinte problemática: como se dão as interações sociocomunicativas de Samira e suas convidadas com o público dessa comunidade, predominantemente masculina, heteronormativa e intolerante? A discussão teórica parte do conceito de comunidades digitais e suas dinâmicas de sociabilidade em jogos online, entrelaçando-se com gênero e representatividade *queer* na comunidade *gamer*, a partir da análise de conteúdo dos vídeos de *gameplays* do canal de Samira no *YouTube*. Enquanto hipótese, acredita-se que a produtora de conteúdo reafirma a resistência e busca por visibilidade da comunidade LGBTQ+ no universo dos *games* online.

**Palavras-chave:** *Games*; identidade LGBTQ+; *YouTube*; comunidades digitais; *gaymer*.

### Introdução

Samira Close é uma *drag queen gamer* que possui certa notoriedade na internet e integra a comunidade *gaymer* - aglutinação de *gay* + *gamer* - brasileira, produzindo conteúdo desde 2016, contando com mais de 270 mil inscritos em seu canal no *YouTube*<sup>4</sup> e 100 mil na plataforma *Twitch*<sup>5</sup> - voltada para conteúdos desses jogos online. A prática comum adotada por ela, em seu material audiovisual, é a *gameplay*: a captura em vídeo de tela para a exibição do percurso e

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 2º semestre do curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda) da Universidade Federal Fluminense. E-mail: [brunomendesnemer@gmail.com](mailto:brunomendesnemer@gmail.com).

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal Fluminense. Doutoranda em Comunicação pela mesma Instituição (PPGCOM/UFF). Pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas e Tecnologias da Comunicação (LabCult/UFF). E-mail: [luanahinocencio@hotmail.com](mailto:luanahinocencio@hotmail.com).

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2VROn03>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2fefW0K>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

táticas do jogo, sendo também gravados os sons emitidos por ela, tendo sua exibição feita em *lives*, frequentemente compartilhadas em sites de redes sociais. Em um segmento da tela, Samira insere sua câmera frontal para gravar suas próprias reações ao longo da partida, sempre montada como *drag queen* nos vídeos dos últimos anos, tendo uma interação maior com o espectador do vídeo, sendo um dos aspectos fundamentais do seu material. Em entrevista no canal no *Youtube* da *drag queen youtuber* Bianca DellaFancy<sup>6</sup>, ela descreve a experiência de ser uma *drag queen* fora do meio em que essa comunidade majoritariamente se insere - geralmente em performances artísticas, e de que a reconfiguração do conceito da arte de ser drag é uma característica singular do seu material, possibilitando mais uma desconstrução social do público que consome seus vídeos.

**Figuras 1 e 2 - Thumbnails de vídeos de Samira Close no YouTube.**



Fonte: <<http://bit.ly/2XG2mKq>>.

O melhor exemplo da situação de interação foi a criação da personagem Ágatha Feroz para uma série de vídeos em meados de 2018, ao experimentar o jogo *Grand Theft Auto V* (GTA) com algumas amigas. Diversos trechos curtos destes vídeos foram compartilhados em comunidades LGBTQ+ no *Facebook*, notadamente em grupos fechados ou secretos como LDRV, Pandlr, Please Come to Brazil e This is Not a RuPaul's Best Friend Race Group<sup>7</sup>, que são pilares extremamente importantes para a circulação e popularização de conteúdos associados a memes e

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/302hU8z>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

<sup>7</sup> Cada grupo apresenta como singularidade a sua abordagem conteudista, mas todos se convergem em relação ao principal público atingido: a comunidade LGBTQ+. Eles surgiram como forma de sociabilidade independente no *Facebook*, impedindo que a reafirmação e o contato com os valores heteronormativos estejam presentes em um ambiente sem julgamentos, independente da expressão de gênero, sexual, ou de outro cunho.

virais (INOCÊNCIO, 2018) no cenário digital brasileiro, sendo essenciais para o destaque recebido por Samira desde então.

A possibilidade da inserção prévia de jogadores escolhidos por Samira em suas partidas, que são compostas por duplas ou *squads* - times formados normalmente por 4 pessoas - contribuiu para que ela fosse inserindo personalidades da comunidade LGBTQ+ para participar dessa interação nos *games* em seu “*squad*”, sendo a situação inteira e suas reações gravadas, para o conteúdo dos seus vídeos. As figuras mais frequentes dessas interações são a também *gaymer* Rebeca Trans e as cantoras LGBTQ+ Kaya Conky e Danny Bond, todas se apresentam como *drag queens* que compartilham do mesmo amor por *games* e viés desconstrutivo desse ambiente de jogos digitais que Samira. Ao longo das partidas, diversos tópicos relevantes, muitos sendo considerados tabus, são abordados na interação entre elas e os jogadores randômicos, onde o potencial misógino, heteronormativo e tóxico da realidade *gamer* é evidenciado na *gameplay* e a necessidade de representatividade é exaltada por elas como forma de luta e transformação nesse ambiente homo/transfóbico.

Nesse contexto, temos como objetivo analisar como se dão as interações sociocomunicativas da comunidade *gaymer* com o público do universo virtual, predominantemente masculino, heterossexual e intolerante; bem como o impacto da presença da comunidade *queer* em um ambiente homofóbico como forma de resistência e representatividade para os demais jogadores, apresentando uma desconstrução social da estrutura heteronormativa. Analisaremos, assim, os vídeos presentes no canal da *youtuber gaymer* Samira Close, onde acontecem diversos casos de marginalização da sua presença por fazer parte da comunidade *queer* por outros jogadores nos *games* digitais. Após colocar em evidência tais eventos, serão traçadas algumas características dessas ambiências online e seus jogadores com os valores de sociabilidade, gênero, sexualidade e representatividade *queer*.

Primeiramente, uma análise da formação de comunidades digitais *gaymers* será feita, objetivando traçar sua importância como forma de resistência no universo dos jogos digitais. Em seguida, faz-se necessário o estudo da estruturação social *gamer* acerca das questões de gênero e sexualidade no contexto online, pois é a partir dele que se baseará o terceiro e próximo tópico de pesquisa: a toxicidade social como forma de manutenção desses valores heteronormativos, por meio do *griefing*, e a evidência da presença do humor como forma de luta contra tal marginalização.

Por fim, será articulada uma análise de conteúdo qualitativa, seguindo os fluxos metodológicos propostos por Bardin, tendo como objeto algumas amostras de vídeos do canal do *YouTube* de Samira. A seleção do *corpus* foi realizada a partir da aproximação quantiquantitativa, compreendendo-se os vídeos que evidenciam a sociabilidade entre os jogadores com a *drag queen gamer*, a performance de resistência através do humor e a manutenção heteronormativa. Além dos vídeos, serão coletados os comentários em textos a esses vídeos. Por fim, ocorrerá o tratamento dos resultados através de uma curadoria do conteúdo analisado, interrelacionando-o com a abordagem qualitativa. Ela será contextualizada com a pesquisa teórica, exemplificando-a com situações importantes para a pesquisa ao longo das *gameplays*.

### **Formação de comunidades digitais *gaymers* como forma de resistência**

Conforme propõe Jacquier (2011), a singularidade das comunidades sociais, de forma geral, está no seu aspecto organizacional, pois, ao contrário das sociedades e associações, elas não se estruturam de maneira planejada, independentemente da vontade dos membros que a formam. Ao perceber o entrelaçamento cada vez mais intenso de participantes dos sites de redes sociais reunidos em *comunidades virtuais*, Recuero (2009) caracteriza estes grupos como um “conjunto de atores e suas relações que, através da interação social em um determinado espaço, constitui laços e capital social em uma estrutura de *cluster*, através do tempo, associado a um tipo de pertencimento”. O que diferencia, no entanto, essas comunidades e o restante da rede social online em si é a intensidade dos laços e os elementos de conexão, estabelecidos em torno de valores e ideologias em comum, mas principalmente, conforme indica Inocêncio (2018), em torno do consumo midiático, de preferências e gostos relacionados a bens do entretenimento.

Sendo assim, inferimos que a composição das comunidades digitais se dá pela parcela de pessoas envolvidas em determinado segmento cultural, social, interacional, etc, que compartilham interesses ou características em comum, de acordo com Goulart, Hennigen e Nardi (2015), sendo tais tópicos decisivos para determinar quem integra esse grupo. Em diversas ocasiões, tais comunidades se destacam pela criação de dialetos verbais e não-verbais, como memes e virais (INOCÊNCIO, 2018), que só podem ser decodificados a partir de um contato prévio com os seus conteúdos e membros, fomentando ainda mais a interação dos integrantes de uma comunidade digital, pois a barreira ou ruído comunicacional com referências sobre o assunto é consideravelmente menor.

Caetano (2017) constata que, no final do século XX, houve um grande movimento de diferenciação de gênero, corroborando para a masculinização dos jogos eletrônicos e a construção de uma mídia masculina heteronormativa, que intensificou estereótipos de força masculina e marginalizou os de fragilidade, exemplificado na escolha massiva dos jogadores pelo avatar que mais se enquadra no padrão físico atlético, com muitos músculos e personalidade forte, tendo como pensamento que este terá mais probabilidades de fazê-lo ganhar o jogo.

A hierarquização sexual e de gênero nos jogos faz com que a heteronormatividade masculina incentive a marginalização de outras parcelas da sociedade como os gays e as mulheres, que, quando são representados nos jogos, aparecem como objetos ou personagens menos importantes para a narrativa. Portanto, é evidente que a comunidade *gamer* que consome jogos online apresenta um viés extremamente padronizado e excludente, pois, uma vez que certo jogador não se enquadra no perfil traçado pela mídia, e reforçado em massa pelos demais jogadores heteronormativos presentes no universo *gamer*, sua presença é marginalizada, conforme apontam Goulart, Hennigen e Nardi (2015, p. 404): “assim, quando colocada de forma explícita, as sexualidades não-heterossexuais são tidas como ‘fora de contexto’, visto que o objetivo dos jogos não seria discutir sexualidades ou questões provenientes do ‘mundo real’.

Nesse contexto, as empresas responsáveis pelo desenvolvimento desses jogos, no início, não apoiaram a ideia de trazer assuntos “polêmicos” para o ambiente online, visando à estabilidade dos objetivos centrais dos jogos online. Entretanto, Caetano (2017) sinaliza a “virada cultural”, que ocorreu na década de 2000, que fez com que os MMORPG (Jogos Massivos Online de Interpretação Multijogador) se tornassem um ambiente de debate sociocultural. Isso ocorre porque eles passam a ser vistos não apenas como uma plataforma de entretenimento, mas também de representatividade e militância, aumentando a frequência da abordagem de temáticas *queer*<sup>8</sup> durante as partidas, e até mesmo na estrutura dos jogos, tendo como exemplo a Proudmoore Pride, uma parada LGBTQ+ que ocorreu dentro do jogo online *World of Warcraft*, constatada por Goulart, Hennigen e Nardi (2015):

Um desses grupos de jogadores – chamado *The Spreading Taint* – questionava por que não poderia se nomear assim, visto que faziam isso apenas para defender-se da homofobia e misoginia desses espaços. Dessa maneira, jogadores(as) se reuniram no dia 28 de junho – conhecido como o Dia Mundial do Orgulho LGBTQ – e marcharam dentro do jogo contra essa medida. Dessa

<sup>8</sup> Assumindo o conceito apresentado por Valadares e Ribeiro (2018), de que *queer* refere-se ao grupo de pessoas que pertencem a um público oprimido e socialmente marginalizados, como a comunidade LGBTQ+.

maneira, pressionada por jogadores(as) e por acadêmicos e outros profissionais da indústria de jogos digitais, a empresa acabou por ceder e liberar as possibilidades de nomeação dessas organizações. Assim, a parada se manteve desde esse ano, refazendo a marcha anualmente nessa data.

Portanto, o público LGBTQ+ desses jogos transpassa as estruturas da comunidade *gamer*, criando dentro dela o seu próprio segmento voltado para os integrantes queer do universo dos jogos digitais: a comunidade *gaymer*, tendo como objetivo a promoção da sua representatividade e resistência no ambiente heteronormativo.

### **Questões de gênero nas dinâmicas de sociabilidade *queer* em *gameplays***

Segundo a teoria de Torrão Filho (2005), apresentada por Caetano (2017, p. 50), a dupla moral homossexual masculina segue o conceito de que: “entre os homossexuais haveria uma distinção entre aqueles que são ativos e considerados mais masculinos e os passivos que são considerados afeminados”. Portanto, levando em conta o cenário interacional entre os homossexuais e a sociedade, constatamos que os “passivos” são os alvos de maior ataque homofóbico, até mesmo por membros da própria comunidade LGBTQ+, pois fogem da curva comportamental considerada aceitável pelos padrões heteronormativos impostos na educação social da população.

Uma das ferramentas disponíveis em diversos jogos online é a possibilidade de interagir verbalmente com os outros jogadores, objetivando facilitar a comunicação de estratégias e maximizar a performance almejada pelos integrantes de seus *squads* - grupos de jogadores com um propósito em comum, que geralmente trabalham em cooperação durante a partida.

Uma peculiaridades do âmbito comunicacional presente nos jogos se apresenta quando os jogadores percebem as singularidades afeminadas da voz de um *gaymer*, podendo constatar uma discriminação e opressão evidente pelos comentários sonoros durante as partidas, pois, defendido por Caetano (2017), a maior parcela dos jogadores nerds e *geeks* é exclusivamente do gênero masculino e heterossexual, integrando a “*guyland*”, conceito proposto por Kimmel (2008), abordado pela autora.

Logo, esses jogadores são suscetíveis a ter em seus valores o patriarcado e, inconscientemente, uma sexualidade frágil, a ponto de ter medo de que um homossexual o vença

no jogo, pois poderia “ferir a sua integridade como pessoa”, resultando na opressão exercida no público LGBTQ+ desses jogos, sendo justificada, também por Caetano (2017, p. 75), em:

De acordo com discurso de jogadores analisados na pesquisa, as pessoas LGBTQs são perversas e anormais, querem “chamar atenção” ao propor questionamentos de gênero e sexualidade e fazem eles mesmos uma autosegregação dos outros jogadores. Como consequência desse descolamento, os jogadores acham justos os episódios de assédio, pois eles devem se responsabilizar pela “desordem” que causam.

Constatamos que uma das melhores maneiras de se analisar a sociabilidade dos jogadores de *games* online, segundo a autora, é através da escolha de avatares e sua representação como “corpo social” no universo *gamer*. Sendo assim, ao seguir a premissa de uma imposição de valores pela estrutura heteronormativa nesses jogos, é evidente que tal construcionismo social indica que homens devem escolher avatares com traços masculinos, e mulheres com os femininos.

A quebra desse estigma da escolha de gênero é pautada constantemente na desconstrução dos *games* online, pois, conforme aponta Nick Yee (2007), apresentado por Caetano (2017, p.32), “através da modificação visual dos avatares - antropomórficos - os indivíduos sofreriam alterações na auto percepção e no comportamento ao interagirem e avaliarem outros indivíduos”. Logo, aqueles que optam pela liberdade representacional online, tendem a ser mais suscetíveis a não se “alienar” aos conceitos estabelecidos pela mídia e público *gamer* heteronormativo, que, muitas vezes, reforçam tais valores sem a consciência do impacto deles na opressão comportamental dos diversos jogadores.

O uso de avatares mais próximos dos fenótipos femininos, especialmente por jogadores *queers*, apresenta uma resistência não só pelo critério de escolha da sua representação, mas por quem a decisão está sendo tomada. Conforme elucida Butler (1990, p.190), “na sociedade são abjetos os corpos mais vulneráveis, aqueles mais desprovidos de poder em relação a outros”. Portanto, a comunidade LGBTQ+ *gamer* não está somente lutando pelo seu espaço no universo dos jogos digitais, que é marginalizado pelos padrões heteronormativos, mas também está corroborando para a quebra de paradigmas dos próprios conceitos comportamentais entre os *gamers* que participam dessas comunidades dos jogos. Isso porque, ao perceberem que há uma representatividade da liberdade de expressão, mesmo que seja dos “desprovidos de poder”, estando ela indo contra os outros jogadores que reafirmam tal heteronormatividade, uma maior parcela de *gamers* se sentirá pertencente a essa comunidade de resistência, crescente cada dia mais desconstruindo os ambientes homofóbicos dos jogos digitais.

## Humor, *griefing* e toxicidade como performance social

Partindo do conceito estabelecido por Fragoso (2015), os jogadores denominados “*griefers*” e a prática do *griefing* são caracterizados por incomodar os *gamers* e perturbar o equilíbrio social dos ambientes digitais, de modo a atrapalhar o desempenho do jogador ou mesmo de ridicularizá-lo, fazendo com que a sua experiência no jogo seja “desagradável, dolorosa ou até traumática”. Conforme pontua Inocêncio (2016), outro conceito que dialoga com estes tipos de situações tóxicas em ambientes online, compreendidas aqui como *cyberbullying* - na medida em que são utilizados para intimidar e hostilizar um indivíduo ou um grupo podendo difamá-lo, insultá-lo ou atacá-lo covardemente - é o ato de *trollar* alguém (ou *trollagem*).

Na internet, o ato de *trollar* alguém contextualiza uma situação de provocação e ridicularização de um ou mais participantes de uma comunidade na web, que transforma outros interagentes, instituições ou postagens em alvos de piadas e comentários maldosos, disseminados de forma pública para chamar atenção para si, na mesma medida em que se busca perturbar e irritar o outro. (...) Nesse sentido, a *trollagem* pode ser manifestada através de opiniões negativas, antagonismos e ironias. Mas muitas vezes, a ação assume a forma do *cyberbullying*, no qual esses usuários vão além da brincadeira e da sátira, desencadeando um conflito e desestabilizando a imagem de determinado sujeito ou grupo pequeno, diante de um grupo maior (INOCÊNCIO, 2016, p. 6).

O xingamento é um dos métodos utilizados pelos jogadores que praticam estes atos e buscam desestabilizar e incomodar os demais - e bastante observado na análise do objeto deste artigo, os vídeos de Samira Close -, que pode ser analisado como um caso de violência simbólica, conforme pautado por Bourdieu (1991) e apresentado por Fragoso, Recuero e Caetano (2017, p.4), que:

Compreende o discurso como uma forma de legitimação da dominação econômica e simbólica na sociedade. Para o autor, a violência simbólica advém não apenas da linguagem, mas da naturalização das relações de poder, da imposição de uma determinada ordem social. Bourdieu também associa essa violência ao discurso, cuja função é aquela de constituir o poder simbólico.

A violência simbólica utilizada pelos jogadores é o ataque verbal, utilizando de termos que abordam um contexto que transcende as características da estrutura digital, ao buscar referências pejorativas que podem ser relacionadas principalmente a questões de sexualidade e gênero - ou até



mesmo de padrões corporais, sendo os principais alvos dos *griefers* e *trolls* o público LGBTQ+ *gamer*, como podemos constatar em praticamente todo o material audiovisual das *gameplays* do canal do *YouTube* de Samira.

Entretanto, muito dos termos utilizados pelos jogadores não são reconhecidos pela maior parte da comunidade *gamer* como ataques, caracterizando uma situação de *griefing* não consciente, o que reforça tais eventos como naturais e sem importância de desconstrução do ambiente digital. Esses termos são exemplificados pelo uso pejorativo de “viado”, “travesti”, “gay” e “jogar como mulher” ao longo das partidas, justificados por Goulart, Hennigen e Nardi (2015) como “xingamentos genéricos são comuns, o que seria vital para a manutenção da heteronormatividade nesses espaços”.

Embora persistentes na comunidade *gamer*, tais ataques são colocados em evidência por diversos membros dela, como podemos exemplificar pelas figuras 3 e 4, sendo denunciados principalmente por aqueles que socialmente têm maior probabilidade de sofrer assédios verbais, como a comunidade *gaymer*.

**Figuras 3 e 4 - Postagem humorística no *Twitter* e uma de suas respostas.**



Fonte: <<https://bit.ly/2LsgNLR>>.

A conscientização da necessidade de representação contra os ataques vindos de jogadores homofóbicos, e a desconstrução da heteronormatividade dos ambientes virtuais, trouxe aos jogos

um aspecto peculiar da comunidade *gaymer*: o humor como forma de resistência. Em um estudo sobre a formação da Proudmoore, a parada do orgulho LGBTQ+ no jogo *League of Legends* (LOL), Goulart, Hennigen e Nardi (2015, p.406) notam que:

Uma delas é a questão de manifestações políticas [...] Em relação aos meios mais “tradicionais”, alguns avatares “gritavam” palavras de ordem populares em marchas LGBTQ nos Estados Unidos adaptados para o jogo, como “We’re Gay, We Play, We’re Here to Stay!”

Percebemos que Samira e suas convidadas levam esses momentos de *griefing* com um diálogo bem-humorado, com o objetivo de abrir espaço para a comunidade *gaymer* e tornar o ambiente mais convidativo para futuros e atuais jogadores que se identificam como o público LGBTQ+ dos jogos. A intitulação de alguns dos seus vídeos reforça o cunho militante defendido por ela, tendo como exemplos: “Essa maricona é uó”, “Pisando no bolsominion” e “Jogando com os héteros empoderados”. Vale ressaltar que seu primeiro vídeo se tornou viral justamente pelo fato do seu rebate irônico a diversos comentários homofóbicos durante o *gameplay*, reafirmando a sua posição no jogo com naturalidade e apresentando uma dinâmica disruptiva desses preconceitos para os espectadores. Além disso, vale ressaltar a existência de uma parcela do público que consome o material de Samira que não está relacionado ao universo *gamer*, e que o faz apenas pelo seu conteúdo humorístico, que conta com diversas referências à cultura digital, às comunidades LGBTQ+ online e a ações militantes.

### **Análise dos materiais audiovisuais do canal do *YouTube* da Samira**

Partindo do conceito de rede social temática, de Montardo e Silva (2015), apresentado por Montardo et al (2017), “são designados ambientes digitais projetados para sustentar a socialização online em torno de objetos de consumo específicos.” Portanto, os materiais audiovisuais analisados foram retirado do canal do *YouTube*<sup>9</sup> de Samira, que apresenta um conteúdo específico para a comunidade *gamer*, tendo como foco os jogadores LGBTQ+, seguindo a estrutura de *gameplays*. Os vídeos aqui propostos como *corpus* de estudo não foram escolhidos de maneira randômica, mas sim por apresentarem características que se enquadram aos requisitos da pesquisa, sendo as principais: a sociabilidade entre os jogadores com a *drag queen gamer*, a performance de resistência através do humor e manutenção heteronormativa através de ataques verbais à Samira.

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2VR0n03>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

Nesta pesquisa, identificamos inicialmente que um dos principais fatores que propulsiona o maior alcance entre os vídeos de Samira e os espectadores, principalmente da comunidade *gamer*, é a variabilidade dos jogos, expandindo seu conteúdo para públicos de diversos gêneros de *games* diferentes, indo de *The Sims* (onde não existe interação online com outros jogadores) ao *GTA V* (que permite uma interação virtual direta entre avatares - “representações visuais controladas pelos jogadores”, segundo Caetano (2017), ou seja, a materialização virtual da pessoa em forma de um personagem). Além disso, a escolha pelos jogos mais populares no cenário *gamer* - *Free Fire*, *Cyber Hunter*, *Friday The 13th*, *Fortnite*, *Stay Close*, *Deceit* e *Outlast* - atrai ainda mais o público que os joga, porque suas habilidades como *gamer* são também consideravelmente boas, o que agrega no seu conteúdo audiovisual o desejo dos espectadores de aprenderem técnicas para uma melhor performance nas suas próprias partidas, além do entretenimento oferecido pelos vídeos.

Embora, na maioria dos casos, as partidas de jogos online apresentem longa duração, a escolha de Samira por aquelas que possuem menor extensão temporal é essencial para o dinamismo presente no seu material e a fluidez que ele traz, uma vez que cada partida nova é iniciada em um curto espaço de tempo, trazendo novos jogadores aleatórios, contribuindo para a diversidade de cenários, histórias e reações dos seus vídeos. Além da aleatoriedade dos seus jogadores, por estarmos inseridos em um ambiente digital globalizado, a presença da diversidade regional e cultural entre os participantes dos jogos também contribui para o movimento empático e que instiga interesse nos espectadores, principalmente quando esses personagens “exóticos” dos vídeos de Samira são de origem internacional ou de lugares “não-convencionais” midiáticos, permitindo um contato exclusivo com as singularidades dessas pessoas.

Analisaremos, inicialmente, o primeiro vídeo<sup>10</sup> atualmente presente no canal do *YouTube* de Samira. “Tem um Eminem no meu jogo”, publicado em 8 de dezembro de 2016, se tornou muito popular naquela época e atingiu grande espalhamento nos sites de redes sociais, especificamente pelas suas reações às situações do jogo, destacando sua personalidade forte e irônica. O vídeo alcançou mais de 600 mil visualizações, o que atraiu seguidores e popularizou a sua presença na comunidade *gamer* e na cultura digital.

Nas cenas iniciais do vídeo já é notória a tentativa de interatividade de Samira no jogo, como podemos perceber pelas suas saudações de “boa noite” e pedidos de interação aos demais

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2RGEwZm>>. Acesso em: 28 jun. 2019.

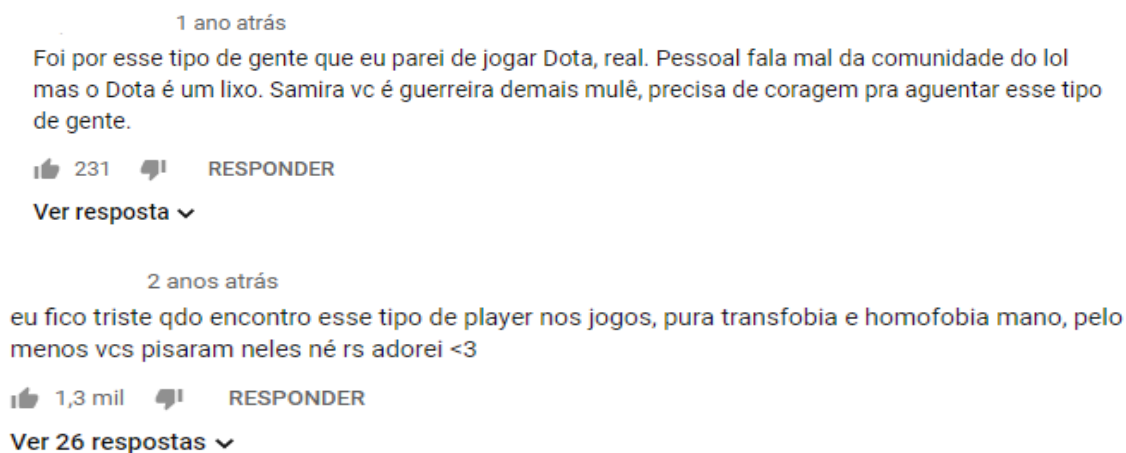
jogadores, tentando nitidamente abordar um diálogo na partida. A primeira aparição de um outro jogador é caracterizado pela fala “caraca velho tem um traveco aqui”, mostrando a surpresa dos *gamers* ao se depararem com uma jogadora *gaymer* no universo digital, que consideram sua presença considerada destoante naquele ambiente. Tal acontecimento demonstra uma desconstrução na estrutura composicional dos jogos digitais, pois o construcionismo social é de que esse meio se dá especificamente para e pelo público masculino heterossexual, que apresenta desconforto com situações que fogem dessa linha configuracional e atacam o público considerado “invasor”, como na posterior fala do jogador: “além de boiola, se veste de mulher”, tentando reafirmar a sua posição hierárquica heteronormativa através da manutenção de ofensas.

Entretanto, ao longo do vídeo, percebemos que Samira não deixa esses momentos de ataques passarem despercebidos, rebatendo cada um com comentários irônicos e humorísticos. Devido à hierarquia da “*guyland*” no universo dos games digitais, o público heteronormativo não está acostumado com confrontos pela comunidade queer *gamer* nas partidas, além do fato de que outros jogadores podem presenciar o acontecimento, o que promove a sensação de necessidade de contra-atacar Samira, tendo como justificativa que um homossexual estaria “inferiorizando” a sua presença no jogo pelos seus comentários defensivos aos ataques. Podemos exemplificar isso na progressividade da irritação de um jogador em específico no vídeo, que, ao notar que seus comentários pejorativos não estavam atingindo Samira da maneira como ele objetivava, começou a se exaltar, chegando a gritar como forma de imposição, pois via que seu mecanismo social de marginalização não estava funcionando.

Embora tal resistência seja representada por Samira, grande parte da comunidade queer *gamer* ainda não está preparada para lidar diretamente com ataques em massa a sua sexualidade ou gênero nos jogos digitais, o que faz com que Samira seja exaltada como símbolo da causa LGBTQ+ contra o sistema heteronormativo da sociedade *gamer*, como podemos exemplificar pelo comentário no vídeo (figura 5), onde uma jogadora revela que abandonou um determinado game pela toxicidade do ambiente em relação à sua presença e o conteúdo interativo entre os jogadores, enquanto, em outro (figura 6), um espectador *gamer* exalta a atitude da Samira em uma situação que ele próprio se sente desconfortável vivenciando. Sendo assim, vemos que a realidade apresentada por Samira em seus vídeos condiz com a experiência de grande parte de jogadores queer, reforçando a necessidade de desconstrução da estrutura heteronormativa pela presença dela e de seus recursos humorísticos.

A empatia com a situação de Samira, criada pelos espectadores e jogadores, fomentou a importância dela na comunidade LGBTQ+ *gamer*, passando a denominá-la de madrinha - uma referência de representatividade e luta por defender os demais membros *gaymers* marginalizados através do seu posicionamento militante. Em diversos momentos, podemos perceber que Samira tem consciência da sua posição como figura pública e influenciadora, usando tal situação para promover a mobilização social, como em determinada transmissão ao vivo, com a drag Rebeca Trans, onde ela fez uma campanha de arrecadação de fundos para ajudar as vítimas do deslizamento de Brumadinho, com o objetivo de levantar dois mil reais. Em cerca de duas horas, Samira e Rebeca conseguiram não só atingir a sua meta, como ultrapassá-la, arrecadando cerca de sete mil reais.

#### Figura 5 e 6 - Comentários de espectadores no vídeo.



Fonte: <<https://bit.ly/2RGEwZm>>.

No vídeo “Samira Só Para Baixinhos”<sup>11</sup>, publicado no dia 6 de maio de 2019, percebemos que, em muitos jogos, como no FreeFire - presente no vídeo, um dos públicos *gamers* que podem interagir com Samira é o infante juvenil, pela forma randômica do sistema da escolha de parceiros para compor o seu *squad*. Em diversos momentos vemos que, mesmo não sendo pertencente ao seu público interativo convencional, ela mantém certo dinamismo adequado à faixa etária da criança, estimulando um diálogo engraçado e leve com os jogadores. Podemos perceber que nessas partidas a frequência de ataques contra Samira é praticamente nulo, pois, segundo

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2ZX7wz5>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

Rousseau (1966), a criança é um ser puro, portanto, ainda não apresenta em seu caráter uma construção social hierarquizada e marginalizadora de outras comunidades sociais.

## Considerações finais

Através da estruturação teórica e análise dos materiais audiovisuais presentes no canal do *YouTube* de Samira Close, percebemos que a tendência de um comportamento heteronormativo no universo dos jogos digitais, como espelho do construcionismo social machista e homofóbico da sociedade, é reforçada pelos jogadores, mesmo que inconscientemente, criando um ambiente tóxico para o público pertencente a minorias, como a comunidade LGBTQ+. Goulart, Hennigen e Nardi (2015, p.414) analisam o universo digital e a questão de representatividade em:

Esse novo campo de batalha, formado por lugares outros, colocam em questão a visibilidade e modos de vida daqueles(as) jogadores(as) que ali estão, as possibilidades de construção política que podem ser feitas, refeitas, rearranjadas e deslocadas, se mantendo em uma luta contra uma hegemonia ilusória das identidades possíveis naquele local dotado de virtualidades.

Portanto, a presença e persistência de Samira é considerada como representação máxima de resistência à toxicidade masculina no universo *gamer*, engajando o público *gaymer* a ocupar esse espaço e incentivar a sua desconstrução, pela reestruturação de valores sociais atrelados a determinada sexualidade ou gênero, criando um ambiente mais equilibrado e resistente a opressões.

## Referências

Bardin, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70. 2011

BOURDIEU, P. **Language and Symbolic Power**. Trans. Gino Raymond and Matthew Adamson. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

BUTLER, J. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003

CAETANO, M. **Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares: dinâmicas com o game Rust**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2XijNRU>. Acesso em: 19 jun. 2019.

FILHO, A. T. Uma questão de gênero: onde o masculino e o feminino se cruzam. In: **Cadernos pagu**, 2005. n. 24, p. 127–152. Disponível em: <https://bit.ly/2NUttgu>. Acesso em: 10 jun. 2019.

FRAGOSO, S. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Revista Famecos**, v. 22, n. 3, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2RGWkDG>. Acesso em: 19 jun. 2019.

\_\_\_\_\_; RECUERO, R; CAETANO, M. Violência de gênero entre *gamers* brasileiros: um estudo exploratório no *Facebook*. **Revista Lumina**, vol. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/322jOYQ>. Acesso em: 19 jun. 2019.

GIDDENS, A; SUTTON, P. **Conceitos Essenciais da Sociologia**: 2a edição revisada. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

GOULART, L.; HENNIGEN, I.; NARDI, Henrique C. We're gay, we play, we're here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. **Revista Contemporânea**, v.13, n.02, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2KPtDnK>. Acesso em: 15 jun. 2019

INOCÊNCIO, L. #PrimeiraGuerraMemeal: cultura digital, sociabilidade e consumo de humor nos memes. In: **Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: INTERCOM, 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2XyUxGn>. Acesso em: 10 jun. 2019.

INOCÊNCIO, L. Lana Del Baile: videomemes musicais, ativismo de fãs e performances de gosto nos sites de redes sociais. **Revista Culturas Midiáticas**, ano XI, n. 21, dez/2018. Disponível em: <https://goo.gl/y1sfbN>. Acesso em: 10 jun. 2019.

JACQUIER, C. **Qu'est-ce qu'une communauté ? En quoi cette notion peut-elle être utile aujourd'hui?**, Vie sociale, vol. 2, no. 2, 2011, pp. 33-48.

KIMMEL, M.. **Guyland: the Perilous World Where Boys Become Men**. Estados Unidos: Harper Perennial Usa, 2018.

MONTARDO, S.; SILVA, T.. Consumo digital, performance e livros: estudo comparativo entre os sites Skoob e Scribd. In: **Revista Fronteiras** (Online), v. 17, p. 23-32, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2J1gR3j>. Acesso em: 28 jun. 2019.

\_\_\_\_\_; FRAGOSO, S.; AMARO, M.; PAZ, S. Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games *Twitch*. **Comun. Mídia Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 46-69, maio/ago. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3001pds>. Acesso em: 16 jun. 2019.

QUERINO, R. **Samira Close e Rebeca Trans arrecadam sete mil reais para ajudar vítimas da tragédia em Brumadinho (MG)** Observatório Blog. 29 jan. 2019. Disponível online em: <https://bit.ly/2xnz6JG>. Acesso: 30 jun. 2019

RIBEIRO, S.; VALADARES, V. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. **Anais do XVII SBGames**. Foz do Iguaçu: **XVII SBGames**, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2ZXwvlQ>. Acesso em: 10 jun. 2019.

ROUSSEAU, J. J. **Émile ou De l'éducation**. La Gaya Scienza, fev. 2012. Disponível online em: <https://bit.ly/325E0Jx>. Acesso: 30 jun. 2019

YEE, N. **The proteus effect: behavioral modification via transformations of digital self-representation**. Stanford University, Thesis, 2007.