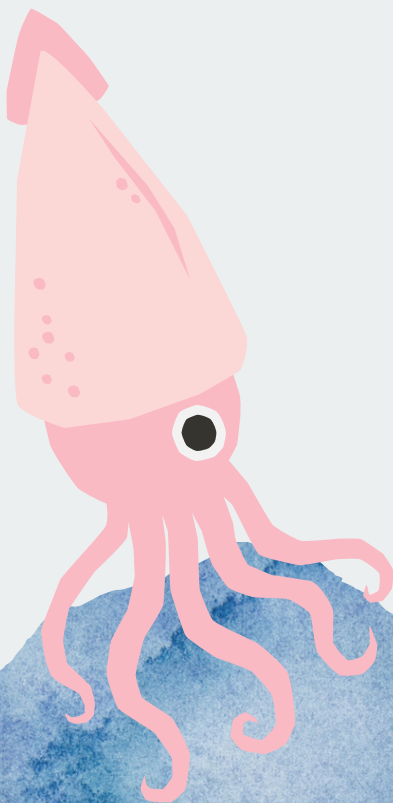




LOOPANDO E BARBARIZANDO COM STREAMERS QUEERS

**Precarização do trabalho,
audiovisualidade tecnogendrada
e hackeamentos do corpo-mídia**

Gilmar Montargil



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

GILMAR DA SILVA MONTARGIL

**LOOPANDO E BARBARIZANDO COM STREAMERS QUEERS:
PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO, AUDIOVISUALIDADE
TECNOGENDRADA E HACKEAMENTOS DO CORPO-MÍDIA**

DISSERTAÇÃO

**PORTO ALEGRE
2023**

GILMAR DA SILVA MONTARGIL

**LOOPANDO E BARBARIZANDO COM STREAMERS QUEERS:
PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO, AUDIOVISUALIDADE
TECNOGENDRADA E HACKEAMENTOS DO CORPO-MÍDIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira

**PORTO ALEGRE
2023**

CIP - Catalogação na Publicação

Montargil , Gilmar da Silva
Loopando e barbarizando com streamers queers:
precarização do trabalho, audiovisualidade
tecnogendrada e hackeamentos do corpo-mídia / Gilmar
da Silva Montargil . -- 2023.
172 f.
Orientador: Fabricio Lopes da Silveira.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação,
Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Streamers. 2. Queer Game Studies. 3. Arqueologia
das Mídias . 4. Plataformização do trabalho . 5. Jogos
Digitais . I. Silveira, Fabricio Lopes da, orient.
II. Título.



ATA Nº 01/2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
COMUNICAÇÃO - Mestrado Acadêmico
Ata de defesa de Dissertação

Aluno: Gilmar da Silva Montargil

Título: **Loopando e barbarizando com streamers queers: precarização do trabalho, audiovisualidade tecnogêndrada e hackeamentos do corpo-mídia**

Orientador: Prof. Dr. FABRÍCIO LOPES DA SILVEIRA

Data: 23/01/2023

Horário: 14:00

Local: Online

| <u>Banca Examinadora</u> | <u>Origem</u> |
|---------------------------|---------------|
| NISIA MARTINS DO ROSARIO | PPGCOM |
| FERNANDA CAPIBARIBE LEITE | UFPE |
| THIAGO PEREIRA FALCÃO | UFPB |

Porto Alegre, 23 de janeiro de 2023

| <u>Membros</u> | <u>Assinatura</u> | <u>Conceito</u> | <u>Indicação de Voto de Louvor</u> |
|---------------------------|--|-----------------|------------------------------------|
| NISIA MARTINS DO ROSARIO | Nisia Martins do Rosário <small>Assinado de forma digital por Nisia Martins do Rosário Dados: 2023.01.23 16:59:09 -03'00'</small> | A | — |
| FERNANDA CAPIBARIBE LEITE | | A | — |
| THIAGO PEREIRA FALCÃO | | A | — |

Conceito Geral da Banca: (A) Correções solicitadas: (X) Sim () Não
Indicação de Voto de Louvor: () Sim (X) Não

Observação: Esta Ata não pode ser considerada como instrumento final do processo de concessão de título ao aluno.

Aluno

Orientador

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
R. Ramiro Barcelos, 2705 Prédio 22201 - Bairro Santana - Telefone 33085116
Porto Alegre - RS

RESUMO

Esta pesquisa traça um panorama de trans, travestis, *drag queens*, bichas afeminadas, lésbicas, não-binaries, entre outros LGBTQIA+ inseridos dentro do mercado de transmissão ao vivo de jogos (*streams*) em plataformas como Facebook Gaming e Twitch. Nesse caminho, o objetivo é analisar que modo *queer* é esse de streamar no que tange às particularidades dessa atividade para essas vivências marginalizadas e precarizadas, aportando como problematização a identificação de elementos semióticos, discursivos e tecno-instrumentais que são hackeados por essas corporalidades frente a uma complexa teia de relações que envolve plataformas, fãs, marcas, comunidade gamer, indústria de jogos, entre outros atores. Para tanto, foi recortado um *corpus* com cinquenta *streamers queers*, do nível mais alto ao baixo de audiência, para que fosse realizada a leitura desse processo por três eixos principais: o econômico, o de gênero e o midiático, criando uma tessitura teórica a partir de conceitos advindos do debate da Plataformização do Trabalho, dos *Queer Game Studies* e da Arqueologia das Mídias. Ver-se-á a instituição de um corpo – concomitante a uma audiovisualidade da *stream* – reverberada de próteses, maquiagens, filtros digitais, hipersexualização e absorção de signos de narradores esportivos, apresentadores de televisão, bruxas, monstros e até de divas pop. Ao mesmo tempo que tensionam a comunidade gamer e o tecido social de maneira mais ampla, promovendo visibilidade, respeito a LGBTQIA+ e outras formas de jogabilidade, também são assimiladas pela noção de mercado, instituindo um profissionalismo e uma gramaticabilidade no modo de se fazer a *stream*, geridas pelas plataformas e pela ideia de “carreira”, orientadas ao acúmulo de capital de todo tipo, mas sobretudo o econômico.

Palavras-Chave: *Streamers*; *Queer Game Studies*; Arqueologia das Mídias; Plataformização do trabalho; Jogos Digitais.

ABSTRACT

This research traces an overview of trans, cross-dressers, drag queens, effeminate queers, lesbians, non-binaries, and other LGBTQIA+ people inserted within the live game streaming marketplace on platforms like Facebook Gaming and Twitch. In this path, the goal is to analyze the queer way of streaming in terms of the particularities of this activity for these marginalized and precarious experiences, bringing as a problematization the identification of semiotic, discursive, and techno-instrumental elements that are hacked by these bodies facing a complex web of relationships involving platforms, fans, brands, the gamer community, and the gaming industry, among other actors. To do so, a corpus with fifty queer streamers was cut out, from the highest to the lowest level of audience, so that this process could be read through three main axes: the economic, the gender, and the media, creating a theoretical texture based on concepts from the debate on the Platformization of Work, Queer Game Studies, and Media Archaeology. We will see the institution of a body - concomitant to an audiovisuality of the stream - reverberated by prosthetics, makeup, digital filters, hypersexualization and absorption of signs of sports narrators, television hosts, witches, monsters and even pop divas. At the same time that they strain the gamer community and the social fabric more broadly, promoting visibility, respect for LGBTQIA+ and other forms of gameplay, they are also assimilated by the notion of market, instituting a professionalism and grammaticality in the way of making the stream, managed by platforms and the idea of "career," oriented to the accumulation of capital of all kinds, but especially economic.

Keywords: Streamers; Queer Game Studies; Media Archaeology; Work Platformization; Digital Games.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|-----|
| Figura 1 – Dani Liu fazendo <i>stream</i> na plataforma Nimo..... | 20 |
| Figura 2 – Gráfico que mostra a divisão das <i>streamers queers</i> por plataforma..... | 22 |
| Figura 3 – Gráfico que mostra <i>streamers queers</i> por índice de audiência..... | 23 |
| Figura 4 – Barra de inscrição de Branca..... | 25 |
| Figura 5 – Diagrama dos agenciamentos do trabalho <i>streamer</i> | 29 |
| Figura 6 – Registro do evento Superpoc..... | 36 |
| Figura 7 – <i>Print</i> de tela do jogo <i>WR</i> que promove o evento “Orgulho 2022”..... | 43 |
| Figura 8 – <i>Print</i> de <i>stream</i> de Branca Scarnera..... | 49 |
| Figura 9 – Fã que adicionou o sobrenome Wolf..... | 52 |
| Figura 10 – Infográfico que tematiza o trabalho para <i>streamers queers</i> negras..... | 55 |
| Figura 11 – Personagem de Wanessa Wolf rebolando em uma festa no <i>roleplay</i> | 62 |
| Figura 12 – Beth Alameda sendo “construída”..... | 71 |
| Figura 13 – Demuxa realizando a <i>stream</i> de <i>Free Fire</i> | 84 |
| Figura 14 – Programa de Adriane Galisteu e Programa de Penélope Nova..... | 90 |
| Figura 15 – Festas LGBT nos anos 1970/1980 e <i>print</i> do <i>Reality RuPaul’s Drag Race</i> | 91 |
| Figura 16 – Gráfico que mostra a porcentagem de <i>streamers</i> que aparecem visualmente | 93 |
| Figura 17 – Montagem de quadros com elementos estético-midiáticos das <i>streams</i> | 94 |
| Figura 18 – Montagem de quadros com Travety Glamour..... | 97 |
| Figura 19 – <i>Print</i> de <i>stream</i> de Wanessa Wolf..... | 101 |
| Figura 20 – <i>Print</i> de <i>stream</i> de Mandy Mess..... | 101 |
| Figura 21 – <i>Print</i> de <i>stream</i> de Sabrinoca..... | 102 |
| Figura 22 – Perfis de <i>streamers</i> padronizados por uma linguagem de ilustração..... | 103 |
| Figura 23 – Montagem com <i>layouts</i> de <i>streamers queers</i> | 103 |
| Figura 24 – <i>Print</i> de comentários nostálgicos de fãs..... | 108 |
| Figura 25 – <i>Prints</i> em sequência de alguns vídeos ativos de Rebeca Gamer..... | 119 |
| Figura 26 – Canal e VOD de Rebeca Gamer..... | 121 |
| Figura 27 – <i>Thumbnails</i> dos vídeos de Rebeca no YouTube..... | 123 |
| Figura 28 – <i>Print</i> de um vídeo produzido por fãs..... | 124 |
| Figura 29 – <i>Print</i> de recorte de <i>roleplay</i> no Xvideos..... | 127 |
| Figura 30 – Breve arqueologia das perucas..... | 137 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 – Diferença de <i>cheers/emotes</i> | 26 |
| Quadro 2 – Dona Suely varrendo o hospital de <i>Mansão</i> | 73 |
| Quadro 3 – Beth Alameda agenciando para prostituição..... | 76 |
| Quadro 4 – Cenas de Jaqueline Mandrake prestando atendimento..... | 79 |
| Quadro 5 – Doutora ressuscitando jovem no asfalto..... | 80 |
| Quadro 6 – Vice-diretora Mandrake humilhando funcionária..... | 80 |
| Quadro 7 – Dani Liu avaliando novo <i>patch</i> de <i>Dead By Daylight</i> | 98 |

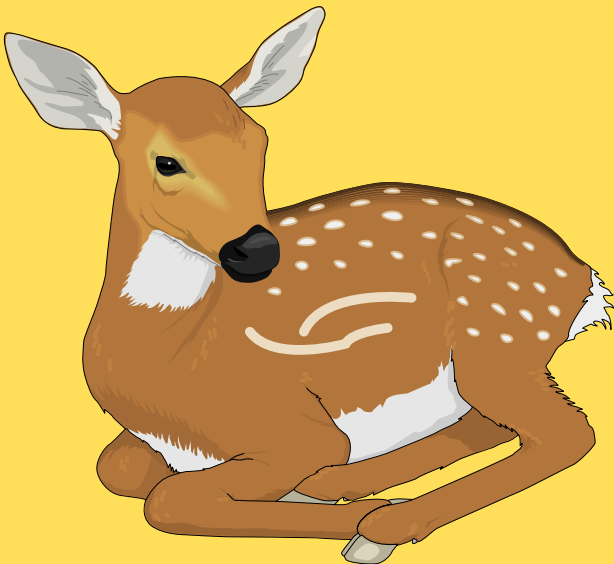
SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| 1. Introdução. <i>Risco, Solidão e Exclusão como conexão entre queers e games</i> | 2 |
| 2. <i>Stream, Streamers e Plataformas de gamestreaming: questões de trabalho plataformizado, mídia e sistemas de remuneração econômica</i> | 13 |
| 2.1 Bora compartilhar e mandar os <i>donates!</i> | 14 |
| 2.2 Não basta ser fã, doe R\$ 9,90 para ser apoiador | 18 |
| 2.3 Por um <i>pix</i> de cem reais eu jogo o que você quer..... | 21 |
| 2.4 Subjetivação e agenciamentos neoliberais..... | 28 |
| 2.5 O que é jogo, o que é trabalho | 33 |
| 3. Uma introdução aos <i>Queer Game Studies</i> | 36 |
| 3.1 <i>Queer Game Studies</i> | 40 |
| 3.2 Das corporalidades....porno... streams... midiáticas..... | 48 |
| 3.3 Apontamentos, panoramas e horizontes | 57 |
| 4. A corporalidade do <i>roleplaying-game</i> e o hackeamento de signos, próteses e elementos grotescos por <i>streamers queers</i> | 61 |
| 4.1 Moldando corpos | 63 |
| 4.2 Moldando avatares | 68 |
| 4.3 Hackeando códigos | 72 |
| 4.4 Tomando um chá | 81 |
| 5. Audiovisualidades tecnogendradas: espetáculo, <i>ludens</i> e reelaboração corpo-midiática nas <i>lives</i> | 84 |
| 5.1 Espetáculo, mídia e o lúdico | 85 |
| 5.2 Hackeamento audiovisual | 92 |
| 5.3 Costurando o corpo- <i>streamer</i> | 103 |

| | |
|--|-----|
| 6. Micro-história, o problema do arquivo e uma arqueologia das mídias nas <i>streams</i> de Rebeca Trans | 106 |
| 6.1 O olhar micro-histórico..... | 109 |
| 6.2 No terreno da Arqueologia das Mídias | 111 |
| 6.3 Histórias de Rebeca Trans | 118 |
| | |
| 7. Arqueologias do cientista, picadas metodológicas e a dedetização das aranhas do espaço universitário | 129 |
| | |
| REFERÊNCIAS | 139 |
| ANEXOS | 154 |
| ANEXO A – <i>CORPUS</i> DE ANÁLISE | 154 |
| ANEXO B – TABULAÇÃO DOS DADOS DE <i>ROLEPLAYING-GAMES</i> RECORTADOS | 155 |
| ANEXO C – SEGMENTOS DISCURSIVOS DE <i>ROLEPLAYING-GAMES</i> | 157 |

Introdução

**Risco, Solidão e
Exclusão como
conexão entre
queers e games**



1. Introdução. *Risco, Solidão e Exclusão como conexão entre queers e games*

Este é um texto de risco. Quando eu fazia rondas como educador social em saunas, boates e pontos de prostituição das ruas centrais de Curitiba, eu me lembro muito bem de usar o termo “população de risco” para designar gays, travestis e todo tipo de gente “desviante” das “normas”. Quem dera fosse apenas o risco de contrair HIV. Nós – uma massa amorfa sob a alcunha de LGBTQIA+ – estamos sempre em risco. O risco de apanhar na rua, o risco da expulsão de casa, o risco da exclusão, ou seja, somos sujeitos literalmente riscados. Riscam-nos e rascunham-nos, inclusive, nas mais variadas mídias: cinema, telenovela, games, comerciais. Somos apresentados com o estereótipo da irreverência e por uma espécie de graça humorística que contagia a todos, mas é preciso que se diga também que somos pessoas sérias, mal-humoradas, éticas e não-éticas. Nossas vidas não giram – somente – em torno da sexualidade e da “descoberta”, pois também temos contas a pagar, mãe doente e somos movidos por raivas políticas e inflacionárias. Desse modo, o que acontece é que já que não atendemos aos padrões heteronormativos, o que se espera – para ser mais palatável socialmente – é que atendamos a essas expectativas de modo de ser, a essa ideia de como somos e agimos no tecido social, exuberantes e alegres como prenuncia a própria palavra *gay*. Condenados a uma dupla esperança.

Solidão. Talvez ela nos ajude a desmontar essa tese. Eu me lembro de estar sentado no anfiteatro 1001 da reitoria da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e ouvir o professor Alexandre Nodari dizer, no final de sua aula de sexta à noite, que a universidade pararia por causa de uma possível pandemia. Eu voltei para o meu quarto de apartamento, iluminado pelo vermelho do estádio do Atlético Paranaense, para nunca mais sair. E assim foi com tantas outras milhares de pessoas, enclausuradas em suas casas, permeadas por todo tipo de solidão, angústias e medos. E o que fazer quando o mundo está desmoronando diante de suas mãos? Bom, eu fiquei assistindo a transmissões de jogos realizadas por sujeitos que se denominam *streamers*, entorpecido por horas, dias e meses. Se verificarmos os dados do Twitchtracker, observaremos um sobressalto de visualizações e canais abertos na Twitch em abril de 2020, início da pandemia,

constatando que talvez eu não estivesse tão sozinho assim na minha forma de me afastar da solidão.¹

Poder-se-ia dizer que a pandemia do coronavírus causou uma solidão unificadora, mas a nós, LGBTQIA+, existem pandemias que não passam e solidões que nos são inerentes. Inclusive, acredito que a solidão seja um importante elemento de conexão entre gays, trans, não-binaries, etc. e o universo dos games. Eu me lembro quando meu avô trouxe na garupa de sua bicicleta verde a caixa de Super Nintendo (SNES). Naquela época, mesmo Pinhais sendo ao lado de Curitiba, as ruas eram de terra batida e não havia videogame para vender nem mesmo na “rua principal”. Ele e o irmão dele, antigos ferroviários, gostavam de ficar rondando a cidade de bicicleta, indo de mercado em mercado ver as promoções. Logo, o videogame foi comprado no Carrefour, que era tão longe, que chamávamos de “lá em cima”, não por causa de altitude, mas por já ser próximo da divisa com Piraquara.

Mas o videogame não era para mim, e sim, para minha irmã, que só me deixava jogar “às vezes”. Com o desinteresse dela, ao decorrer dos anos, o videogame passou a ser de minha posse – e assim, eu passei a frequentar locadoras de fita e a feira de bugigangas e piratarias vindas do Paraguai em que algumas “banquinhas” despojavam os cartuchos de games lado a lado na proximidade da Avenida Iraí aos sábados. Sempre joguei em casa, de tal modo que alugando ou comprando esses retângulos acinzentados, passei a construir laços de amizade. Leonardo, Fábio, William, Allan – pessoas cuja face eu não reconheceria hoje se eu visse na rua, mas que naquela época estavam ali comigo jogando *Street Fighter 2*, *Super Mario Bros* e *Donkey Kong Country*. Visitar e ser visitado, sem cerimônia, como forma de cumprir compromissos pausados de um jogo.

Certa vez, o vizinho da casa de trás foi viajar e pediu para o amigo dele cuidar da casa. Ele trouxe o videogame dele e me chamou para jogar. Não me lembro de ter sido tão feliz quanto naquela semana. Tudo ficou mais fácil: fases de *Final Fight* e *Power Rangers*, que nunca alcançava, passei a alcançar; games que não conseguia “fechar”, passei a “fechar”; e até aquilo que eu considerava bobo e sem graça, como *Bombberman*,

¹ Os gráficos do Twitchtracker que apresentam somente os dados da Twitch nos mostra um expressivo aumento de consumo e do fazer *stream* justamente no mês inicial de *boom* da pandemia do sars-cov-2. Em março nós tínhamos uma média 1 milhão e seiscentas mil visualizações com picos de 3 milhões e quatrocentas mil visualizações, passando para média de 2 milhões e quatrocentas mil visualizações com picos de 4 milhões e quatrocentas mil. Já os dados de canais abertos mostram março de 2020 com uma média de 66 mil canais abertos, que passou a ser de média de 93 mil em abril de 2020 com pico de 164 mil canais abertos – índices que continuaram aumentando no decorrer da pandemia, em fevereiro de 2021, por exemplo, foi registrado a média de 122 mil canais em atividade com pico de 200 mil. Disponível em: <https://twitchtracker.com/statistics/channels> Acesso em: 22 abr. 2022.

passou a ser engraçado e divertido ao ponto de eu querer jogar mais e mais. Sentia-me pertencente e em comunhão com aquela nova amizade – tão forte, que quando me dei por mim que ele iria embora quando a semana acabasse, passei a chorar e viver uma espécie de luto.

Quando eu tinha doze anos, meu pai morreu. Mas nessa época eu já tinha perdido a maior parte das amizades, inclusive a dos amigos de videogame. Eu “saquei” o que estava acontecendo na casa dos meus primos, quando eles começaram a associar uma suspeita de eu ser “bicha” com o fato de escolher mulheres nos jogos de luta: “Você só joga com mulherzinha!”. E é aqui o ponto crucial da conexão entre uma existência LGBTQIA+ e o lúdico, como se essas corporalidades produzissem inerentemente um efeito de *ludificatio*: uma linha muito tênue entre chamar a atenção e o causar estranheza ao ponto de sofrer com piadinhas, xingamentos e achincalhes. Por mais que você esconda ou que não demonstre traços “suspeitos”, existe uma aura da suspeita que o ilumina por onde passa. Vira um traço distintivo, uma diferenciação marcada por um simples apontar de dedo na rua, no pátio da escola, no trabalho e até o de uma cidade inteira se pensarmos em uma cidade de interior como Arapoti, lugar onde meu marido nasceu e cresceu, ou mesmo na grande Fortaleza onde Dandara foi espancada e morta a pauladas².

Portanto, não havia espaço para mim na construção da masculinidade viril desses antigos amigos ou de qualquer menino da escola. Naquela época, a sigla corrente era GLS, que denominava gays, lésbicas e simpatizantes. Contudo, ninguém dizia: “Você é um GLS”, e sim, “bicha”, “veado”, “veadinho” (no diminutivo), “traveco”, “sapatona”. Ser “bicha” não significava simplesmente ser excluído, como também, virar um alvo – um procedimento para que brutamontes demarquem suas identidades e poder. Ser alvo também significa entrar em uma paleta de todo tipo de gente estranha, isto é, qualquer pessoa que fuja das corporalidades instituídas *padrão*: os feios, os alunos com deficiência, as meninas gordas, o estereótipo nerd (óculos e aparelho), os emos.

O colégio tinha o nome do ditador Humberto de Alencar Castelo Branco. Eu me sentia literalmente na cova dos leões. Mas eu sobrevivi sete anos naquele ambiente com uma estratégia muito simples: já que não tinha força física, beleza exuberante ou grupo de amigos para me defender, aliei-me ao conhecimento, aquilo que chamavam de “inteligente”, uma tipologia de aluno que não é CDF e nem nerd, apenas tira notas boas para passar de ano. Assim, eu não chamava muita atenção, como se eu fosse um fantasma,

² Para rememorar o caso Dandara, ver: <https://www.estadao.com.br/brasil/apos-video-assassinos-de-travesti-sao-capturados-pela-policia-do-ceara/> Acesso em: 3 out. 2022.

driblando as situações perigosas mesmo com a aura da “suspeita” em cima de mim. Eu sabia o que eu era. Eu já tinha visto *O Segredo de Brokeback Mountain*³ escondido e um episódio de *Cold Case*⁴ em que o rapaz era espancado por ser gay. Antes de meu pai morrer, eu planejava me casar com uma mulher e ter uma casa com jardim, porque eu tinha muito medo dele. Ele viera de Itabuna, na Bahia, para o Sul ainda nos anos 1970, e um dos seus defeitos, para um homem dos anos 1940, era ser um clássico machista que quer que o filho seja o novo garanhão da cidade. Ser “cabra macho” era uma expressão que ele gostava de usar. Uma imagem que eu tenho fixada é um olhar revoltado que ele deu para meu irmão quando ele colocou um brinco, pois isso, para o meu pai, já era sinal de homossexualismo. Um *ismo* que demarca ojeriza e doença. Essas representações sempre me ajudaram a avaliar o que era seguro para mim.

Se por um lado esse comportamento mais recluso e “apagado”, para usar um termo de Michel Foucault, protegeu-me de grandes humilhações, por outro, causou-me alguns momentos de constrangimento, principalmente quando eu não conseguia grupo ou dupla para fazer trabalho. O *play* (brincar) da educação física era uma tortura. Todavia, minha história não tem nada de especial, ela se repete várias e várias vezes pelas cidades do Brasil, de modo ainda mais violento, excludente e com a raiz latina *joc* de jocoso enaltecida. É dessa forma que uma *streamer* como Sabrinoca, ou melhor, Sabrina, abandona a escola ainda no ensino fundamental por ser trans.

E eu gostaria justamente de chegar nesse ponto, porque acredito que essa solidão-exclusão a que somos interpelados – como se uma onda jogasse nosso barco às margens do rio na tentativa de interromper nosso percurso – é o que conecta e reconecta gays, lésbicas, travestis, não-binaries, bichas afeminadas e todo tipo de gente estranha com os videogames. Se nos é dificultado a sociabilidade de um futebol na quadra ou se no jogo do caçador a primeira caça é sempre o *queer*, não há problemas, porque procuraremos outras formas de gozo, diversão e pertencimento. Assim, os games surgem como oportunidade para adentrarmos e construirmos outros mundos, como diria Huizinga (2019) em *Homo Ludens*, um lugar para fugir e negar a realidade, mas também, um lugar de busca de outros modos de existir, de rir e se emocionar, de construir aprendizados com a arte de falhar e ganhar, como diria Jesper Juul (2013, 2019).

Por mais de dez anos eu fiz do Habbo o meu *roleplaying-game*: eu era uma bruxa verde inspirada n’*O mágico de Oz*, eu tinha um bar e angariei muita fama e

³ BROKEBACK MOUNTAIN. Direção de Ang Lee. Focus Features. 2005. (2 h e 14 min). Color. DVD.

⁴ A TIME to Hate. Cold Case, CBS, Color. 16 nov. 2003.

reconhecimento sem que as pessoas soubessem minha verdadeira identidade. Uma neve pixelada caía recorrentemente do lado de fora e por mais asquerosa e estranha e má que uma bruxa possa aparecer, as pessoas adentravam o meu estabelecimento em busca de conversa, de conselhos e de passar o tempo com algum assunto bobo madrugada adentro. Amizades ludovirtuais. E fora dessa “existência”, nisso que as pessoas chamam de “vida real”, eu continuava a jogar videogame. Eu tive acesso a quase todos os videogames. Mesmo com a exclusão tecnológica que assola as classes menos abastadas, eu tive, com atraso, mas tive, Atari, Nintendo, Nintendo 64, Playstation 1, Playstation 2, Xbox, Xbox 360. E bastava ir à casa do meu primo em São Vicente, na baixada santista, para me deparar com consoles menos acessíveis como Sega Saturno, Dream Quest e Nintendo Wii.

Certo dia, no final de 2018, o sistema de algoritmetragem do Facebook expôs no meu *feed* a transmissão ao vivo de uma *drag queen* com peruca azul. Um ícone de olho apresentava por volta de dois mil espectadores *online* e as interações com *likes*, corações e *emojis* de risos não paravam de subir pela tela. Essa conjuntura me chamou a atenção, e, ao clicar, encontrei Samira Close transmitindo um jogo usando o pajubá, jargões e performances que eu só presenciava em baladas, festas e no convívio intimamente gay de rodas de amigos. Eu me lembro de uma *matinée* nas proximidades do Largo da Ordem, em Curitiba, chamada Manhattan – um refúgio para adolescentes que não podiam entrar nos estabelecimentos +18 nos anos 2000. Foi lá que pela primeira vez ouvi “mona”, “uó”, “desaquenda”, “amapô”, “neca”, entre outras gírias, uma linguagem desse mundo próprio com ar de clandestino e secreto, ambientado de trejeitos, desmunhecagens, amores não correspondidos, flertes, competição de bate-cabelo, *dark rooms*, montações, entre outras situações às quais esse emaranhado LGBTQI+ se choca, convive e só ele sabe.

No fim, as luzes do estabelecimento – seja ele qual for – se apagam e as pessoas voltam para casa perambulando pelas manhãs sempre gélidas de Curitiba, tremendo de frio à espera do primeiro “busão” na estação-tubo. Respostas corpóreas que demarcam o fim da mística, isto é, que a partir daquele momento deveríamos retornar ao “mundo normal”, aparando nosso linguajar e modo de ser nas outras esferas de nossas vidas. Talvez seja esse o motivo da minha paixão e vício imediato nas *lives* de Samira Close porque ela além de recuperar esse aspecto singular e identitário da minha vida, ela também rompia com esse estatuto marginal e recluso desses modos de existir somente autorizados a se realizarem nesses lugares de convívio. Ao longo dos dias, dos meses, dos anos, tal prática se configurou naquilo que Martín-Barbero (1997) conceitua como

cotidianidade familiar e temporalidade social, no sentido ao qual passei a organizar a rotina de modo a visitar as *streams* de Samira Close toda noite, por volta das 22hs, imergido naquele universo por horas, às vezes quatro, cinco, oito horas⁵.

Quando apresentei, em 2021, o meu objeto de pesquisa aos meus novos colegas do Núcleo de Pesquisa Corporalidades do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), muitos me disseram – Nossa, eu não conhecia esse universo. Mas foi um *boom* para a própria comunidade LGBTQIA+, que numa ascensão de reconhecer artistas *queers* como Pablllo Vittar, Liniker e Linn da Quebrada, numa ambiência também promovida pelo sucesso que *RuPaul's Drag Race* ganhou no Brasil e pela onda ultraconservadora que se aclarou com as eleições de 2018, passou a conhecer, abraçar e construir essas microcelebridades *streamers*.

A partir de Samira Close, conheci Rebeca Trans, Sabrinoca, Demuxa, Lucroft, Wanessa Wolf, Gisele Amarga, Mandy Mess, Mandy Hot, Dani Liu, Branca Scarnera entre inúmeras outras. Acredito que *constelação de streamers queers* seja uma metáfora que consiga traduzir esse processo, pois algumas “estrelas” surgiram em plataformas que hoje não existem mais, como Justin.Tv e Cube.tv, sendo uma espécie de vanguarda para outras que se sentiram encorajadas a entrar nesse *boom* a partir de 2019 em plataformas como Twitch.Tv, Facebook Gaming e Nimo.Tv⁶. No universo, a constelação é como uma rede de estrelas, e, portanto, estrelas surgem, ganham sucesso, estão sempre em movimento, apagam e entram em atrito com outras, mas também se fortalecem criando laços e ligações, orbitando e convivendo umas com as outras, estabelecendo-se a partir da imitação, da emulação e da singularidade. Algumas perseveraram e nunca brilham. Outras colapsam e morrem.

Essa teia é o meu objeto de pesquisa. No entanto, não quero teorizar nesse trabalho sobre uma denominada invasão ou entrada dos *queers* no espaço gamer, porque a verdade é que sempre estivemos circulando nesse espaço de sociabilidade. Além disso, dizer que o espaço gamer ou o espaço de sociabilidade que envolve os jogos digitais é marcadamente fóbico com as minorias, sobretudo contra LGBTQIA+, não é novidade

⁵ No início do suporte de *livestream*, o Facebook permitia transmissões de até 4 horas de duração. Atualmente permite-se até doze horas. 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, efetivando assim um contrato de trabalho com Samira Close.

⁶ Durante a escrita desse texto, em 14 de abril de 2022, a Nimo Tv anunciou o fim das atividades no Brasil

para nós; porque a nossa vida é marcada pelo risco da violência e da hostilidade em todas as esferas: na igreja, no supermercado, no seio familiar e até mesmo na universidade e nos congressos acadêmicos que frequento. Penso que seja mais assertivo pensar como Jack Halberstam (2017) que nos induz a pensar nos modos *queers* de jogar. “Ao invés de apenas caçar por personagens LGBT no universo *gaming*, nós queremos procurar *queer* formas, seres *queers*, *queers* formas de jogar” (HALBERSTAM, 2017, p. 188).⁷ Nesse caminho, o objetivo é analisar que modo *queer* é esse de streamar no que tange às particularidades dessa atividade para essas vivências marginalizadas e precarizadas, aportando como problematização a identificação de elementos semióticos, discursivos e tecno-instrumentais que são hackeados por essas corporalidades frente a uma complexa teia de relações que envolve plataformas, fãs, marcas, comunidade gamer, indústria de jogos, entre outros atores.

Segundo Halberstam (2017), somos obrigados a criar, hackear e transformar códigos semióticos desse mundo padronizado para que possamos subsistir. E assim o é, com essa constelação de *streamers* – que reelabora novos modos de se jogar *FIFA*, *Resident Evil* e *League of Legends*. Um modo *queer* de jogar que transpassa jogabilidades desinteressadas e ruins e jogabilidades de alto nível – inclusive em jogos de tiro e outros tipos considerados espaços de competência masculina. Um *intermezzo* entre deslumbre de *skins* "babadeiras" e a sana de jogar sério e ser a melhor. Corpos eletrônicos (ROSÁRIO, 2008) e farmacopornomidiáticos (PRECIADO, 2018, 2020), iluminados por refletores e enquadrados numa transmissão – em geral – em dois planos, realçando-se maquiagens, perucas, seios siliconados, barbas e até mesmo o "hoje vim desmontada porque estou cansada", imbuídos no limiar da heteronormatividade e da não-heteronormatividade. Nesse caminho, desvelar esse ecossistema de *streamers queers* é reconhecer a representatividade social desses atores para a luta LGBTQIA+, mas também, de identificar vários processos interligados ao capitalismo neoliberal, uberização do trabalho, processos de midiatização digital envolvendo plataformização da sociedade bem como as marcas oligárquicas e patrimonialistas da sociedade brasileira que se refletem muitas vezes em respostas odiosas e preconceituosas para fãs.

Nessas *lives*, somos espectadores, fãs, engajadores, apoiadores, doadores, conselheiros, guias de jogo – somos amados e humilhados. Muito mais do que o uso de uma linguagem do pajubá que sedimenta a nossa paixão, essas *streamers queers* também

⁷ No original: “Rather than just hunting for LGBT characters in the wolrds of gaming, we want to seek out *queer* forms, *queer* beings, *queer* modes of play”.

desnudam a casca e vão contando a história de suas vidas. Há quem esteja com a agenda cheia para gravar nos Estúdios Globo, enquanto outras se esforçam para juntar o dinheiro do aluguel. Contam-nos de suas viagens, falam do sabor da comida de suas mães e nos dão conselhos sexuais e amorosos. Dão suas opiniões sobre a transfobia de J. K Rowling e reclamam da alta de preços das placas de vídeo por culpa dos mineradores de criptomoedas. Falam de *BBB* e do novo *hit* do mundo da música *pop* ou do *kpop*. Fuxicam sobre coisas que só gays, trans, travestis e outros *queers* passam: utilização do Grindr; erro no uso do pronome correto, uso do nome morto, “comer alguém”. E todas aquelas palavras proibidas como "bicha", "veado", "maricona", "travesti", bem como, "pau", "toba", "dar o cu", "piranha", entre outras, foram ressignificadas semanticamente ao ponto de povoarem recorrentemente o discurso delas ao vivo.

Não há jogo e personagem que os *queers* não possam reelaborar. Tal força dessa constelação pode ser notada pela pulverização na internet e pelo meio social LGBTQIA+ de códigos dessas *streamers* que hoje fluem em nosso uso cotidiano, como por exemplo, "babadeira"; "é de milhões"; "é de centavos"; "é gatinha", "barbariza". Se meu pai ouvia o rádio enquanto trabalhava e minha mãe escutava de longe a novela enquanto fazia a comida, às vezes eu sintonizo meu celular ou *notebook* em algumas dessas plataformas de *gamestreaming* enquanto faço minhas coisas, e deixo ali ligado em alguma *streamer*, só para não me sentir sozinho. E é o que acontece com a ampla maioria destes fãs que instauram nelas processos de amadrinhamento, divas intocáveis, criando uma dimensão sacra, religiosa e de consumo ritualístico que devêm da própria atividade lúdica.

A minha história teórica com essas *streamers queers* começa quando a professora Nívea Rohling do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR) solicitou para aprovação na disciplina *Letramentos, Cultura e Identidades* um artigo acadêmico com o diferencial de não ser o objeto de pesquisa (no meu caso, os infográficos à época). Desde então não parei de teorizar sobre o assunto, de modo que já publiquei 4 trabalhos, são eles:

- 1) *Upando com meninas empoderadas* (a partir dos Estudos Culturais)⁸;
- 2) *Polifonia queer nos roleplays de Lucroft* (a partir de Bakhtin)⁹;
- 3) *Interações discursivas nas streams de Samira Close* (a partir de Landowski)¹⁰;

⁸ Ver Remenche, Montargil e Rohling (2021).

⁹ Ver Montargil e Remenche (2021b).

¹⁰ Ver Montargil e Remenche (2021a)

4) *Os afetos de Wanessa Wolf* (a partir de Espinosa)¹¹


Eu não estava brincando quando disse que este era um texto de risco. Metodologicamente, eu acreditava que o caminho mais viável para dar conta de diferentes processos nessa constelação de *streamers queers* era por meio de uma leitura rizomática a partir de Gilles Deleuze. Mas será que enquadrar um objeto de pesquisa dentro de uma perspectiva teórica é mais importante do que aceitar o meu próprio percurso de pesquisa que vem sendo construído com diferentes autores e investigação de diferentes problemas desde 2018? – foi o que uma conversa com o orientador deste trabalho, Fabricio Lopes da Silveira, em novembro de 2021, fez-me pensar.

Dessa forma, fui condenado a ser Aracne. Vou produzindo fios e tecendo textos. Homem-Aranha teórico. Minha teia me é refúgio, captura conceitos e me conecta com o mundo. Vibra-me e me é chão. As aranhas devoram a própria produção tecelã para recuperar proteínas e corrigir e produzir outras teias. Devoram aquilo que cai na rede – inclusive os companheiros. Como um aracnídeo, eu vou devorando por aí perspectivas teóricas, angulações, disciplinas, artigos, jogos, filmes, meus próprios textos, para costurar um tapete fragmentado e remendado de interligações, repetições, descontinuidades. Assumo, portanto, o risco. O risco da experimentação de um outro *modus* de fazer pesquisa. Um fazer de *textus* (latim), isto é, uma produção tecidual. Aludindo ao caráter lúdico do fio das moiras (Μοῖραι), que determinam destinos, encontros e futuros, ofereço, de meu tear, cinco textos. São eles:

- (a) *Stream, Streamers* e Plataformas de *Gamestreaming*: questões de trabalho plataformizado, mídia e sistemas de remuneração econômica;
- (b) Uma introdução aos *Queer Game Studies*;
- (c) A corporalidade do *roleplaying-game* e o hackeamento de signos, próteses e elementos grotescos por *streamers queers*
- (d) Audiovisualidades tecnogendradas: espetáculo, ludens e reelaboração corpo-midiática nas *lives*;
- (e) Micro-história, o problema do arquivo e uma arqueologia das mídias nas *streams* de Rebeca Trans.

¹¹ Ver Montargil e Silveira (2021).

A pandemia do coronavírus foi aos poucos se desmaterializando, mas o sucesso de algumas *streamers queers* permanece solidificado em altas audiências enquanto outras almejam um dia ter um contrato assinado. Até quando? A própria areia movediça dessas vidas marcadas por falhas, desvios, portas fechadas por puro preconceito as deixam cientes de que o futuro é incerto. Elas ironizam as discussões teóricas *queers* e debocham de militâncias policialescas ao mesmo tempo que medeiam, educam e reivindicam respeito, resistências e projetos de cidadania que custam a se concretizar na sociedade brasileira. E apesar das fobias, a conexão entre meu pai e essas *streamers queers* – para além da exclusão que ele passou por ser negro e nordestino – era a capacidade de colher um riso transformando uma coisa em outra coisa. Eu tenho a cena na memória de quando ele presenteava amigos de bar com um coco-da-baía e ao romper a casca as pessoas se surpreendiam ao encontrar uma maçã dentro. Como ele fazia isso, eu não sei. Mas eu sei que é a mesma potência conservada nessas *streamers* que, com muito menos, tem o poder de mudar a aura do nosso dia. Elas nos *afetam* – criam mágica capaz de nos fisgar até mesmo sem motivo.



Streams, streamers e plataformas de gamestreaming: questões de trabalho plataformizado, mídia e sistemas de remuneração econômica

2. *Stream, Streamers* e Plataformas de *gamestreaming*: questões de trabalho plataformizado, mídia e sistemas de remuneração econômica

Para Marx e Engels (1998, 2011) as formas de trabalho são caracterizadoras de uma sociedade. A partir da organização, da hierarquia e das relações sociais que se dão em torno do trabalho, desde as sociedades mais primitivas, podemos reconhecer um tempo histórico. Nesse sentido, no exercício de análise de nosso tempo, uma pergunta emerge: seria o trabalho plataformizado a forma de trabalho que nos caracterizaria? Uma pista desse processo pode ser observada na mobilização que Nicholas-Brie Guarriello (2019) faz para compreender os motivos que levam indivíduos a abandonarem postos de trabalho, muitas vezes carreiras consolidadas, para “monetizarem-se” em transmissões ao vivo de jogos em plataformas como Twitch Tv, Facebook Gaming e Nimo Tv. Ou, no sentido oposto, indivíduos que visionam a carreira *streamer* como forma de sair do desemprego, de sistemas produtivos desgastantes e/ou de alcançar fama e dinheiro “em um piscar de olhos”.

O tema da plataformização do trabalho vem sendo abordado por amplo referencial teórico (VAN DIJCK, 2012; DOORN, 2017; VAN DIJCK, POELL, WAAL, 2018) – sobretudo no Brasil, que focaliza o olhar para os aplicativos de entrega e aplicativos de viagem, como por exemplo, Uber, 99 pop, Ifood, James, Uber Eats, entre outros, que são a fonte de renda para uma grande parcela de brasileiros, gerando debates acerca da mediação do trabalho pelos algoritmos das plataformas e acerca da precarização do trabalho (GROHMANN, 2020; GUERRA; D’ANDRÉA, 2020). No entanto, a tematização do trabalho plataformizado de *streamers* ainda é escassa, e segundo Thiago Falcão (2021), essa forma de trabalho, por horas a fio transmitindo jogos nessas plataformas com diversas estratégias para chamar a atenção do público, pode ser até mesmo mais precária e escravizante. Nesse sentido, a *stream* tem algumas especificidades que precisam ser debatidas, a noção de plataforma não pode ser compreendida apenas como o espaço de trabalho e visibilidade para esses *players* e/ou profissionais, mas sim, o local de intersecção entre o *digital labor* e o *ludens labor*, isto é, onde o trabalho digital se hibridiza com o lúdico, por meio de vários fluxos de remuneração econômica dentro de uma ecologia que envolve e afeta a indústria de *games*, redes sociais digitais, empresas de tecnologia, consolidação de públicos, entre outros atores.

Portanto, faremos um exercício de localizar o sistema de trabalho plataformizado que rege *streamers* e suas transmissões de *games* em plataformas de *gamestreaming*, a partir de um *corpus* de 50 *streamers* LGBTQIA+ que atuam em plataformas como Twitch Tv, Facebook Gaming, Nimo TV, Trovo. As perguntas norteadoras são: quais são as formas de remuneração desse trabalho plataformizado? por quais fluxos cada capital chega? quais atores sociais fazem parte dessa ecologia e interpelam a carreira e a prática de *streamar*? como cada tipo de remuneração aciona por parte do *streamer* certo tipo de estratégia de interação? Tais perguntas permitirão um primeiro vislumbre do autogerenciamento dessas *streamers queers* de suas carreiras e desse modo de ser específico diante das telas. Dessa forma, o texto está organizado em discutir o trabalho plataformizado de *streamers*, para em seguida, apresentar a metodologia, a análise e os resultados.

2.1 Bora compartilhar e mandar os *donates*!

O que diferencia o trabalho no sistema capitalista é a disposição consciente de parte do tempo por meio de um contrato e a realização do trabalho em um espaço e com ferramentas fornecidas pelo empregador, ou seja, o pensamento marxista destaca esse fator de não possuir os meios de produção. Esses dois pontos-chave criam a noção de “liberdade” que estrutura as relações de trabalho a partir de meados do século XIX, algo que não se tinha em formas como o trabalho escravo ou o trabalho feudal, nos quais os sujeitos eram forçados, coagidos a jornadas sem limite de horário e muitas das vezes sem remuneração. No entanto, Marx e Engels (1998) fazem essa diferenciação entre o trabalho como um conceito mais amplo, permeado em todas as épocas e em todo tipo de sociedade, e a forma específica do trabalho no capitalismo, denominada de labor por possuir aspectos que envolve alienação, mais-valia, força produtiva, consumo, entre outros conceitos introduzidos por Karl Marx (às vezes em colaboração com Engels).

Cabe aqui uma breve explicação acerca da alienação que tem retornado ao debate do trabalho na contemporaneidade, sobretudo nas redes sociais e também nas plataformas de *gamestream*. Essa argumentação, segundo Fuchs e Sevignani (2019), decorre do fato dos sujeitos serem engajados nessas redes como Facebook, Instagram, Twitter, além de *blogs* e outros aplicativos, a produzirem conteúdo a todo momento sem que sejam pagos por isso. Nesse sentido, o conceito de alienação pode ser observável com mais clareza nesse uso “ingênuo” dos indivíduos, uma vez que não estão cientes de que essa produção

não paga gera *commodities* de dados para essas empresas, que lucram posteriormente com a oferta de propaganda direcionada (AD's) a partir de um mapeamento do perfil de públicos segmentados. Já para Marx e Engels (1998), a alienação vista sob a ótica da indústria no alavancar do sec. XIX, findava-se na ideia da não percepção de que a quantia paga pela força de trabalho não aumentava independente do lucro excedente da empresa.

Porém, a questão do trabalho plataformizado contemporâneo não pode ser analisada sem refletir sobre aspectos sócio-históricos do capitalismo de orientação neoliberal no contexto brasileiro. Em primeiro lugar, é possível afirmar que a plataformização do trabalho já existe há muito tempo, bem como lembra Gillespie (2010) ao afirmar a imprecisão vernacular ao encontrar mais de quinze conceitos para o termo. Logo, no clássico filme de Charles Chaplin denominado *Tempos Modernos* (1936), já encontraríamos aspectos de plataformização ao nos depararmos com a representação de sistemas de gerenciamento da produção. O filme retrata o viés fordista, época em que as fábricas foram estruturadas em cadeias de produção, com funcionários fazendo funções específicas, com características da repetição, do barateamento e massificação na confecção de peças. Os sindicatos passaram a ter grande importância nessa época a partir da atuação na mediação de direitos e no questionamento acerca da mais-valia, isto é, na problematização da disparidade que ocorre entre a quantia paga como salário (geralmente fixo) e a quantia que o trabalho de fato gerou.

Essa perspectiva começa a mudar no Brasil a partir dos anos 1970, em especial, a partir das vitórias eleitorais de Margareth Thatcher na Inglaterra e de Ronald Reagan nos Estados Unidos. “Sob a afirmação do ideário neoliberal, da nova era do mercado como única via de sociabilidade humana e da reestruturação produtiva, produziu-se um novo regime de acumulação de capital, que passou a se organizar em bases mundiais” (DUARTE, 2000, p. 53). Assim, esse pensamento neoliberal vai se coadunar com os movimentos de globalização da produção industrial de grandes empresas, que espalham suas filiais pelo mundo, e, com a intensificação de maquinarias e outros artefatos tecnológicos, sobretudo da informática, que aceleram e barateiam ainda mais a cadeia de produção ao mesmo tempo que defasa postos de trabalho. Essa conjuntura produz um sujeito permeado de uma ideologia pautada, segundo Fonseca (2019), na meritocracia, na competição, no individualismo. Segundo Han (2015), esse sujeito disciplinado da fábrica, acabou se transformando em um sujeito do desempenho, forçado a estar a todo momento “positivando” sua produção, seus ganhos, seus avanços a partir de valores interligados ao que denomina de “ser empresário de si mesmo”. Marilena Chauí (2016) acresce o debate

com o que nomeia de “ideologia da competência”, a filósofa consegue dar uma conjuntura brasileira ao elencar que no neoliberalismo ocorre processos de exclusão e desvalorização do trabalho, enfraquecimento de sindicatos e esforço por terceirização, contratos mais flexíveis, fragmentação e dispersão da mão de obra. Nesse caminho, Chauí (2016) fornece um caminho para uma interpretação da plataformização para além do simples argumento de “evolução tecnológica” que chega e se expande com a chegada da internet. Cabe situar a recessão econômica no Brasil a partir de 2014; reformas trabalhistas e na previdência nos anos de 2017 e 2019, respectivamente; e a recente chegada da pandemia da Covid-19 (SARS-CoV-2) em 2020 – situações com impacto no cenário político do país e na vida dos brasileiros, em geral, porque afetaram emprego, renda, desigualdade social.

Nessa conjuntura, essas formas de remuneração por meio de plataformas de serviços, como Ifood e Uber “caíram como uma luva” como solução de sobrevivência para uma grande parcela de brasileiros. Porém, existem inúmeras outras formas de trabalho plataformizado que precisam ser debatidas, tais como os *booktubers*, *influencer digitais*, e, os *streamers*, que “monetizam-se” por meio de redes como Instagram, Facebook, Twitch, entre outras empresas (a maior parte ligadas a GAFAM¹²). Porém, uma pergunta emerge: de qual plataformização estamos falando? será que o fato de uma empresa ter sistemas de comunicação informatizado já estaria ela na égide da plataformização? Será que o fato de uma empresa se comunicar pelas redes sociais ou ter uma loja *online* é trabalho plataformizado?

Quem nos ajuda a compreender melhor é a teórica holandesa Van Djick. Por volta de 2013, a autora lançou o livro *The Culture of Connectivity* [A cultura da conectividade] em que a discussão das plataformas vai aparecer especialmente em seu capítulo dois. Nessa época, Van Djick (2013) apresenta uma visão mais arquitetônica das redes sociais, aplicando, por exemplo, no Facebook, no Twitter, na Wikipédia, uma ideia de plataformização interligada ao aumento de conectividade entre as pessoas, novos modelos de comunicação e uma certa noção de cultura da participação. Em suma, sua discussão está mais voltada para a sociabilidade possibilitada pelas redes de “*social media*” na sociedade, tanto no que tange aos indivíduos como no que tange aos mercados e estruturas tecnológicas. Em 2018, Van Djick lança ao lado de Thomas Poell e Martijn de Waal (2018) o livro *The Platform Society* [A sociedade de plataforma]. Nesta obra, cerca de cinco anos depois, os autores vão reconhecer a necessidade de se observar a

¹² GAFAM é uma sigla para denominar as cinco maiores empresas no ramo de tecnologia/internet, são elas: Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft.

plataformização sob um olhar do regime neoliberal, salientando aspectos como dataísmo, algoritmetragem e, especialmente, nos revelando como as plataformas estão “modelando” a sociedade. Os autores definem plataformização como:

O termo se refere a uma sociedade na qual o tráfego social e econômico é cada vez mais canalizado por um ecossistema de plataforma online global (predominantemente corporativo) que é conduzido por algoritmos e alimentado por dados. Para obter uma compreensão firme do que está em jogo aqui, vamos definir e desvendar o que queremos dizer quando falamos sobre "plataforma" e "ecossistema de plataforma" - construções essencialmente metafóricas que foram aceitas como termos abrangentes. Uma “plataforma” online é uma arquitetura digital programável projetada para organizar as interações entre usuários – não apenas usuários finais, mas também entidades corporativas e órgãos públicos. É voltado para a coleta sistemática, processamento algorítmico, circulação e monetização de dados do usuário. As plataformas únicas não podem ser vistas separadas umas das outras, mas evoluem no contexto de um ambiente online que é estruturado por sua própria lógica. Um “ecossistema de plataforma” é um conjunto de plataformas em rede, governadas por um conjunto particular de mecanismos que moldam as práticas cotidianas. (VAN DJICK, POELL, WAAL, 2018, p. 4)¹³

Logo, essa plataformização também vai se interpelar novos modos de trabalho. Doorn (2017), por exemplo, entende que a sociedade está passando por um momento de plataformização das relações de trabalho, sobre as quais passam a ser mediadas digitalmente por *softwares* e algoritmos, e, gerenciadas por empresas que dominam o mercado de tecnologia. Nesse sentido, as plataformas se tornaram “[...] atores institucionais cada vez mais importantes nos países e esferas privatizadas de política e governança” (DOORN, 2017, p. 907-908). Assim, como já elencado, a plataforma é muito mais que um espaço de trabalho, pois segundo, Van Djick, Poell e Wall (2018), ela agrega, facilita, oferece recursos e serviços de comunicação, publicidade, movimentação econômica, entre muitas outras ferramentas. Além disso, os autores reforçam a ideia de “ecologia de plataformas” alertando para o fato dessa plataformização ser também imersa pelo uso e interrelação entre plataformas (do mesmo grupo ou até mesmo entre concorrentes). Veremos essa problematização do trabalho plataformizado na próxima seção em que desenvolveremos estas problematizações nos serviços de *gamingstreaming*.

¹³ No original: “*The term refers to a society in which social and economic traffic is increasingly channeled by an (overwhelmingly corporate) global online platform ecosystem that is driven by algorithms and fueled by data. To get a firm grasp of what is at stake here, we will define and unravel what we mean when we talk about “platform” and “platform ecosystem” – essentially metaphorical constructs which have become accepted as catch- all terms. An online “platform” is a programmable digital architecture designed to organize interactions between users – not just end users but also corporate entities and public bodies. It is geared toward the systematic collection, algorithmic processing, circulation, and monetization of user data. Single platforms cannot be seen apart from each other but evolve in the context of an online setting that is structured by its own logic. A “platform ecosystem” is an assemblage of networked platforms, governed by a particular set of mechanisms (explained in chapter 2) that shapes everyday practices*”.

2.2 Não basta ser fã, doe R\$ 9,90 para ser apoiador

A *stream* que se discute nessa pesquisa é uma transmissão de *gameplay* de jogos que pode ser acompanhada ao vivo ou por meio de gravações (*VOD's*). Smith, Obrist e Wright (2013) afirmam que transmissões sempre ocorreram desde os primórdios da internet e para indeterminados fins. “Em apenas alguns anos, vimos a prática desenvolver-se desde a simples transmissão de uma peça até "shows" completos com uma variedade de convenções de gênero” (TAYLOR, 2018a, p. 68)¹⁴. Porém, a denominação de *streaming/livestreaming* enquanto serviço de compartilhamento de vídeos *on-demand*, foi, aos poucos, sendo articulada para caracterizar a transmissão específica de jogos eletrônicos e uma série de outras transmissões, como por exemplo, ilustradores e designers editando/desenhando ao vivo, *podcasts*, *shows*, pessoas apenas conversando, performances de *sexworkers*, amigos jogando jogos de tabuleiro, apostas e ações inusitadas como transmissão de pessoas dormindo, comendo, estudando. Assim, surge o *streamer*, o profissional que faz essa transmissão. É verdade que, em alguns casos, alguns indivíduos façam a *stream* por *hobby*, porém, uma das características mais salientadas por esses atores é de que fazer *stream* é um trabalho, uma profissão como qualquer outra (COCQ, 2018; WOODCOCK; JOHNSON, 2019; GUARRIELO, 2019).

A *stream*, portanto, pode ser compreendida como um texto, caracterizada por formas e estéticas específicas para a sua realização. Em geral, tem a característica de ser realizada em dois quadros: um quadro maior referente ao jogo, e, sobreposto, um quadro menor em algum canto da tela, em que se visualiza o *streamer* em tempo real. Nesse segundo quadro, salienta-se na maior parte das vezes o rosto, mas em alguns casos esse rosto pode ser trocado por filtros, máscaras digitais, imagens fixas – ou mesmo não aparecer ou ser enquadrada outra parte do corpo como mãos no teclado ou pés no pedal no simulador de corrida. Do recorte de 50 *streamers*, apenas uma não utilizava esse padrão de dois quadros. No entanto, a *stream* vai ganhando novas formas e organizações a partir das várias formas de remuneração que permitem customizações tanto na linguagem, na corporalidade, mas sobretudo, na própria textualidade da transmissão – que passa a ganhar barra de metas, código de *qr code* para transições bancárias, publicidade de marcas.

¹⁴ No original: “In just a handful of years, we have seen the practice develop from the simple broadcast of play to full-fledged “shows” with a range of genre conventions”.

Em uma breve descrição, ocorre um anúncio para o público com antecedência pelas redes sociais que “a *live* vai começar”; quando a *stream* começa, todos os seguidores recebem notificações e chegam aos poucos; *streamers* de nossa constelação LGBTQIA+ recebem o público com breves comentários e anunciam o *game* que será transmitido; a *gameplay* começa e durante essa interação vai-se intercalando respostas a perguntas de fãs no *chat* e solicita-se *donates* e apoiador como forma de reconhecimento pelo conteúdo propiciado. Toda essa conjuntura tecnológica de transmitir vídeos ao vivo com diversas formas de interação entre *player* e o público só é possível por meio do aporte dessas plataformas de *gamestream*:

Este tipo de serviço de mídia não apenas fornece ao criador de conteúdo a definição de suas próprias práticas de *streaming*, mas também permite um ambiente único para desenvolver estruturas sociais por meio do uso dessas ferramentas específicas de *stream* (SJÖBLOM; *et. al.*, 2019, p. 21).¹⁵

O nível de atenção, trabalho, recursos e criatividade que os *streamers* colocam em prática para pegar um jogo e fazer dele um produto que se estende muito além de suas propriedades formais é impressionante (TAYLOR, 2018a, p. 68)¹⁶.

Assim, essas plataformas propiciam um tipo de trabalho interligado ao “ser empresário de si mesmo” (HAN, 2015, CHAUI, 2016), uma vez que o *streamer* realiza esse trabalho sem sair de casa, com o próprio material (computador, *videogame*), com o tempo que deseja e com a customização que quiser no âmbito dos *games* que transmite e no âmbito do *layout* e nas formas de interações com o público. Mas que plataformas são essas? A mais conhecida e que detêm a maior fatia no mercado é a Twitch TV. Comprada por 9 bilhões de reais em 2014 pela Amazon, a Twitch pode ser considerada uma reelaboração da plataforma lançada em 2007 denominada Justin.Tv. Em janeiro de 2021, a Twitch alcançou cerca de 9 milhões, 894 mil e 745 canais ativos em todo o mundo, marca nunca antes alcançada. O *YouTube Gaming*, por muitos anos foi a principal concorrente da Twitch TV, com grandes empresas como a Google e a Microsoft fazendo incursões em lançar plataformas próprias, mas sem sucesso. Visando o mercado, o Facebook lançou em 2019 a plataforma Facebook Gaming (REYES, 2019; CURY, 2019),

¹⁵ No original: “Not only does this type of media service provide the content creator away of defining their own streaming practices, it also allows for a unique setting to develop social structures through the use of these stream specific tools”.

¹⁶ No original: “The level of attention, labor, resources, and creativity that streamers put into their practice to take a game and make a product out of it that extends well beyond its formal properties is stunning”.

atual principal concorrente. No entanto, sempre existiram plataformas menores orbitando esse cenário e que propiciaram atuação ao mercado brasileiro de *streamers*, como a plataforma chinesa Nimo Tv¹⁷, Trovo, Booyah!¹⁸, e, as extintas Cube Tv e Azubu Tv.

Figura 1 – Dani Liu fazendo *stream* na plataforma Nimo



Fonte: Dani Liu/Nimo Tv, 2021.

Nesse sentido, é necessário reforçar que estamos teorizando acerca de um campo midiático específico de intersecção entre o *digital labor* e o *ludens labor*. O primeiro conceito é uma referência a esse trabalho realizado nas redes sociais, nos aplicativos, nas plataformas de *social media*. Porém, os *streamers* têm a especificidade de estarem imersos também do trabalho em torno do lúdico. O historiador Caillois (2017[1958]) logo nas primeiras páginas de seu livro *A Máscara e a Vertigem* é categórico ao dizer que o trabalho se opõe ao lúdico, pois, as brincadeiras e os jogos são um espaço-tempo de descanso e de fuga do trabalho.¹⁹ Mas se existem brincadeiras, brinquedos, *games*, *videogames*, *moblegames*, entre outros, é porque existe um processo de produção e seus trabalhadores por trás. Assim, podemos diluir esse *ludens labor* entre os profissionais que trabalham na indústria dos *games*; nos profissionais que trabalham na cadeia de distribuição de *games* bem como nas vendas em suas lojas especializadas; nos profissionais que historicamente alugaram espaços para a sociabilidade *gaming*, em suas “casas de fliperama”, “locadoras de fita”, “*lan houses*”; e, inúmeras outras ramificações, como os críticos e jornalistas especializados, os pesquisadores, os programas de televisão

¹⁷ Durante o fazer dessa pesquisa a Nimo.TV anunciou o fim das atividades no início de 2022.

¹⁸ Durante o fazer dessa pesquisa a Booyah anunciou o fim das atividades no canal de *streaming* em setembro de 2022.

¹⁹ É preciso lembrar que Caillois (2017) faz essa discussão no contexto do século XIX e XX, no sentido de que é preciso atualizar essa discussão para o contexto contemporâneo.

focados para jogos e os profissionais de *eSports*.²⁰ Todas essas subcamadas lúdicas são reelaboradas por esse profissional *streamer*, situando-se em uma ecologia que envolve as empresas donas das plataformas, as empresas de jogos digitais, *games* que estão em alta no momento ou *games* que nunca saem da moda e sempre oferecem vasta visualização; sendo, portanto, os *streamers* importantes atores que medeiam valores e audiência nessa ecologia.

Por fim, não podemos nos esquecer do público, pois, os *streamers* são interpelados a produzirem altos índices de visualização, compartilhamentos e engajamentos de diversas ordens. “Os conceitos de *self-branding*, capacitação e gerenciamento de emoções fornecem uma cartilha fundamental para a compreensão do consumo personalizado e de gênero que ocorre na transmissão ao vivo do jogo” (GUARRIELO, 2019, p. 1754-1755). Por esse motivo, o trabalho *streamer* tem uma carga afetiva, com carga de humor e de emulação de personagens, que possibilita segundo Woodcock e Johnson (2019) ao *streamer* engajar o público no compartilhamento, na doação de dinheiro, a comentar no *chat* – fatores que também estruturam as plataformas, que por sua vez, propiciam ao profissional formas de conectividade e interação com a audiência – por meio de *bots* automatizados, facilitadores de bate-papo, *emojis* personalizados.

2.3 Por um *pix* de cem reais eu jogo o que você quer

Em um estudo etnográfico realizado por Johnson e Woodcock (2019) na plataforma Twitch, os autores reconheceram ao menos seis formas de remuneração. Porém, na realização desta pesquisa, foi possível identificar ao menos dez formas intrincadas no sistema econômico do trabalho plataformizado da *stream*, são elas: o contrato, a doação, o apoiador, o envio de itens virtuais, o capital social, a loja, os *ads*, o *pix*, o patrocínio e outras formas (como participação em eventos *gaming* e em programas de televisão).

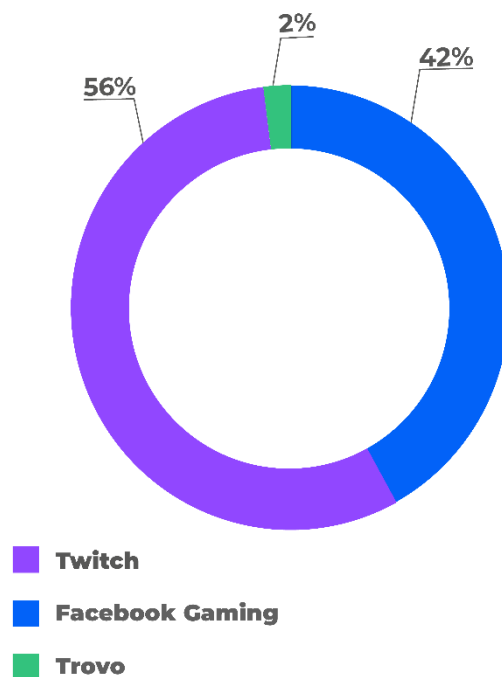
Para tanto, recortamos 50 *streamers* LGBTQIA+ elencando algumas categorias para extração, como: nome artístico; a plataforma em que atuam; o *link* de suas *lives*; nível de audiência; se aparecem visualmente e se tem cenário produzido, entre outros critérios (anexo 1). Foi necessário categorizar três níveis de audiência: alto, médio e

²⁰ Para uma discussão sobre labor e precarização do trabalho no mundo dos games, ver Peuter e Young (2019). Os autores apresentam ao menos quatro formas de labor nesse cenário: (1) *bellow-the-line labor*; (2) *creative labor of game development*; (3) *labor politics* e (4) *player-production labor*.

baixo, uma vez que essa constelação de *streamers queers* é muito heterogênea: composta por *streamers* que angariam mais de mil espectadores ao vivo (alta), algumas que tem um público entre trezentos a mil (média) e aqueles *streamers* com pouca amplitude de visualização (baixa).

Portanto, nossos dados gerais revelam uma leve predominância de *streamers* LGBTQIA+ na plataforma Twitch, com 56% (n=28) frente ao Facebook Gaming com 42% (n=21), com 2% para a plataforma Trovo (n=1). Ao longo de 2022 algumas plataformas foram encerrando as atividades, como Nimo TV e Booyah, de modo que a configuração dessa constelação de *streamers* em outubro de 2022 pode ser conferida no gráfico 1, a seguir:

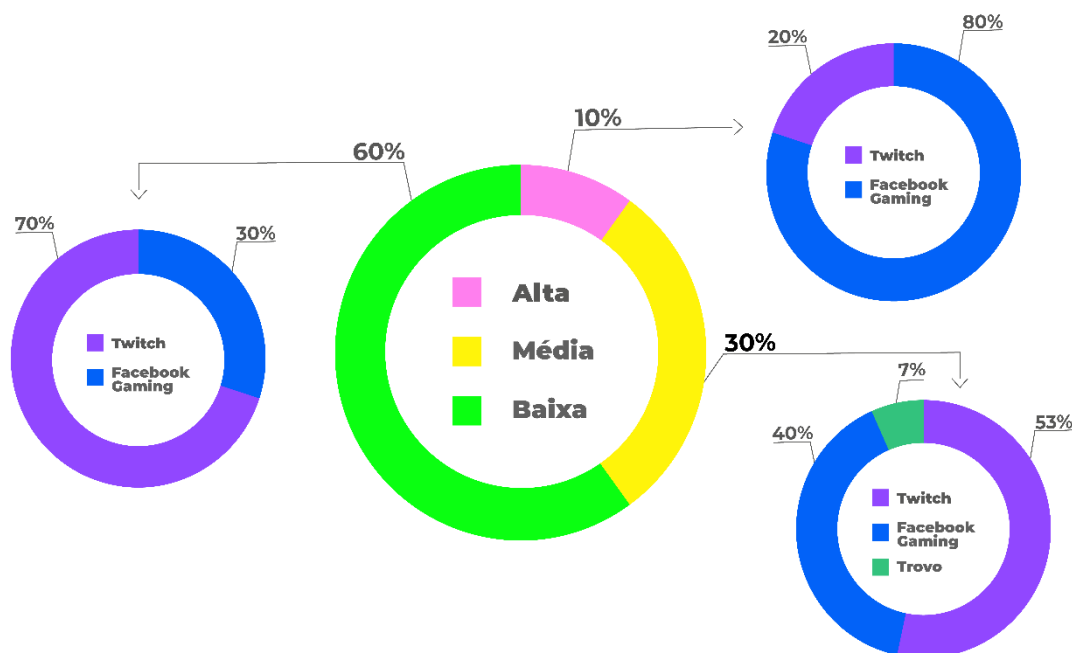
Figura 2 – Gráfico que mostra a divisão das *streamers queers* por plataforma



Fonte: Elaborado pelo autor.

No entanto, é preciso problematizar esses resultados. Se observarmos os dados por meio das audiências desse *corpus* de 50 *streamers*, veremos que na atual conjuntura, apenas 10% (n=5) mantêm altos índices de visualizações, 30% (n=15) picos de média audiência e uma grande parcela de 60% (n=30) de *streamers drags*, trans, não-binaries, bichas afeminadas, entre outres, que transmitem jogos diariamente com índices baixos de público, algumas chegando a cem espectadores e outras não conseguindo nem mesmo a vinte.

Figura 3 – Gráfico que mostra *streamers queers* por índice de audiência



Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando se verifica as plataformas que *streamers queers* transmitem jogos pelo corte da audiência, veremos uma configuração que vai mudando do Facebook Gaming para a Twitch, isto é, *streamers* com grande impacto como Samira Close, Sabrinoca, Wanessa Wolf atuam no Facebook. Há uma relativa paridade entre Twitch e Facebook Gaming para *streamers* que possuem uma audiência média. Já para *streamers* com baixa ou baixíssima audiência, ver-se-á que 70% destes (n=21) atuam na Twitch e apenas 30% (n=9) no Facebook, mostrando que a Twitch se mostra como uma opção para o trabalho mais precarizado, vide a sua capilaridade histórica e de alcance por deter a maior fatia do mercado. Pase, Fontoura e Dallegrave (2020) permitem perceber que, para além da gratuidade e facilidade operacional que a Twitch proporciona, há também um discurso de subjetivação dos sujeitos que atuam na plataforma, não os reconhecendo como trabalhadores, mas sim, como *criadores* de conteúdo.

Nesse cenário, com *streamers* de realidade tão diversa, teremos o realce da maioria das diversas formas de remuneração econômica pelas *streamers* de alta audiência e a ênfase em apenas alguns fluxos por parte de *streamers queers* de média e baixa audiência. A primeira característica a ser problematizada é o **contrato**. É muito raro um *streamer* ter contrato, nos moldes da CLT, com as plataformas Twitch e Facebook Gaming. Isso em geral ocorre com *streamers* com muita audiência e com carreiras

consolidadas no cenário nacional – e como aferido, somente 14% (n=7) do nosso *corpus* possui contrato, estando todas no Facebook Gaming²¹. A plataforma do Facebook, por ter adentrado recentemente o mercado em 2019, utilizou-se do contrato como uma forma de atrair *streamers* para a plataforma e aportar o seu crescimento. A Twitch não divulga dados oficiais, porém, o ganho dos *streamers* é baseado em uma monetização de assinaturas de fãs que é dividida – a partir de uma porcentagem – com a plataforma, existindo duas classificações: os **afiliados** (aqueles que atendem requisitos mínimos no que tange aos números de visualização, engajamento, espectadores) e os **parceiros** (aqueles produtores de conteúdo que já estão em um patamar mais alto no que tange aos números).

Nesse caminho, o trabalho *streamers* é em geral caracterizado por horas, isto é, a partir de determinadas horas trabalhadas e a partir de determinado alcance, recebe-se uma quantia de x dólares ou reais. Em geral, esse contrato é um termo de uso assinado para atuar na plataforma, com regras explícitas do que pode ou não fazer. Porém, somente os *streamers* que conseguem resultados são passíveis de remuneração, pois, se você cumpre as horas, mas não tem visualização, audiência, compartilhamento desejado pela plataforma você não está apto a receber essa quantia. Além disso, essas plataformas geram uma divisão entre pouquíssimos profissionais remunerados oficialmente pelas plataformas de *gamestreaming* e uma grande massa que faz o mesmo trabalho, nos mesmos moldes, com a mesma quantidade de horas, mas que não são contemplados com o pagamento desse trabalho.

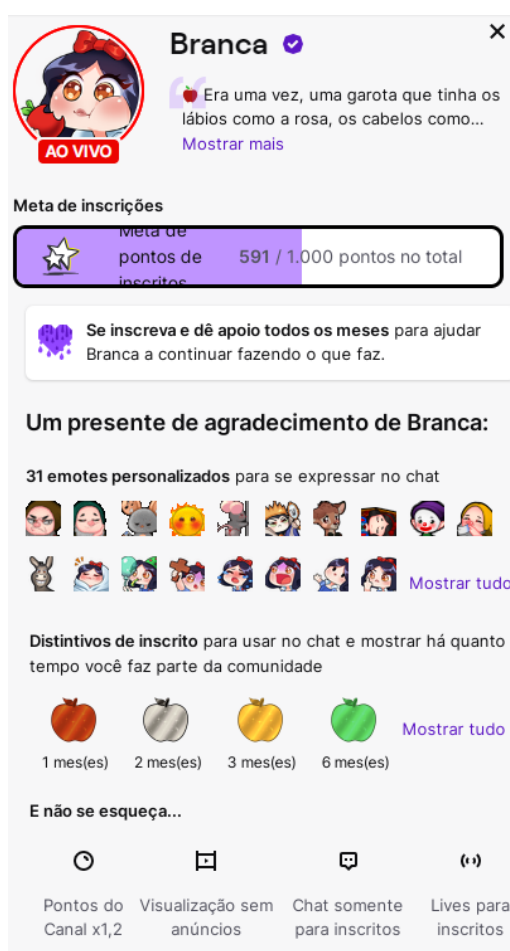
Porém, existem outras formas de remuneração, como os *donates*, que incentivam a permanência de sujeitos nessa atividade de transmitir jogos (mesmo sem contrato) porque possibilita outras formas de ganhar dinheiro. Os *donates* são doações em dinheiro que o público dá a *streamers* via plataforma. “Para *streamers* não-parceiros e não-afiliados, as doações fornecem a primeira oportunidade de monetizar a transmissão” (JOHNSON; WOODCOCK, 2019, p. 4)²², pois, não exige nenhum *status* dentro da plataforma, como ser oficialmente contratado, afiliado ou parceiro, para que a doação se

²¹ O número de *streamers* contratadas vai mudando conforme o tempo e as mudanças do mercado de streaming. O número de contratos já foi maior no auge da pandemia, quando *streamers* como Rebeca e Gisele Amarga possuíam contratos com o Facebook Gaming e com a Nimo TV. Porém, quando não se atinge as metas esses contratos são recendidos. Pode acontecer também de plataformas fecharem, como o caso da Nimo TV, desamparando repentinamente algumas *streamers* como Dani Liu e Beeh Neto. Em Dezembro de 2022 o Facebook Gaming realizou algumas demissões, como por exemplo, a de Demuxa.

²² No original: *For non-partner and non-affiliate streamers, donations in the provided the first opportunity to monetize streaming.*

efetua. Por esse motivo, nossa constelação de *streamers queers*, do nível mais alto ao baixo de audiência, adotam várias estratégias para engajar essas doações, como, por exemplo, estabelecer metas, estabelecer *mods* e *bots* que leem recados do doador; estratégias de persuasão como por exemplo “me doa tal quantia que eu faço tal coisa” ou “jogo tal coisa”.

Figura 4 – Barra de inscrição de Branca



Fonte: Branca/Twitch, 2022.

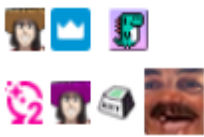
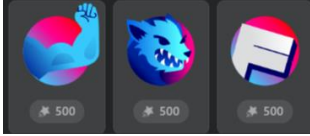
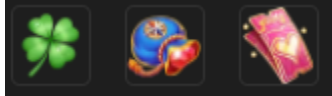
Complementar a isso, é o **apoiador** ou o **assinante** ou o **inscrito**, uma quantia fixa dada a cada mês para o *streamer*. É como se estivéssemos assinando o canal do *streamer*. Ser apoiador para um fã lhe dá proximidade com o *streamer*, podendo circular por canais exclusivos para apoiadores, participar de sorteios, ter a sua mensagem lida no *chat*, ser caracterizados com ícones e selos que lhe diferenciam de outros fãs. No Facebook Gaming a taxa é de R\$ 9,90 por mês e na Twitch R\$ 7,90 com opções de desconto para planos de três e seis meses. A figura acima, por exemplo, apresenta como Branca Scarnera, uma *streamer trans*, gerencia e premia os *subs* que se inscrevem em seu canal

a partir de *emotes*, distintivos e exclusão de propaganda direcionada que interrompem a transmissão.

Também existe a possibilidade do **pix**, uma forma de remuneração espontânea, que pode ou não ter relação com o *donate* ou o apoiador, que facilita a transação bancária ao inserir o CPF ou o email do *streamer* na transação. Em geral, os *streamers* colocam na organização dos elementos textuais das *streams* um *qr code* que faz um *interlink* com os canais bancários, no entanto, ao analisar esse recurso em nosso *corpus*, verifica-se que ele é mais utilizado por *streamers* de alta e média audiência. Como o pix não tem uma regulação pelas plataformas, ele também serve – em alguns casos – para burlar as taxações das plataformas, possibilitando o recebimento integral da quantia dada.

As plataformas de *gamestreaming* possibilitam também o envio de **itens virtuais** (*cheers*) comprados por meio de uma espécie de moeda virtual. Cada item enviado gera uma quantia em dólar a ser acumulado e resgatado posteriormente pelo *streamer*. Na Twitch TV, é necessário comprar *bits* para a aquisição dentro da plataforma desses itens virtuais, *emotes*, *streamelements* e *emojis* personalizados. No Facebook Gaming, esses itens são denominados de “estrelas”, que da mesma forma que os *bits*, podem ser enviadas ou utilizadas para comprar *cheers*, ambas as ações resultando em posterior remuneração. Já na plataforma extinta Nimo TV, os *streamers* ganhavam “trevos”, “bombas”, “iates”, “gatos da sorte”. No quadro abaixo apresentamos uma comparação entre esses itens.

Quadro 1 – Diferença de *cheers/emotes*

| Twitch | Facebook Gaming | Nimo Tv |
|---|---|--|
|  |  |  |

Fonte: Elaborado pelo autor (2021) a partir de Twitch, Facebook Gaming e Nimo Tv.

Cabe ainda problematizar o **patrocínio** de empresas de *games* ou da indústria de tecnologia em geral ligada a computadores que fornecem a alguns *streamers* produtos em troca de divulgação. Dani Liu, por exemplo, recebe *mouses*, teclados, *headphones* da Logitech, estampando os canais de comunicação no mês do orgulho LGBTQI+ da empresa²³. Já os *streamers* da Twitch Tv se caracterizam por ter **lojas virtuais**, em que fornecem produtos com descontos para o público, engajando a audiência e reforçando outros fluxos de remuneração, como o apoiador, sendo, portanto, outra forma de dar vazão

²³ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CQo9sWknNon/> Acesso em: 1 dez. 2022.

as suas relações de patrocínio com essas empresas. Além disso, como a maior parte dos produtos audiovisuais, as *streams* também são remuneradas a partir de interrupção para a transmissão de alguns comerciais, ou seja, a partir de **publicidade direcionada** (Ads). Por esse motivo, os *streamers* também são pressionados a produzirem cada vez mais engajamento, visualização, alcance de forma constante ao longo dos meses, pois quanto mais “resultados”, mais se “monetizam” dentro dessa lógica de quanto maior amplitude midiática tiver, melhor para os anunciantes de banco, refrigerante, processadores, *notebooks* e, em especial, para a plataforma que é paga para anunciar essas marcas.

Por esse motivo, reconhecemos a noção de **capital simbólico** para definir justamente esse fator da fama e da microcelebridade reverberado por esses profissionais, situados no uso de uma ecologia de plataformas, como teoriza Van Djick, Poell e Waal (2018), que vai muito mais além de Twitch e Facebook, mas envolvendo redes sociais como Twitter, Direct, Instagram, Steam, YouTube, em que a carreira e imagem dessas *streamers* vão ganhando aspectos de gerenciamento e institucionalidade perante à sociedade, isto é, são canais para amplificar a audiência, mas também para emitir opiniões, denunciar abusos das plataformas e de atores do cenário *gaming*, fazer publicidade de marcas, enaltecer o corpo, o rosto, luxos obtidos – desde a foto de um computador novo a uma *self* com Pablo Vittar. Mia Consalvo (2008) e pesquisadores como Walsh e Apperley (2009) exploram uma ideia de capital lúdico, permitindo o vislumbre da construção de um capital edificado em características como: ter uma *gameplay* de alto nível; mediar valores para coletividades construídas a partir de marcas de videogame (Xbox, Nintendo, Playstation); ter fama ou ser conhecido na comunidade de *games* específicos; franquias, personagens, estilos de jogos, campeonatos. No entanto, o capital simbólico como Bourdieu (2004) compreende é revestido por três tipos de capital: capital econômico, capital cultural (artes, ser bem nascido, educação), e o capital social (rede de relacionamentos) de modo que a existência de outros capitais sempre se restringirá a esses três. Portanto, o capital simbólico permite reconhecer a distinção no espaço social dessas *streamers* para além do universo *gaming*, mas também na comunidade LGBTQIA+, na internet e redes sociais, entre os anunciantes e marcas. Logo, nossas estrelas da constelação de *streamers* não buscam apenas resultados, mas também o reconhecimento para que possam se estabelecer como centrais nessa constelação. Por esse motivo, temos uma rede de *streamers* consideradas famosas que possuem vasto capital simbólico, orbitadas por uma rede em ascensão de média visualização e, como nossos dados revelam, uma massa de *streamers* que acreditam que vão chegar no patamar

simbólico das anteriores, levadas a acreditar que estão em pé de igualdade, com as mesmas chances, mas que na verdade vivem plenas dificuldades, precarização, negação de direitos e severas desigualdades dentro desse cenário para alçar ao reconhecimento profissional que sonham.

Por fim, reconhecemos um “**outras formas**” para designar que, tamanho pode ser o alcance *streamer*, que remunerações podem fluir advindas de atividades como: participar de competição de jogos, narração de competições, avaliação de *gamers* recém-lançados, programas de televisão, ser *coach* de times profissionais de *eSports*.

2.4 Subjetivação e agenciamentos neoliberais

Cabe lembrar que o trabalho no sistema capitalista, enquanto conceito, estava baseado no diferencial de que os trabalhadores dispunham – conscientemente – parte do tempo e teriam os meios de produção dados pelo empregador. Nesse sentido, é importante fazer uma reflexão acerca daquilo que Han (2020) denomina de gamificação do trabalho, uma vez que os *streamers*, envoltos de diversas formas de remuneração econômica, não atendem a estes quesitos, uma vez que, permeados pela ideia de que são seus próprios gestores, transmitem jogos por horas a fio, sem limite de tempo, condicionados a atender metas de horas, metas de visualizações, metas de compartilhamentos.

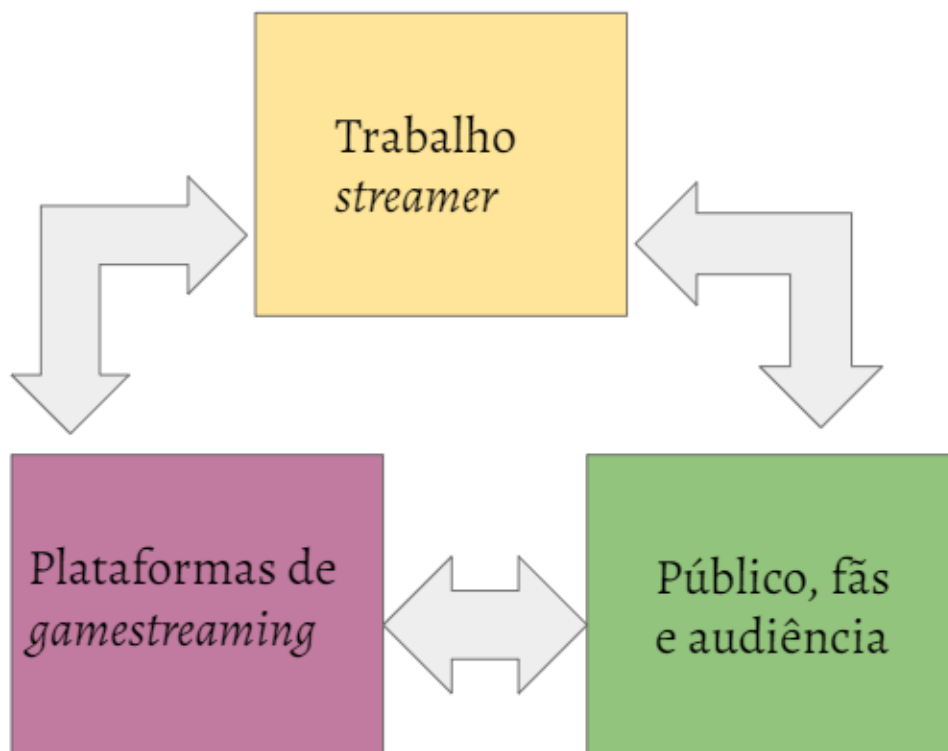
Por sua vez, os meios de produção, são capitaneados pelo próprio *streamer*, que trabalha de sua casa, com os próprios equipamentos e arca com os valores de sua própria produção. A plataforma de *gamestream*, nesse sentido, organiza e hibridiza o *ludens labor* empacotado em um sistema operacional de transmissão, dispondo ferramentas, *layouts*, algoritmos e marcadores afetivos (TAYLOR, 2018b; SJÖBLOM, 2019). Ao identificar, ao menos, dez formas de remuneração econômica procedentes deste tipo de “trabalho”, engendramo-nos também em um sistema de “agenciamentos” que influenciam, moldam e organizam essa prática *streaming*, e que, como averba Taylor (2018a, 2018b), propicia uma divisão e profissionalização *streamer* cada vez maior. No entanto, essa profissionalização tem um sentido mais profundo, porque como aludem Dardot e Laval (2016), está implicada em uma subjetivação dos sujeitos pelo neoliberalismo em aceitar esse sistema de autogerenciamento empresarial – marcado pelo individualismo, pela corrida de acúmulo de dinheiro e pela sensação de risco – como a única regra do jogo no modo de vida contemporâneo. Isto implica na percepção de que nossas *streamers queers* não apenas gerenciam as diversas instâncias da vida como se fossem empresárias, mas

também, de que mesmo aquelas com baixíssima audiência performatizam-se como profissionais de sucesso, dada a capilaridade desse modo de ser específico diante das telas com trejeitos, cenários, *layouts*. Dardot e Laval (2016), portanto, ajudam a entender o porquê dessas *streamers* aceitarem viverem nesse contexto (como se não tivessem outras escolhas), e também, como os discursos, as ideologias e forças disciplinares²⁴ implicam um modo de ser que se reorganiza a partir da interpelação de diversos atores: os fãs, indústria de games, plataformas, etc.

Nem sempre distinguimos a dimensão normativa que necessariamente lhes pertence: a “liberdade de escolher” identifica-se com a obrigação de obedecer a uma conduta maximizadora dentro de um quadro legal, institucional, regulamentar, arquitetural, relacional, que deve ser construído para que o indivíduo “escolha com toda a liberdade” o que deve obrigatoriamente escolher para o seu próprio interesse (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 216)

Consideramos, portanto, três principais agenciamentos que atuam duplamente: a do profissional *streamer*, a do público e a da plataforma, como pode ser visto na figura a seguir:

Figura 5 – Diagrama dos agenciamentos do trabalho *streamer*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021.

²⁴ Em *A Nova Razão do Mundo*, Dardot e Laval (2016) utilizam-se de conceitos como vigilância, dispositivo e disciplina de Michel Foucault para teorizar acerca desse novo modo de subjetivação neoliberal.

Plataforma-streamer: o agenciamento da plataforma para o *streamer* pode ser identificado tanto no regime de trabalho produtivista que oferece, com regras e normas que precisam ser atendidas (éticas, morais e trabalhistas) e com o estabelecimento de metas e resultados a serem alcançados, como no sentido técnico (MONTARDO; *et al.*, 2017) de plataforma como um serviço que vai organizar e modelar a forma como se transmite o *game* e a forma de afetar o público. *Streamers* de alta e média audiência vivem em constante risco de perderem seus vínculos (contratos, parcerias, afiliações) caso não produzam visualizações, engajamentos, metas. Em casos excepcionais, como da Nimo Tv, a plataforma pode encerrar as suas atividades repentinamente sem ser responsabilizada juridicamente por deixar sem emprego essas profissionais – mostrando, dessa forma, como a plataforma impera uma grandiosa força disciplinar na forma como *streamers* se portam diante das câmeras. Por entenderem a atividade de transmitir jogo como uma profissão, compreendem também as plataformas como um meio, isto é, gerenciam suas carreiras para que possam circular entre as plataformas (sair-de-uma-entrar-na-outra) a partir dessa sensação de serem bem-vistas, bem-avaliadas, responsáveis, dentro do cenário *streamer*.

Plataforma-público: da mesma forma, a plataforma também gerencia os modos da audiência se relacionar com a *streamer*, aportando algumas formas de remuneração econômica, como o envio de *cheers* e o apoiador, além de oportunizar algumas ferramentas para que quem a assista faça adaptações de tela, som e qualidade de imagem para maximizar a própria experiência. Outro ponto de vista no modo como a plataforma interpela a maneira como o público se relaciona com a constelação de *streamers queers* pode ser esclarecida com pesquisas como as de Dallegrave, Pase e Fontoura (2022) que mostra como os algoritmos da Twitch dá preferência em indicar homens, brancos, já conhecidos no cenário. Há, portanto, o que os próprios teóricos da plataformização (VAN DKICK, POELL, WAAL, 2018) problematizam como a falsa democratização dessas plataformas – que não oportunizam, indicam, sugerem para o público alguns *streamers* alternativos, em ascensão ou que sejam LGBTQIA+

Streamer-plataforma: por sua vez, *streamers* também agenciam as plataformas, e, este processo de modelização e transformação das plataformas pelos próprios trabalhadores é identificado pela própria Van Djick e seus colegas Poell e Waal (2018) como uma característica da plataformização da sociedade. Especialmente, porque, uma das características mais notáveis e reforçadas na contemporaneidade é a alienação do trabalho (FUCHS; SEVIGNANI, 2013), no sentido de que o empregador não somente

doa os meios de produção, como convida por meio de um discurso gamificado que os trabalhadores também os fabriquem em um processo “colaborativo”. Nesse sentido, os *streamers* agenciam as plataformas, nesse movimento mútuo de transformações dessa mídia audiovisual transmitida ao vivo, na qual instituem *modus* para esse gênero midiático, impondo algumas características estético-técnicas. Um exemplo pode ser observado na característica de 94% (n=47) das *streamers* analisadas terem aberturas em tipografia cinética, com personificação de suas imagens em ilustração animada, além de *layouts* em dois quadros. Porém, se as plataformas de *gamestreaming* também as agenciam, há também processos de resistência, isto é, um movimento de questionar as plataformas no que tange ao repasse de pagamentos, na qualidade do serviço de transmissão, exclusão algorítmica (DALLEGRAVE; PASE; FONTOURA, 2022), posicionamento acerca de violências e preconceitos, excesso de regras no que tange à linguagem e não poder escutar música.

Streamer-público: O agenciamento que parte do *streamer* para o público é biunívoca, pois, parte do intuito de engajar e afetar a audiência por meio de diversas estratégias ancorando como objetivo, além de solidificar um público, fazer com que receba doações, apoio, itens virtuais, promoções na compra de produtos, como no exemplo a seguir:

Gente não esquece de compartilhar a live e reagir também. Compartilha em grupos que você tem no seu Facebook. Compartilha no seu perfil pessoal. Compartilha e curta 10 vezes, se você estiver no PC ou no celular [...] Gente, para pedir *killer* e *perk* é 100 estrelas para ajudar eu bater a meta desse mês gatinhas (TRAVETY GLAMOUR, 2022)²⁵

Mas também exercem contraposições, no sentido de que podem se opor a algo que um fã pede, podem xingar ou se chatear com algum comentário, além de exercer a liberdade – em alguns casos – de jogar um jogo que deseja ao invés do que a audiência quer ou que está na moda no momento. Podemos ainda refletir, assim como Taylor (2018b), como a especialização da transmissão de jogos também gera outras formas de trabalho, quando pensamos em *designers* de *layouts* e retroalimentam a relação de alienação de trabalho ao fazer aqueles fãs mais especiais serem os “moderadores” de suas *pages* ou compositores e compartilhadores de *memes* e clipagens de momentos da *stream* sem serem remunerados por isso.

²⁵ Disponível em: Acesso em: <https://www.facebook.com/TravetyGlamour/videos/836459027591648>
Acesso em: 4 dez. 2022.

Desse modo, também se verifica um agenciamento **Público-streamer**, pois, como o *streamer* se monetiza a partir da consolidação de um grupo que lhe acompanha, há aqui, uma interpelação para agradar o público, para lhe manter fiel e consumindo sua *stream*. Um exemplo pode se identificado quando os fãs doam “estrelas” no Facebook Gaming ou “trevos” na Nimo Tv e pedem aos *streamers* (a partir de um *bot* de *chatvoice* que faz a leitura de mensagens) “joga tal coisa” ou “vai com tal personagem”. Como veremos no último capítulo, os fãs são importantes mediadores das carreiras dessas *streamers*, colocando em disputa o poder que essas *streamers* tem sobre sua própria carreira, ao divulgarem e trazerem à tona arquivos de vídeos antigos, ou mesmo produzindo *memes*, postagens, clipes que ajudam a amplificar a imagem delas pela internet sem que elas autorizem que isso seja feito. Além disso, o público funciona – assim como a plataforma – como um ator vigilante (que observa a todo momento e pune) nessa ecologia de plataformas sociais em que *streamers* como Samira Close, Wanessa Wolf, Gisele Amarga, entre outres, discutivizam-se. Casos recentes como o cancelamento do ex-atleta de *eSports* Kami e da *influencer* de maquiagem Karen Bachini, gerou pressão por parte do público para que as *streamers* emitissem comunicados, opiniões, posicionamentos²⁶²⁷.

Público-plataforma: assim como os *streamers* são importantes atores na modelização, transformação e aprimoramentos das plataformas por meio de alienação do trabalho, o público também atua como um agente nos mesmos moldes, seja a partir do uso, de avaliações, *report* e correções de erros/*bugs*. Pode ser observado nas demandas de uso e experiência do usuário do público que consome, bem como, nos discursos que se alocam na defesa dos *streamers* em relação a algum problema relacionado à plataforma.

Cabe ainda apontar que outros agentes sociais podem influenciar esse tripé de agenciamentos, tal como, a indústria de jogos, marcas de tecnologias e patrocinadores. Quando a marca de chiclete Trident fecha uma publicidade com Samira Close, por exemplo, a *streamer* passa a fazer sua transmissão com um *layout* verde e peruca verde luminescente indicando que aquela sua *stream* é patrocinada (MONTARGIL, REMENCHE, 2021). Isto permite dizer que a marca se torna mais uma agenciadora no modo de fazer *stream*, pois dá à égide do *streamer*, prestígio (por ser patrocinado), e, por

²⁶ Posicionamento de Sabrinoca no caso Kami: Disponível em: <https://twitter.com/sabrinoca/status/1590196803411988480> Acesso em: 3 dez. 2022.

²⁷ Fala de Samira Close sobre o caso Kami: Disponível em: https://twitter.com/mameuf_/status/1590266395882754048 Acesso em: 3 dez. 2022.

outro lado, quer uma boa performance do *streamer* a partir de elogios recorrentes e leitura de *slogans* do chiclete. Além disso, os *streamers* valoram para o público os jogos que são bons e legais, bem como, as marcas de tecnologia que são de qualidade e que adotam o discurso da inclusão e da diversidade, como verificamos a *streamer trans* Dani Liu estampando e utilizando produtos da Logitech. A seguir, algumas considerações sobre a cisão entre o jogo e o trabalho.

2.5 O que é jogo, o que é trabalho

Se é possível dizer que características lúdicas sempre estarão presentes nas várias instâncias de nossas vidas, inclusive no trabalho, não é possível afirmar que jogo e trabalho são as mesmas coisas. No jogo, estamos condicionados a este “outro mundo”, do prazer, do gozo, do fabulatório e do “faz de conta”, do riso, da diversão, da disputa pela gana de disputa (e não para atingir metas). “O jogo, que está desacoplado do processo de trabalho e de produção, também pertence ao luxo. A gamificação como meio de produção destrói o potencial emancipatório do jogo” (HAN, 2020, p. 73).

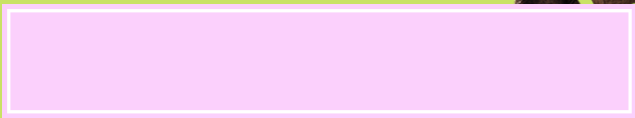
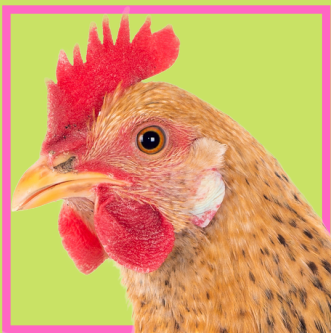
Nesse sentido é importante vislumbrar o olhar para a prática *streamer* uma vez que o elemento lúdico se hibridiza com o labor, ou, como chamam a atenção Falcão, Mussa e Marques (2020, p. 71) “[...] a fronteira entre jogar e trabalhar pode, dadas as condições certas, desaparecer”. Nesse sentido, foi importante observar o conceito de trabalho – que passa vigorar com a industrialização e o capitalismo – adquirir nuances de individualismo, autogerenciamento e gamificação a partir da orientação econômica neoliberal, porque o trabalho de *streamar* marca as principais características do trabalho contemporâneo: desregulamentação trabalhista, uberização ou plataformização do trabalho, dispersão e fragmentação da mão de obra, gerenciamento algorítmico.

A partir da ideia de que são “empresários de si mesmos”, estes *streamers* transmitem jogos por horas a fio, por meio de plataformas “parceiras” de *gamestreaming* que lhe fornecem ferramentas e recursos para afetar e monetizarem-se, sem vínculo nos moldes da CLT, visando atender metas de visualização e amplificação nas redes. “O abandono do simulacro e da vertigem, da máscara e do êxtase nunca significou senão a saída de um universo encantatório e o acesso ao mundo racional da justiça distributiva (CAILLOIS, 2017, p. 242)”.

Se por um lado é importante que diferentes sujeitos LGBTQIA+ adentrem e se verbalizem dentro de um cenário *gamer* e de um mercado midiático de *streamers* como

forma de tensionamento desses espaços historicamente violentos e excludentes, por outro, é preciso destacar algumas armadilhas sociais que imperam nesse tipo de atividade, como a exploração, a precarização e os diferentes agentes que interferem nesse modo de ser diante de nós. Nesse caminho, Trammel (2022) nos dá um argumento para desvirtuar a ideia de jogo como prazer e divertimento, pois, é justamente o que se vê com essas *streamers queers*, uma precarização no *modus* produtivo do trabalho – amenizado pelo discurso neoliberal – que se sobrepõe à precarização e marginalização inerente a essas corporalidades. Jogar não é mais simplesmente um momento de brincadeira, mas um jogo de sobrevivência, fonte de renda e de transformar a própria vida a partir da ideia capitalista de ganhar dinheiro fácil pelas plataformas.

Uma introdução aos Queer Game Studies



3. Uma introdução aos *Queer Game Studies*

Neste dia 12 de junho de 2022, enquanto escrevo, está acontecendo o evento Pride do Facebook Gaming²⁸. Samira Close, Rebeca e Wanessa Wolf recepcionam ao vivo várias *streamers* para conversar e enaltecer a importância da comunidade LGBTQIA+ dentro e fora da esfera dos games. A transmissão do programa já atingiu a marca de mais de 45 mil pessoas assistindo simultaneamente. Em maio de 2022, Samira Close já tinha reunido grande parte dessas *streamers* no evento Superpoc, angariando mais de 10 mil pessoas ao vivo com uma arrecadação de mais de 22 mil reais destinados a projetos que amparam pessoas em situação de rua.²⁹ Assim, percebe-se como essa constelação de *streamers* vai se estabelecendo e se difundindo no meio social a partir – também – de seu poder de mobilização e visualização.

Figura 6 – Registro do evento Superpoc



Fonte: Samira Close/Facebook Gaming, 2022.

Por outro lado, em um movimento nostálgico, tenho revirado os clipes de Grace Jones e Sinead O'Connor e me perguntado o que há de *queer* na performance dessas carecas masculino-femininas, carregadas de uma certa revolta e polêmicas em programas de televisão ao vivo³⁰. Sim, poderíamos sair caçando por aí representações na mídia de

²⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/FacebookGaming/videos/314166227586004> Acesso em: 12 jun. 2022.

²⁹ Disponível em: <https://www.facebook.com/samiraclose/videos/299135115756380> Acesso em: 15 jun. 2022.

³⁰ Podemos vê-las, respectivamente, em clipes como *Love is The Drug* e *The Emperor's New Clothes*. Grace Jones estapeou o jornalista Russell Harty em 1980 por se sentir ignorada pelo entrevistador, já Sinead O'Connor rasgou uma fotografia do Papa João Paulo II numa entrevista em 1992 para o *Saturday Night Live*.

cada letra que compõe a sigla LGBTQIA+. Chegaríamos ao Metropolitan Museu onde Brian de Palma coloca propositalmente – entre a protagonista na escadaria e o sedutor homem no táxi – a *Vestida para Matar* em um *frame* quase imperceptível³¹. Roteirizada como um *plot twist*, isto é, um “distúrbio trans”, a problemática da vilã ressurge em polêmicas contemporâneas, como na série *Arcane*, em que somos apresentados a uma dona de bordel com traços *yordles*, seios caídos, roupas e trejeitos estereotipados³², levando *streamers* como Dani Liu a se perguntar: “é este tipo de representação trans que vocês estão oferecendo?”.

Rascunham-se corpos trans, de lésbicas, travestis, de *gender-fluid*, de gays, etc., com instrumentos de rascunhar que já estão contaminados por imaginações limitadas – que por consequência vão desaguando modos de ser a serem performativizados, violências, estereótipos, incoerências, inércia de convenções cisheteronormativas que organizam a sociedade – e direcionam o futuro. Eu ainda me lembro quando Tom Cavalcante encarnava o Pit Bicha e dizia ter um “cucão de couro”. E depois, em outra esquete, vinha uma bicha toda pomposa para envergonhar o “papi” diante dos amigos, momento em que o velho olhava para a câmera e dizia “onde foi que eu errei?”. E se por um lado, explodimos duas mulheres como Cristiane Torloni e Silvia Pfeifer por não representarem a clássica lésbica caminhoneira em *Torre de Babel*, hoje, a apresentação de gays, lésbicas, travestis, *drags*, etc. – quando existem – nas novelas, nos comerciais, nos games, nas séries, depende de construções de beleza-padrão e ascensão social para serem aceitas (IRIBURE, 2008; RISK, SANTOS, 2019; REIS, 2022). Os temas de “descoberta sexual”, “sair do armário” e “não aceite familiar” são recorrentes. Quando foge desses indicadores, o público reclama, como na recente propaganda da Volkswagen – em que para além de ser um casal gay – a escolha dos “modelos” foi criticada por não serem bonitos³³; ou mesmo em *A Próxima Vítima*, em que o sutil relacionamento entre Jefferson e Sandrinho foi repellido socialmente com o argumento de que namoro gay entre brancos e negros não existia.

Os *Queer Game Studies* enaltecem um deslocamento analítico que busque a estranheza de maneira mais ampla. A percepção de *queer* para estes estudiosos perpassa pela etimologia da palavra que conserva essas acepções de abjeção, fora dos padrões, fora das normas, estranho. O termo passa por uma ressemantização a partir do início dos anos

³¹ DRESSED TO KILL. Direção de Brian de Palma. Filmways Pictures. 1981. Color. (1 h 44 min).

³² ARCANE. Riot Games/Fortiche Production. 2021. Color.

³³ Ver Gama (2022).

1990 com os debates de uma Teoria Queer proposta por Teresa de Lauretis (1991) e que depois acaba tomando corpo em espaços acadêmicos e sociais. É preciso lembrar, conforme Miskolci (2009), que o termo também é campo de disputa e que outros contornos semânticos vão sendo agregados e desagregados – às vezes confundindo – a compreensão de *queer*. Importante demarcar essas incongruências, porque algumas dessas percepções vão aparecer no discurso de nossas *streamers*: *queer* como indeciso, *queer* como uma letra ou uma subcategoria da sigla LGBTQIA+, *queer* como aquele que não se identifica com nada, *queer* como uma reivindicação identitária de não enquadre, entre tantas outras³⁴. Nesse caminho, a abordagem que os QGS irão adotar é ampla, sem preocupações de categorizar ou especificar esse *queer*, porém, enaltecendo ao longo de seus textos aspectos de cishetenormatividade e a respectiva necessidade de desestruturação dessas convenções. Essa discussão, portanto, é realizada a partir do vínculo do olhar *queer* com os games, com o lúdico, com a cultura digital porque são campos midiáticos e culturais que evocam sentidos e problemas sociais que refratam o tecido social e suas tensões (em especial, sobre gênero).

Logo, palavras-chave como imaginação, utopia, construção de mundos, *roleplaying-games*, subversão às regras, falhas, vencer e perder, pertencimento a grupos, *gameplay*, hackear códigos, ficção, monstruosidade e grotesco, destruição, transgredir, entre tantas outras, servem de escopo à crítica de mundos edificadas a partir de normas excludentes, cisheteronormativas, engessadoras, misóginas – em consonância com discussões ocorridas no Brasil (VERGUEIRO, 2016; OLIVEIRA, 2017; COLLING, ARRUDA, NONATO, 2019; REMENCHE, MACHADO, ROHLING, 2020; BORBA, 2020) em que outras palavras-chave emergem, como: desestabilização, desestruturação, reorganização, bagunçar, reimaginação, reterritorialização, e tantas outras, que visam o questionamento de saberes e [cis]temas que impõem modos de ser, de viver, de normalidade, de gênero, de condutas, etc., pautadas em colonialidade, cisgeneridade, heterossexualidade como parâmetro e ideal (VERGUEIRO, 2016).

O campo emergente dos Queer Game Studies formou-se por trás de um chamado semelhante para que os jogos “cresçam”, na medida em que crescer significa fazer mais para acolher a presença de outras pessoas em uma cultura supostamente masculina (e definitivamente heteronormativa, imatura, homofóbica, misógeno e reacionário). Os Queer Game Studies questionam a economia do prazer dos jogos comerciais, ligando o prazer do empoderamento

³⁴ Além de Miskolci (2009), ver também Geraldo (2022).

masculino nos jogos à reação violenta e exagerada nas comunidades de jogos sempre que alguém desafia esse prazer. (GOETZ, 2017, p. 239)³⁵

Para tanto, as discussões dos *QGS* permitem análises no âmbito dos videogames e todo o arcabouço das subculturas *gamers* e suas respectivas práticas, sentidos, *designs*, violências, em especial, da subcultura ou pornotopia (CARBONE, RUFFINO, 2014; PRECIADO, 2020) instituída de *streamers queers* e toda as suas processualidades e tecnicidades. Porém, permite visões, análises, metodologias, enquadres em outros objetos, para além dos games, permitindo vislumbrar, por exemplo, a feiura e a deformidade de Quasimodo (o corcunda)³⁶, a explosão de Dona Redonda em *Saramandaia* e todo tipo monstro sombrio como os de Lovecraft ou fabulação fantástica presente na série *O Sítio do Picapau Amarelo*. Emília (a boneca), muito amedrontada, aproxima-se de Quindim (o rinoceronte) e diz: “**Faz de conta** que eu entendo tudo o que você diz e **faz de conta** que você entende tudo o que eu digo, tá bem? então a gente pode conversar agora”³⁷. É possível que uma boneca e um rinoceronte dialoguem?

Dada uma longa história de opressão de aparatos legais, médicos e outros aparatos sociais, a estranheza evita suposições dogmáticas sobre o que é uma “boa” representação. Rejeita a ideia de que certos assuntos, histórias e desejos não devem ser vistos (SHAW; RUBERG, 2017, p. xxi)³⁸

Desse ponto de vista, o lúdico torna-se a negociação para a comunicação de seres tão estranhos, diferentes, em tensão, contraditórios. Possibilidade de aliança e dissenso. A própria comunidade LGBTQIA+ é uma “sopa” marcada por diversas subjetividades com certos agregadores identitários em constante negociação. Abraçando com afinco certas “estranhezas”, padronizando algumas formas de estranhezas e repelindo outras. Nossas *streamers*, como reflexo dessa diversidade e não-essencialismo *queer*, permeiam centros e acessos, e, também, margens, precarização e portas fechadas. Uma constelação

³⁵ No original: *The emerging field of queer games studies has formed behind a similar call for games to “grow up,” insofar as growing up means doing more to welcome the presence of others in a culture that is putatively male (and definitely heteronormative, immature, homophobic, misogynistic, and reactionary). Queer games studies questions commercial gaming’s pleasure economy by linking the pleasure of masculine empowerment in games to the violent overreaction in game communities whenever anybody challenges this pleasure.*

³⁶ Personagem do romance *O corcunda de Notre-Dame* (originalmente denominado de *Nossa Senhora de Paris*) de Victor Hugo.

³⁷ SÍTIO DO PICAPAU AMARELO. Direção de Geraldo Casé. Rede Globo. 1977-1986. Color. Adaptação da obra de Monteiro Lobato.

³⁸ No original: “*Given a lengthy history of oppression from legal, medical, and other social apparatuses, queerness eschews dogmatic assumptions about what “good” representation is. It rejects the idea that certain subjects, stories, and desires should not be seen*”

efervescida de existências historicamente silenciadas, domesticadas e (contra) produzidas por dispositivos de poder (FOUCAULT, 1979, 1988, 2010). Assim, entendemos como as noções de doença, pecado, desvio, crime e abjeção orbitam essas corporalidades. E ali, ao vivo, diante nós, configuram-se diversas existências marginalizadas: gays, gays afeminadas, gays padrão, *barbies*, *g0ys*, *bears*, trans, travestis, não-binaries, *drag queens*, *pocs*, mariconas, *femboys*, bichas-pão-com-ovo, fechativas, *daddies*, lésbicas, ninfetas, *gaymers*, *gender-fluid*, entre outras, marcadas pela “virilidade masculina”, pela “delicadeza feminina” e também pela recusa e não enquadre nesses papéis cisheteronormativos e instituídos socialmente – recusas, questionamentos e procuras que são, como diria Preciado (2018), uma possibilidade de perfeição (ou de ruína).

A seguir, apresentar-se-á algumas premissas essenciais para os *Queer Game Studies* a partir da leitura de pesquisadores como Bonnie Ruberg, Adrienne Shaw e outros autores que assinaram textos no livro de mesmo nome. Outro ponto importante a ser demarcado é a dimensão que as corporalidades ganham dentro dos *QGS* e como tal abordagem nos ajuda a pensar em uma corporalidade tecnogendrada da *streamer queer*. Será necessário fazer alguns apontamentos sobre os *QGS* para orientar esses debates para o contexto brasileiro. Por fim, apresento um breve panorama de como a literatura dos *QGS* vem aparecendo e sendo abordado por algumas pesquisas.

3.1 *Queer Game Studies*

Adoto como marco a publicação em 2017 de *Queer Game Studies*, obra reunida por Bonnie Ruberg e Adrienne Shaw com diversos textos produzidos desde 2013 incluindo pesquisadores das áreas dos games e da teoria queer. O texto de abertura, com linguagem de manifesto, intitulado *Imagining Queer Game Studies*, averba que os *QGS* não devem ser entendidos como um subcampo ou uma disciplina, nem uma ramificação dos *Game Studies* tampouco da Teoria Queer, mas serem vistos como um paradigma, isto é, uma fissura que pretende desestabilizar e reimaginar os games, produzindo outras interpretações, modos de ler, consumir e de se fazer jogos. Ruberg e Shaw (2017) “imaginam” uma ruptura na semiosfera cultural *gamimg* a partir da superação de velhas dicotomias que perpassam os pesquisadores do lúdico, como narratologia *versus* ludologia, quem produz *versus* quem consome, quem ganha *versus* quem é derrotado.

Os jogos em todas as suas manifestações são um lugar poderoso para imaginar uma utopia queer, não simplesmente imaginando um mundo melhor, mas dando aos jogadores, criadores, estudiosos as ferramentas para encenar mundos novos e melhores. Queerness, como seu cerne, pode ser definido como o desejo de viver a vida de outra forma, questionando e vivendo fora dos limites normativos (SHAW, RUBERG, 2017, p. x)³⁹

Somos interpelados a vislumbrar a diferença nos jogos e explorar os jogos como diferentes – o que segundo Shaw e Ruberg (2017) evoca a dimensão da estranheza, do olhar estranho, dos atravessamentos e sentimentos de exclusão, de ser diferente, de ser excluído que podem perpassar a todos, jogadores ou não. “Quando dizemos “estudos de jogos *queer*”, estamos procurando um trabalho que não cite simplesmente a teoria *queer*, mas que use a estranheza como um método ou paradigma para repensar dramaticamente o conhecimento dos jogos” (RUBERG; SHAW, 2017, p. xvii)⁴⁰. Para entender melhor o que essas teóricas querem dizer, devemos nos perguntar: Como os jogos são produzidos? Por quem? Para quem? Com quais representações?

Uma primeira inserção ao debate pode ser empreendida por meio da generificação de brinquedos pela família, pela escola e por outros espaços de convivência da infância – de forma intencional ou não – que vão delimitando e reproduzindo papéis de gênero binários a serem reproduzidos (BRABO, SILVA, 2017; BANDEIRA, COSTA, 2019), instituindo brinquedos para meninas e brinquedos para meninos, no qual as cores, as brincadeiras, os jogos, as atividades lúdicas passam a setorizar as masculinidades, as feminilidades, as heterossexualidades – extirpando experiências e desejos do brincar que sejam dissonantes. Nesse caminho, (1) o próprio jogo pode ser visto como um espaço em que apenas homens podem adentrar. Mas não qualquer homem, pois como lembra Byung-Chul Han (2021) em *O desaparecimento dos rituais*, na Idade Média, quem tem direito de jogar e desfrutar os prazeres da vida é o Senhor Feudal. Ou seja, homens que despojam de poder, de classes abastadas, altas castas. (2) Mas obviamente que as mulheres brincam, porém, interditas historicamente a certos tipos de jogos, moldadas a partir de uma reclusão doméstica, autorizadas a cuidar da boneca, fazer comidinha, sonhar com um bom partido a partir de cantigas, algo que segundo Rebecca Saunders (2020) se intensifica ainda mais com a industrialização da sociedade de ideário capitalista. Quando essa

³⁹ No original: “*Games in all of their manifestations are a powerful place to imagine a queer utopia, not by simply imagining a better world but by giving players, makers, scholars the tools for enacting new and better worlds. Queerness, as its heart, can be defined as the desire to live life otherwise, by questioning and living outside of normative boundaries*”.

⁴⁰ No original: “*When we say “queer game studies” we are looking to work that does not simply cite queer theory, but that uses queerness as a method or paradigm to dramatically rethink game scholarship*”.

herança cultural – hegemônica e heterocistêmica – desagua nos videogames, teremos também uma visão de “games para mulheres” e “games para homens”, algo inerentemente enrustado na narrativa dos jogos, que pode ser observado em elementos como salvar a princesa (por exemplo em *Mario Bros* e *Final Fight*) e de apresentar as mulheres bem sexualizadas com seios explodindo, decotes, *collants* e calcinhas cavadas, nádegas marcadas (por exemplo em *Tomb Raider*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter* e *League of Legends*). Nesse caminho, os games são atravessados por ideais que perpassam e estão em tensão na cultura, no sentido de que também vamos classificando os jogos, isto é, futebol, luta e tiro para homens, jogos de trocar a roupinha, embelezar avatar e *roleplaying-game* para mulheres. Tal divisão nos demonstra também um entendimento de que jogos difíceis, que necessitam de esforço físico ou “técnica” são apropriados para homens, já os jogos mais fáceis, bobos, que não demandam tanto esforço intelectual são destinados às mulheres por serem semiotizadas também como fracas, delicadas, deslumbradas.

Para tanto, há uma longa trajetória de desvinculação dessas amarras de gênero somada a um árduo processo histórico de reconhecimento, cidadania, desconstrução e reconstrução, condições de vida de mulheres, dos negros, das pessoas com deficiência, e também de LGBTQIA+ – que vem conquistando uma série de direitos, como o casamento civil igualitário, nome social para transexuais e criminalização da homofobia. Logo, a indústria dos games e as subsequentes esferas sociais atravessadas pela cultura *gaming* irão reconhecer a importância da “diversidade”, “inclusão” e “acessibilidade” (RUBERG, 2019, CLARK, 2017). No entanto, Naomi Clark (2017) em *What Is Queerness In Games, Anyway?* e Bonnie Ruberg (2020) na introdução de *The Queer Games Avant-Garde*, alertam-nos para o fato de que tais mudanças – e discursos – podem ser motivadas apenas para agradar o mercado de orientação capitalista neoliberal. Ao mesmo tempo que legitima os invisíveis e os marginalizados, tal assimilação nos games às vezes só serve para melhorar a imagem das marcas e amplificam ainda mais as vendas dos produtos, pois também passaram a ver os *queers* como “consumidores”.

Nem sempre essas tentativas de “diversificação” são frutíferas, pois como coloca Chang (2017) em *Queergaming*, o *queerness* nos games – ainda – é mediado por categorizações conservadoras do tipo “escolha ela ou ele”, “namore com ela ou com ele”, “faça sexo com ela ou com ele”. Thach (2021) em *A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games*, mostra-nos como houve um tímido aumento de personagens trans nos games, e, para além do “distúrbio trans” que pode ser visto em

Alfred Rishford de *Resident Evil: Code Veronica* (que se traveste da irmã), há o aspecto de construções ambíguas e interdependentes com outros produtos midiáticos como cinema e animação (que vão homogeneizando a forma como o *queer* deve ser representado). Particularmente, o que tenho experienciado são “anúncios” e “revelações” de games readaptando suas próprias histórias, como a recente reatualização da *lore* de Diana e Leona que – agora – passam a ter um *affair* em *League of Legends*⁴¹, ou, David King de *Dead By Daylight*, um “bofe másculo” retirado do “armário” após cinco anos de introdução no game⁴². Em junho, em rememoração a Stonewall, ocorre nos Estados Unidos a parada LGBT, portanto, nessa época, o que não falta são campanhas, eventos, brindes, gliterizações, *skins* em comemoração a comunidade LGBTQIA+. Posso comprar uma parada gay para pôr na minha cidadezinha em *Simcity*, uma arma pintada de arco-íris em *Valorant* e bandeirinhas trans para ornar meus campeões em *Wild Rift*. Devemos nos questionar, é o suficiente?

Figura 7 – Print de tela do jogo *WR* que promove o evento “Orgulho 2022”



Fonte: Wild Rift/RIOT GAMES, 2022.

Forças contra essa “diversificação” nos games surgem de vários lugares. Naomi Clark (2017), por exemplo, alerta para a ideia de “casual gamer”, isto é, que existem pessoas que jogam casualmente. O argumento até pode ser verdadeiro, mas esse tipo de conceito – aclara a autora – também serve para dizer “olha, não vamos incluir nenhum

⁴¹ Ler *O escárnio da Lua* em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/diana/ Acesso em: 16 jun. 2022. Ler também *A alvorada radiante* em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/leona/ Acesso em 16 jun. 2022.

⁴² Ver anúncio na página oficial do game no Instagram em https://www.instagram.com/p/Cc29beRsD3T/?utm_source=ig_embed&ig_rid=9d6f5cdb-147c-4872-98e0-e0efd8287e0f Acesso em 16 jun. 2022.

tipo de diversidade, porque nós produzimos jogos para todos”. Esse “todos” nada mais é que uma tentativa de manter o consumidor-rei em seu pedestal. Várias pesquisas demonstram que no imaginário social flui esse estereótipo do gamer como homem, caucasiano, classe média para cima, vinculado a uma cultura nerd (SHAW, 2010; SHAW, 2011, RUBERG, SHAW, 2017; REMENCHE, MONTARGIL, ROHLING, 2021, FALCÃO, MACEDO, KURTZ, 2021). Às vezes esse estereótipo também destoa para marginalizações do tipo “corpo gordo”, “vagabundagem” e “inconsequência pueril” (CLARK, 2017) – mas sempre tendo como horizonte o garoto, o homem, o macho. Ironicamente, esse “consumidor ideal” para o qual toda a indústria mobiliza seu marketing e negócios, cai por terra quando pesquisas mostram que a maior parte dos consumidores, na verdade, são consumidoras (WESTECOTT, 2018; PESQUISA GAME BRASIL, 2020). E, por outro lado, esse consumidor, também é atravessado pela raça, pelo poder de compra e pelo âmbito da sexualidade, com sujeitos se intitulando gaymer (gay + gamer) e transgamer (trans + gamer).

[...] as pressões da indústria e a resposta reacionária das comunidades de jogadores tornam os desenvolvedores de jogos relutantes em promover mudanças significativas. (SHAW, RUBERG, 2017, p. xiii)

O que há é um círculo vicioso: estúdios do norte global com pouca diversidade em seus quadros de funcionários, produzindo jogos aportados no lucro e no consumidor-rei para uma comunidade diversa. E aqui entra-se no limiar problemático da “comunidade gamer”. “Por um lado, os jogos de fato ofereceram um refúgio para jogadores que sofreram ostracismo em outras áreas de suas vidas. No entanto, este refúgio é ele próprio definido por normas que limitam a quem é concedido o privilégio de aceder a este espaço” (SHAW, RUBERG, 2017, p. xxi)⁴³. Nesse caminho, como discute Adrienne Shaw (2017) em *The Trouble with Communities*, a mesma comunidade que abraça, tem o potencial de segregar. Certos perfis, para além do homem branco, mas envolvendo poder e meritocracia, isto é, “quem joga bem”, “quem dita as regras”, “quem faz os jogos”, “quem pode comprar” – figuras centrais no grupo – protagonizam e incitam violências de toda ordem: racismo, xenofobia, homofobia, transfobia, misoginia. Assim, como ressalta o

⁴³ No original: “On the one hand, games have indeed offered a refuge for players who have experienciend ostracization in other areas of their lives. Yet this refuge is itself defined by norms that limit who is granted the privilege of accessing this space”.

sociólogo Lïc Wacquant (2003), os marginalizados além de serem varridos para a periferia – ou para fora – do grupo, são também culpabilizados por estarem à margem.

Os QGS surgem de uma certa movimentação acadêmica e midiática de encontros a partir dos anos 2010, entre eles, o GaymerX e o Queerness and Games Conference (QGCon). Por outro lado, é marcado profundamente pelo caso Gamergate em 2014: o ápice da violência e do conservadorismo no âmbito dos games. Resumidamente, o caso vem à tona após a exposição da vida íntima da designer de jogos Zoë Quinn por seu ex-namorado, levando a uma massa feroz – composta pelo ideal de consumidor-rei – a levantar, no Twitter e em outras redes como o Reddit, campanhas de assédio, *cyberbullyng* e violência de todos os tipos – como símbolo de “não queremos que os jogos mudem” (MORTENSEN, 2018; GOULART, NARDI, 2017). Permeiam nesse processo componentes políticos, identitários e hegemônicos que vai desde uma defesa da tradição (seja ela qual for: tradição da família, tradição de ser homem, tradição de ser um “clássico gamer”) a um posterior triunfo do trumpismo nos Estados Unidos. A discussão do #Gamergate adentra no Brasil timidamente. Mas em paralelo, acontece vários fatos similares que expõem o mesmo ódio e conservadorismo. (1) O assassinato de Dandara em praça pública em 2017; (2) A censura à exposição Queermuseu em Porto Alegre em 2017; (3) Polêmica da *drag queen* que se apresentou em uma escola de Juiz de Fora/MG; (4) Invenção do “kit gay” em plena campanha eleitoral de 2018; (5) Retirada e proibição de circulação de uma HQ com beijo gay na Bienal do Rio em 2019; (6) Tentativa de proibição da Barbie Trans pela Congresso em pleno 2022.

Os *Queer Game Studies* mostram como é contraditório pensar que na comunidade *gamer* – imbuída de diversos subgrupos que se formam em volta de cada game, marcas, tipologias, classe, raça – possa haver uma certa segregação dos estranhos. Clark (2017) argumenta que o jogo é *queer* em sua essência, pois as brincadeiras, as atividades lúdicas, os brinquedos, e claro, os videogames, são – ainda – valorados e marginalizados por serem considerados práticas bobas, de lazer, causadoras de vícios, promotoras da violência, incitadoras do diabo, maléficas à saúde, não produtoras de conhecimento. Clark (2017) diz que tanto os videogames como a teoria queer são elementos interligados ao sujeito pós-estruturalista, e, conseqüentemente, tensionadores dessa descentralização. Já Stockton (2017) em *If queer children were a Video Game* trabalha com uma ideia de que se existe uma estrutura social que normaliza que brincar/jogar é coisa de criança, quando deparamo-nos com adultos – que são interpelados a terem seriedade – adentrando atividades que envolvem, por exemplo, videogames,

encontramos uma situação em que passam a ser demarcados com estranheza, como se não estivessem cumprindo seus papéis de adulto, e por isso, voltar a ser criança é também – na visão da autora – uma forma de *queeridade*.

É importante ressaltar como ponto fulcral nos *QGS*, a dimensão do erro, da falha, da derrota nas existências *queers*. É Gumbrecht (2007) em *Elogio da Beleza Atlética*, que nos alerta para o fato de que o derrotado tinha um papel muito mais importante do que o vitorioso, pois era por meio dele que víamos a “verdade” diante de nós – aquela cara esgotada, sem máscara, promotora da catarse. Interpelados pelo “mercado” e pelo “individualismo”, a gamificação da vida contemporânea que contamina as diversas esferas sociais, como discute Han (2020, 2021), põe em nossas costas o horizonte do sucesso, do “dar certo na vida”, do “vencer sempre”, perfeição. Sentimos culpa quando não alcançamos tais metas, demandas, linhas de chegada – signo que não somos bons “empresários de si mesmos” (HAN, 2015), ou seja, não nos esforçamos o suficiente e não sabemos viver. Quando pensamos em vidas trans ou mesmo alguém que se discursiviza como não-binária, tais sentimentos podem ser ainda mais drásticos, vide a ausência de oportunidades e de enquadres. Certa vez, Rafaelly Wiest, presidente do transgrupo Macela Prado, disse a mim que para uma pessoa trans – como ela – era difícil até ir à padaria comprar um pão. Recuperando leituras como *The Art of Failure* de Jesper Juul (2013) e *The Queer Art of Failure* de Jack Halberstam (2011) compreendemos como é viver em um mundo que não é projetado para existências que não se enquadram nas regras, normas, padrões. Para esses autores, há sempre um componente do desvio no *queer* no sentido de que precisam construir os próprios mundos por meio de adaptações, gambiarras, hackeamento de códigos *queers* (HALBERSTAM, 2017). O heteronormativo e não-heteronormativo se retroalimentam, como uma dança, interdependentes.

Meu argumento é que o paradoxo do fracasso é único porque quando você falha em um jogo, isso realmente significa que você foi de alguma forma inadequado. Tal sentimento de inadequação é desagradável para nós, e é estranho que escolhamos nos sujeitar a ele. No entanto, embora os jogos induzam exclusivamente a esses sentimentos de inadequação, eles também nos motivam a jogar mais para escapar da mesma inadequação, e o sentimento de escapar do fracasso (geralmente improvisando nossas habilidades) é central para o prazer dos jogos. Os jogos nos prometem uma chance justa de nos redimir. Isso distingue o fracasso do jogo do fracasso em nossas vidas normais; (bons) jogos são projetados de tal forma que nos dão uma chance justa, enquanto o mundo normal não faz tais promessas. (JUUL, 2013, p. 7)⁴⁴.

⁴⁴ No original: “My argument is that paradox of failure is unique in that when you fail in a game, it really means that you were in some way inadequate. Such a feeling of inadequacy is unpleasant for us, and it is odd that we choose subject ourselves to it. However, while games uniquely induce such feelings of being

Halberstam (2017) em *Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo* ainda nos dá alguns tópicos para pensar sobre potencialidades e limitações dentro dos jogos, na liberdade de *queers* criarem mundos, pois como lembra Sicart (2017), quando estamos inseridos no âmbito do *play*, estamos a todo momento construindo e destruindo coisas, limitados por regras e materialidades tecnomidiáticas.

1. Sob quais condições pode “uma nova vida” ser imaginada, inabitada e promulgada?
2. Onde essas mudanças ocorrem – a que nível de código, envolvimento, ação, atuação, imaginação, relação e interação?
3. Como e onde e quando o heteronormativo funciona dentro dos jogos? Quando nós falamos em normas, estamos falando de jogos normativos, concepções normativas e resultados normativos?
4. Finalmente, qual a possibilidade de extensão no entendimento do pensamento *queerness* nos *games*? Pode o lúdico oferecer a nós possibilidades de pensar mudanças que não são avaliadas em ambientes “sérios”. Qual a relação entre o *queer*, o selvagem e o lúdico? (HALBERSTAM, 2017, p. 190-191)

Fabular é um ato político, afirmam Shaw e Ruberg (2017). Pode ser fuga e refúgio de mundos perigosos, mas também resistência e recusa à morte. Quando determinam que não podemos mais enlouquecer, a vida perde o sentido. O louco antes de ser domesticado como doente pela medicina, como elucida Foucault (2010) em *A História da Loucura*, tinha o dom de “ver” mais que todos, pois fabular estava em seu cerne. Os *Queer Game Studies*, no meu entender, são também um convite a incorporar a ludicidade e o enlouquecer no próprio fazer metodológico-científico. *QGS* nos incitam a incorporar variadas metodologias e variados subcampos. Não dá mais para ficarmos apenas nos aspectos narrativos ou nos aspectos formais do jogo (SHAW, RUBERG, 2017)⁴⁵. Shaw e Ruberg (2017) e Macklin (2017) chamam a atenção para o fato de que os estudos

inadequate, they also motivate us to play more in order to escape the same inadequacy, and the feeling of escaping failure (often by improvising our skills) is central to the enjoyment of games. Games promise us a fair chance of redeeming ourselves. This distinguishes game failure from failure in our regular lives; (good) games are designed such that they give us a fair chance, whereas the regular world makes no such promises”.

⁴⁵ “[...] podemos ver os jogos como espaços onde jogamos dentro e contra as regras e exploramos a representação além do conteúdo *queer* explicitamente nomeado. Os estudos de jogos queer abrem possibilidades para jogos *queer* que não se tratam de encontrar o significado “real” de um texto de jogo, mas jogar nas entrelinhas com táticas de leitura *queer*” (SHAW, RUBERG, 2017, p. x). No original: “[...] we can view games as spaces where we play within and against rules and explore representation beyond explicit named *queer* content. *Queer games studies* opens up possibilities for *queer game play* that is not about finding the “real” meaning of a game text, but playing between the lines with *queer reading tactics*”.

queergamings têm enfatizado os mundos virtuais, aparecendo historicamente temas como homofobia nos games, reações a conteúdos *queers* e relações de pessoas de mesmo sexo nos games – precisamos ir além. Embora *queer* tenha essa vinculação com a comunidade LGBTQIA+, a estranheza deve ser buscada de maneira ampla. Bonnie Ruberg (2019) em *Video Games Have Always Been Queer* argumenta: “Para abrir espaço para identidades, vidas e desejos LGBTQ nos jogos de hoje [...] devemos voltar atrás e reivindicar a estranheza que existe sob a superfície dos jogos digitais desde suas primeiras formas (RUBERG, 2019, p. 209)⁴⁶. Assim podemos voltar a jogos como *Pong* e *Super Mario Bros* e encontrar elementos *queerness*.

Um paradigma *queer* de estudos de jogos deve inevitavelmente estar vinculado a esse tipo de projeto ativista: não apenas expandindo representações de gênero e sexualidade em jogos, mas recusando as tendências normalizadoras de projetos de estudos de jogos que buscam apenas construir taxonomias de jogadores, criar definições estreitas de jogos e brincadeiras, e reduzir a importância de um meio para o sucesso comercial. É apenas usando os métodos *queer* de abraçar a diferença e resistir à categorização reductiva que os jogos como uma indústria, cultura e domínio de criação de significado podem ser mais abertos. (SHAW, RUBERG, 2017, p. xviii)⁴⁷.

3.2 Das corporalidades....porno... streams... midiáticas

Derek A. Burril (2017) em *Queer Theory, the Body, and Video Games* elenca o corpo como um elemento central nos estudos *queergamings*. Para tanto, o autor nos mobiliza a pensar em cinco perspectivas. (1) o negligenciamento da materialidade do corpo enquanto jogamos; (2) o corpo diferente, inadequado, em transição, como central na teoria *queer*; (3) corpo como o lugar onde o “digital” e o “real” se funde para que possamos fabricar, consumir e fabular; (4) as ações-respostas corporais em toda as cadeias de produção que geram produtos e *commodities* virtuais; (5) a inserção de tecnologias digitais para além da extensão corporal, isto é, inseridas também dentro do corpo, em paralelo aos processos dos videogames “apagarem” a interação tátil e telada por meio de produtos que se vendem como “imersíveis” e aportando o corpo como a própria interface.

⁴⁶ No original: “In order to make space for LGBTQ identities, lives, and desires in games today, I argued that we must turn backwards and lay claim to the queerness that has existed beneath the surface of digital games from their earliest forms”.

⁴⁷ No original: “A queer game studies paradigm must inevitably be tied to this type of activist project: not just expanding representations of gender and sexuality in games, but in refusing the normalizing tendencies of game studies projects that seek only to build taxonomies of players, create narrow definitions of games and play, and reduce importance of a medium to commercial success. It is only by using the queer methods of embracing difference and resisting reductive categorization that games as an industry, culture, and realm of meaning making can be made to more open”.

A particularidade de nossas *streamers queers* é a de que suas corporalidades não apenas jogam, mas também transmitem ao vivo suas corporalidades jogando. Logo, é uma corporeidade produzida, midiaticizada, projetada, agenciada, enquadrada – pelo game, pelo “ao vivo”, pela plataforma, pelos fãs, pela *stream* enquanto uma audiovisualidade tecnogendrada⁴⁸, com o hackeamento de inúmeros processos performativos, tecnologias, artefatos, instrumentos (HARAWAY, 1994, DE LAURETIS, 1994, PRECIADO, 2018). Nesse caminho, aciono o conceito de corpos eletrônicos de Nísia Martins do Rosário (2008) para começar a desvelar elementos desse *corpo-streamer-queer* que se apresenta a nós. Dia após dia, visitamos um “espaço” – que também poderíamos denominar de sítio, ambiente, lar – encodificado por opções virtuais (botões) e *links* que permitem que acessemos esse “espaço privado” (não tão privado assim) da *streamer* em uma plataforma como Twitch e Facebook Gaming. O corpo aparece em um plano médio em que se destaca do rosto ao busto, com raras aparições do corpo inteiro (apenas em eventos ou em jogabilidades com óculos de *virtual reality VR*).

Figura 8 – Print de *stream* de Branca Scarnera



Fonte: Branca Scarnera/Twitch, 2022.

Nesse caminho, a partir de Rosário (2008), percebemos a transposição de aspectos convencionais do cotidiano dessas corporalidades e traços distintivos que tais corpos expõem a partir de uma materialidade inerente (altura, tom de pele, voz, formas do rosto, saliências e deficiências, humor psicológico). Além disso, o cotidiano também

⁴⁸ O termo tecnogendrado é uma adaptação do conceito de corpo gendrado ou engendrado de Teresa de Lauretis (1994) para demarcar as tecnologias que passam a ser incorporadas e que modelizam o corpo e as representações de gênero.

está nesse quarto, escritório, “ambiente gamer” que visitamos parcialmente – estando tais espaços organizados, projetados com luzes e cenários ou em plena bagunça. O cotidiano também está no contexto que entrelaça o *streamer* e a sua audiência (momento político, fofocas do mundo *pop*). Por fim, o cotidiano também é construído nesse “conforto” aparente de estar em uma cadeira gamer com um microfone falando “naturalmente” com o público, elementos que veremos em discussões futuras, constituintes de uma gramática da audiovisualidade em rede (GUTMANN, 2021)

Além disso, Rosário (2008) nos possibilita ver tais corporalidades como uma textualidade, isto é, as *streamers* se fazem (e são feitas) nesse texto virtual que á a transmissão ao vivo ou gravada do ato de jogar. Aqui a corporalidade textual se beneficia dos aspectos tecnomidiáticos da *web* e da indústria audiovisual como bem nos mostra T. L. Taylor (2018b) em *Watch me Play*, porque: “À medida que os jogos se expandiram para computadores pessoais que tinham a capacidade de salvar vídeo diretamente da máquina, a gravação e o compartilhamento se tornaram mais viáveis” (TAYLORb, 2018, p. 146)⁴⁹. Portanto, não é somente a noção de “ao vivo” que lhes interpelam, mas também o “replay” e o “compartilhamento” pelas redes (a ideia que vai ficar gravado por aí). O trabalho de T. L. Taylor é primoroso e com certeza nos é um aporte para entender o desenvolvimento da *stream* historicamente, com detalhes de estruturas e tecnologias audiovisuais incorporadas nos *broadcastings* de eventos de *eSports* às transmissões de plataformas de *gamestreaming*. Em consonância com o objeto – dada a sua estranheza – abre-se uma picada para a compreensão dessa textualidade midiática também numa “história das perucas” ou “história da maquiagem”, que se sincretizam ao lado dos games, dos computadores, das *webcams*, como importantes elementos de uma linguagem *queergaming*⁵⁰.

Chegamos a Preciado (2014, 2018, 2020) que discute como nessa “narrativa de si” que as *streamers* realizam, a noção de corpo farmacopornomidiático é de extrema importância. Nossas *streamers queers* montam-se e desmontam-se, produzem-se, discursivizam-se e realizam-se no mundo a partir da biomídia: uso de drogas, medicalizações, hormônios, *botox*, cirurgias bariátricas, cirurgias plásticas, cirurgia de gênero, inserção de silicones, perucas, maquiagens, lentes de contato. Até mesmo por isso, acredito que Bo Ruberg (2022) em *Sex Dolls at Sea: Imagined Histories of Sexual*

⁴⁹ No original: “As games expanded to personal computers that had the ability to save video directly from the machine, recording and sharing become more viable”

⁵⁰ Ver-se-á essa discussão mais profundamente no capítulo 5 *Audiovisualidades Tecnogendradas*.

Technologies tenha partido – utilizando a boneca sexual como mote – para a investigação de como diversos artefatos sexuais como o cinto de castidade, *dildos* e castrações tenham produzido a sexualidade e o imaginário sexual. Rememoro os *castrati* italianos, que na interdição das mulheres frequentarem o espaço da música eram castrados justamente para se produzir sopranos, mezzo-sopranos e contraltos (extensões vocais femininas). Nesse caminho, a noção de gambiarra trabalhada por Messias e Mussa (2020) me é profícua, pois nessa produção de corporalidade existe o que eu poderia chamar de *gambiarra queer*, quer dizer, colocar adesivos na papada, botar um paninho para dar mais “enchimento” no seio postiço, formas singulares de “aquendar a neça”, isto é, outras formas de “tecnologias sexuais” e de “conserto corporal”. “O lugar real de um povo *queer* e transgênero na formação da história das tecnologias sexuais é um assunto rico que merece muito mais estudo” (RUBERG, 2022, p. 159-160)⁵¹

Já a noção de pornô está interligada com a transparência que a nossa vida ganha em uma sociedade hipervigilante e arquitetada para o pleno controle (que tudo se veja) – não é a toa que para nós é muito difícil estabelecer o limiar entre o espaço privado e público das *streamers*. Aqui Butler (2019) em *Relatar a si mesmo* converge ao dizer que não temos pleno domínio dessa construção de si, nosso corpo também limita nosso potencial de se contar. “Há algo em mim e de mim do qual não posso dar um relato” (BUTLER, 2019, p. 55). Nessa apresentação pública e espalhada por gravações de arquivos, como ver-se-á em *Micro-história, o problema do arquivo e uma Arqueologia nas streams de Rebeca Trans*, as *streamers* também dependem das plataformas, dos anunciantes, das *fan-baseds* e do público para narrarem suas histórias, hackearem códigos (HALBERSTAM, 2017) e forjarem suas corporalidades conjuntamente com a transmissão. Montargil e Remenche (2021) demonstram, por exemplo, como que uma “publi” de Trident pode influenciar na cor do *layout* e na cor da peruca de uma *streamer queer*.

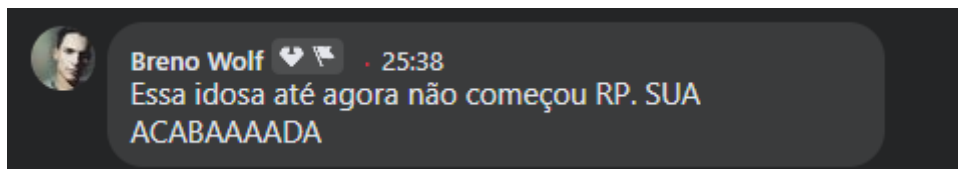
O conceito de pornotopia de Preciado (2020) permite elucidar a *stream* como um local de poder-saber. E os saberes produzidos em comunhão de atores são da ordem do “como jogar”, do próprio ato de transmitir e o compartilhamento de experiências da vida *queer* (conselhos sexuais-amorosos, por exemplo). A pornotopia, portanto, deve ter a “[...] capacidade de estabelecer relações singulares entre espaço, sexualidade, prazer e tecnologia (audiovisual, bioquímica etc.), alterando as convenções sexuais ou de gênero

⁵¹ No original: “*The actual place of queer a transgender people in shaping the history of sexual technologies is a rich subject that itself merits much more study*”

e produzindo a subjetividade sexual como um derivado de suas operações espaciais” (PRECIADO, 2020, p. 126). As pornotopias “[...] emergem em um contexto histórico preciso ativando metáforas, lugares e relações econômicas preexistentes, mas singularizadas por tecnologias do corpo e da representação que vão mudando” (PRECIADO, 2020 p. 128). Logo, não assimilo a *stream* como uma *pornotopia strictu sensu*, mas uma comunhão de pornotopias de várias ordens – um local de restrições e resistências ao mesmo tempo.

Por isso vislumbra-se que haja uma dimensão religiosa nesse *corpo-streamer-queer*. As hijras indianas são mulheres trans carregadas de mística e certo respeito social – algo que Samira Close, Dani Liu, Wanessa Wolf angariam, claro, dos resultados alcançados, engajamento, visualização, mas também a partir de um amadrinhamento dos fãs. O amadrinhamento é uma prática muito comum na comunidade LGBTQIA+, sobretudo para as trans e travestis, como revela Mesquita (2013), porque institui uma prática hierárquica de ensinamentos. É por esse motivo que nossas *streamers* são chamadas de “mãe”, “madrinha”, “madre” e alguns fãs passam a se autodenominar com os sobrenomes delas (por exemplo no caso de Wanessa Wolf, podemos encontrar Pedro Wolf, Breno Wolf e apelidos do tipo “fã da loba” ou “wolfinho”).

Figura 9 – Fã que adicionou o sobrenome Wolf



Fonte: Wanessa Wolf/Facebook Gaming, 2021.

Outro aspecto dessa paixão religiosa está relacionado com a inserção no mundo gamer e no mundo LGBTQIA+ enquanto microcelebridades. Elas sabem que estão se popularizando e adotam nessa “narração de si” aspectos de autogerenciadoras de uma “carreira”. Portanto, se são portadoras de uma “carreira” e uma “imagem”, passam a ser responsáveis pelo que dizem e o que fazem, tendo de recorrentemente se pronunciar nas redes quando comentem erros ou falam algo inadequado. Nessa via, Chang (2017) nos dá um bom argumento ao emular de *Remediation* de David Bolter e Richard Grusin um conceito de *queer remediation*. “Além de estranhar as maneiras como projetamos jogos e a maneira como jogamos os games, o *queergaming* descreve a maneira como os jogos

e os jogadores respondem, refletem e remediam a si mesmos e uns aos outros” (CHANG, 2017, p. 20)⁵².

Os QGS, portanto, congregam olhares para as relações de sexualidade com os jogos e para com os sentidos advindos dessa aliança. Não se trata da simples entrada de *queer* nos games, e sim, com mais profundidade, perceber o entremeio entre essas existências e de como afloram subjetividades corporificadas, subversões a convenções e as subseqüentes amarras e regras que lhe são impostas e de como lidam com tais normalizações para sobreviver. “Queerness é muito de onde eu venho. Está muito enraizado em minhas próprias experiências com sexo. Meus jogos são influenciados pela minha identidade porque essa é a vida que tenho para criar” (SCHMIDT, 2020, p. 100)⁵³. E nessa dimensão do game como elemento que engendra (DE LAURETIS) a sexualidade e as representações de gênero, o que se vê na transmissão ao vivo de jogos de *streamers* são corporalidades das mais diversas possíveis, porém com alguns aspectos que são mais enfatizados que outros. Por exemplo, aspectos de hipersexualização, de embelezamento, estereótipias da beleza para corpos feminilizados, maquiagens que visam o embranquecimento da pele, estereótipias do corpo de academia, corpo de treino ou corpo másculo e fetichilizado para corpos masculinizados, harmonização facial (VIGARELLO, 2008; MOWLABOCUS, 2018).

Em contraposição, o hackeamento de diversas próteses, instrumentos, tecnologias (HALBERSTAM, 2017) como ainda veremos, produz corporalidades grotescas: um corpo, por exemplo, que pode expor um peito cabeludo e uma peruca loura, ou, um seio postiço em uma corporalidade musculosa, com braços cheio de tatuagens. Tanto Sicart (2014) em *Play Matters* como Preciado (2020) em *Pornotopia* se baseiam no conceito de carnavalização de Mikhail Bakhtin para argumentar que há uma dimensão do grotesco e do estranho no ato de jogar e na produção da sexualidade. O corpo carnavalizado da *streamer queer* pode exalar alegria ao mesmo tempo que dor, ironia ao mesmo tempo que seriedade, faz paródia ao mesmo tempo que crítica social. Algumas *streamers* utilizam a própria abjeção como forma de engajar o público ao mesmo tempo que se negam a se subverter ao normativo. Outro ponto que devemos nos ater é que o grotesco se finda na

⁵² No original: “Beyond queering the ways we design games and the ways gmes and play games, queergaming describes the ways games and players respond to, reflect on, and remediate themselves and one another”.

⁵³ No original: “Queerness is very Much where I am coming from. Its very rooted in my own experiences with sex. My games are influenced by my identity because that’s the life I have to criate” (SCHMIDT, 2020, p. 100)

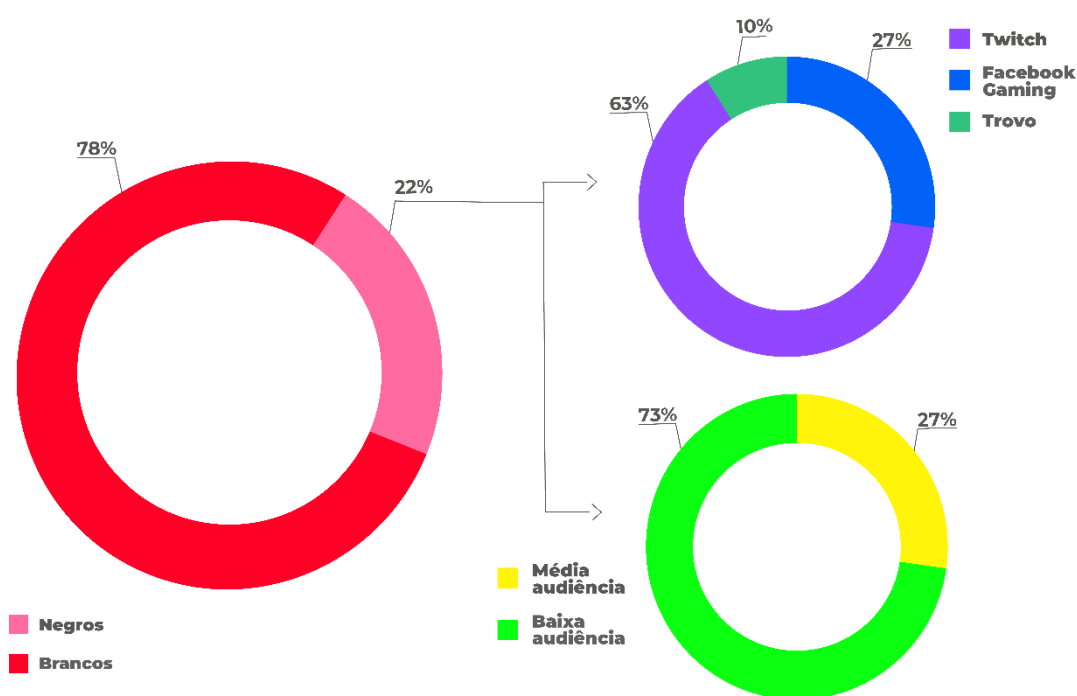
própria escolha do game e sua temática (horror, zumbis) e na escolha de personagens abjetos (monstros, bruxas).

Por outro lado, a dimensão do feio, do grotesco, do monstruoso é amenizado dentro do contexto de capitalismo de plataforma. A própria pornotopia criada de *streamers queers* (PRECIADO, 2020) oportuniza que pessoas que se sintam excluídas, abjetas, interdidas – com outros marcadores interseccionais de classe, raça e dilemas sociais – possam também exercer as suas formas de desejos, suas jogabilidades e as maneiras como desestabilizam os mundos. Em um país como o Brasil que mata trans, homens gays e mulheres aos montes (MINUANO, 2021; MATOS, 2022) e que conservadorismos e reacionarismos – em especial de costumes – imperam socialmente, é de extrema importância o reconhecimento de pessoas trans, bichas afeminadas, travestis, não-binaries, lésbicas, etc., dentro e fora do universo dos jogos digitais. Corpos estes marginalizados, excluídos, e, interdidos a formas de prazer. Butler (2019) nos ajuda a pensar esses corpos a partir da precariedade, problematizando os refugiados, reforçando para o fato de o reconhecimento de uma vida estar atrelada ao grau de precariedade bem como a um amplo processo de aliança com outridades – um outro que precisa de nós para se reconhecer ao mesmo tempo que nos repele. Um aspecto fundamental em sua discussão é o rosto, pois é nele que a precariedade de uma vida é exposta e reconhecível – o que é muito importante para esta pesquisa, pois, como vimos, quarenta e sete de nossas *streamers* (94%) expõem-se visualmente em suas *lives*: montadas, desmontadas, em fase de transição, masculinizadas, feminilizadas, sem demarcação de gênero, maquiadas – da voz mais grossa a mais aguda. Portanto, cabe reiterar que a coragem, a necessidade, o desejo dessas *streamers* de – ao longo da década de 2010 – imporem-se e oportunizarem carreiras dentro do mercado de *streaming* já é um fator desestruturante, questionador, desestabilizador por si só – dando sentido também a esse público LGBTQIA+, sentidos para a vida e para uma aliança política (BUTLER, 2019). Para alguns *queers*, o argumento de Trammel (2022) serve para observar que dada as condições de precariedade de determinada existência, o jogo só é vivenciado como tortura, sobrevivência, e que às vezes nem se quer jogar mas há uma obrigação para que se jogue. É nessa toada que eu gostaria de argumentar a partir de Vergueiro (2020) e Segato (2014), pois, na busca de ser “menos precarizado” ou nessa sobreposição da precarização do trabalho realizado no Facebook Gaming e na Twitch, emergem subjetividades neoliberais periféricas (VERGUEIRO, 2020), que para além de uma subjetivação autoregenciada e autorregulamentada dentro da lógica tecnocapitalista (PRECIADO, 2018), vinculam-se –

de forma contraditória – a discursos e agendas antigênero e que historicamente marginalizaram LGBTQIA+.

É dentro desse processo contraditório de reconhecimento e de subjetivação subserviente ao econômico e da maximização de gramáticas corporais aceitas (em prol de outras) que ocorrem processos de exclusão, invisibilidade e marginalização mesmo dentro dessa constelação diversa de *streamers queers*. Foi muito difícil, por exemplo, localizar *streamers* lésbicas e *streamers* homens trans – e mais do que isso – localizar tais *streamers* dentro do consumo mais amplo da audiência LGBTQIA+. O que se pode ver com *streamers* negras/negras/negres que compreendem apenas 22% (n=11) do nosso *corpus* em um país que tem a maior parte da população sendo negra/parda. O infográfico a seguir mostra que a maioria das *streamers queers* negras está na plataforma da Twitch (63%; n=7) – que como vimos no capítulo anterior se mostra como uma alternativa mais precarizada – e 73% (n=8) delas com uma baixa ou baixíssima audiência, isto é, poucas pessoas lhe acompanham ao vivo.

Figura 10 – Infográfico que tematiza o trabalho para *streamers queers* negras



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesse caminho, é importante destacar um apagamento de *streamers queers negras* que não foram abraçadas por essa comunidade que se criou da mesma maneira. Não podemos fechar os olhos para o fato de que a branquitude é um fator predominante para a obtenção de contratos e construção de base de fãs. Gisele Amarga e Garota do Blog –

apesar de longa história no ramo das *streams* – entre outras corporalidades negras, foram repelidas para um certo ostracismo. Aqui, Megg Rayara de Oliveira (2017) encontra Kishonna L. Gray (2020) para nos fazer compreender como toda essa carga histórica de marginalização da identidade negra pode se perpetuar mesmo em ambiente dito inclusivo. “Especificamente, a negritude é consistentemente sub-representada ou deturpada em várias mídias, constantemente colidindo com a realidade negra, limitando o envolvimento com vidas holísticas negras” (GRAY, 2020, s. p)⁵⁴.

Devemos constantemente “estranhar” qualquer tipo marginalização e inacessibilidade, e, perceber a partir de Vergueiro (2020) que é necessária uma reflexão sobre sexualidades a partir também de colonialismo e questões raciais que vão dando outros contornos a cisheteronormatividade que se impera. Ruberg (2022) faz uma discussão sobre o futuro *queer*, alegando que os robôs e suas parafernália digitais estão sendo apresentados como o futuro sexual, no entanto, a autora argumenta que se observemos justamente em como essa corporalidade do robô é produzida e por quem (homens brancos, tecnofílicos, do norte global) veremos que o futuro está sendo modelado a partir de antigas estruturas normativas de poder, que de futuro não há nada. Logo, quando se fala em desestruturação, desestabilização, reimaginação, isto não pode ficar apenas no plano das sexualidades, e sim, se há planos para uma concretização de cidadania, respeito e possibilidades de uma vida melhor – que passa pela possibilidade de imaginar mundos – para todos LGBTQIA+, isto passa por um questionamento do [cis]tema que leva em conta raça e classe, por exemplo. Nesse caminho, cabe perguntar como essas *streamers queers* desestabilizam a própria constelação do mercado de *streamers* a partir da escolha do que jogar e de suas escolhas corporais, isto é, permitem a desestruturação do mundo a partir de problematização do racismo, do enaltecimento de culturas africanas, a partir das próprias experiências de vida negra, a partir do próprio corpo e na maneira como hackeiam códigos? Certamente, essa exclusão de *streamers* negras – e também assexuais, lésbicas e não-binaries – merece uma melhor atenção, porém, um dado relevante é que mais da metade das *streamers* negras (54%; n=6) tem o cabelo ou a peruca com um liso escorrido indicando, em consonância com Fernandes e Belmiro (2021) e Mendes e Silva (2022), o valor do alisamento como signo do belo, da branquitude e de feminilidade em prol do silenciamento de tranças, técnicas afro, pixaim, *black-powers*, cacheados. Nesse caso, a internalização de valores e pressões para a

⁵⁴ No original: “Specifically, blackness is consistently underrepresented or misrepresented across various media, constantly clash with black reality, limiting the engagement with black holistic lives”.

aproximação de um ideário de *streamer* (ter sucesso, ser bela, produzir boas montagens) podem ser ainda mais violentas para que os corpos mais precarizados possam subsistir nesse mercado de *gamestreaming*.

3.3 Apontamentos, panoramas e horizontes

Sarah Evans (2018) em *Queer(ing) Game Studies: Reviewing Research on Digital Play and Non-normativity* realizou um breve panorama de como os estudos que interseccionavam o *queer* e os games estavam sendo produzidos. No Brasil, os *QGS* começam a aparecer em raros trabalhos do campo da Comunicação, do Design e da Educação. Antes de apresentar estes estudos, é preciso fazer alguns apontamentos sobre os *Queer Game Studies* no sentido de encaminhar leituras, cuidados e novas elaborações.

Um primeiro dado se deve ao contexto de produção desses estudos que foram – e são – elaborados em países como Estados Unidos, Canadá e Inglaterra em que há uma especificidade na relação entre a indústria dos games, a mídia e a academia (diferente do Brasil). Devemos, portanto, pensar e “hackear” tais conceitos adaptando ao contexto brasileiro – a partir de nossas particularidades e mazelas sociais em que se configuram outras identidades, outros modos de se compreender as identidades e outras configurações interseccionais. Ao observar as referências desses estudos, nota-se uma prevalência do pensamento de Judith Butler com outros nomes da Teoria Queer sendo citados, em menor ocorrência, como por exemplo, Sara Ahmed, Susan Stryker, José Esteban Muñoz, Eve Sedgwick. Além disso, os textos apresentam conceitos partindo do pressuposto que o leitor já está familiarizado com tais termos e suas dimensões acadêmicas, sem muito teorização, amarras ou críticas – ao longo dos textos vamos nos deparar com a performatividade de Butler, com a *queer* fenomenologia de Ahmed, com a remediação de Bolter e Grusin. Logo, os *Queer Game Studies* apresentam uma pluralidade de pensamento, sobretudo com a inserção de filmes, animações, jogos digitais, entrevistas, como referência para se pensar sexualidade e games, mas essa pluralidade também é limitada porque não se tem tantas vozes como autores ou como referências que estejam fora desse escopo do pensamento do norte global. Preciado não é citado, por exemplo. Tampouco a valorização de teóricos *queer* ou feministas do sul global ou que lidam com questões raciais, por exemplo, Patrícia Hill Collins e Kishonna L. Gray. Portanto, a crítica feita a Teoria Queer de que é uma teoria marcada também por branquitude e [cis]temas

de poder colonizadores (FERGUSON, 2005, WEIMER, 2021) – excluindo alguns pontos de vistas, pode ser sobreposta também aos *QGS*.

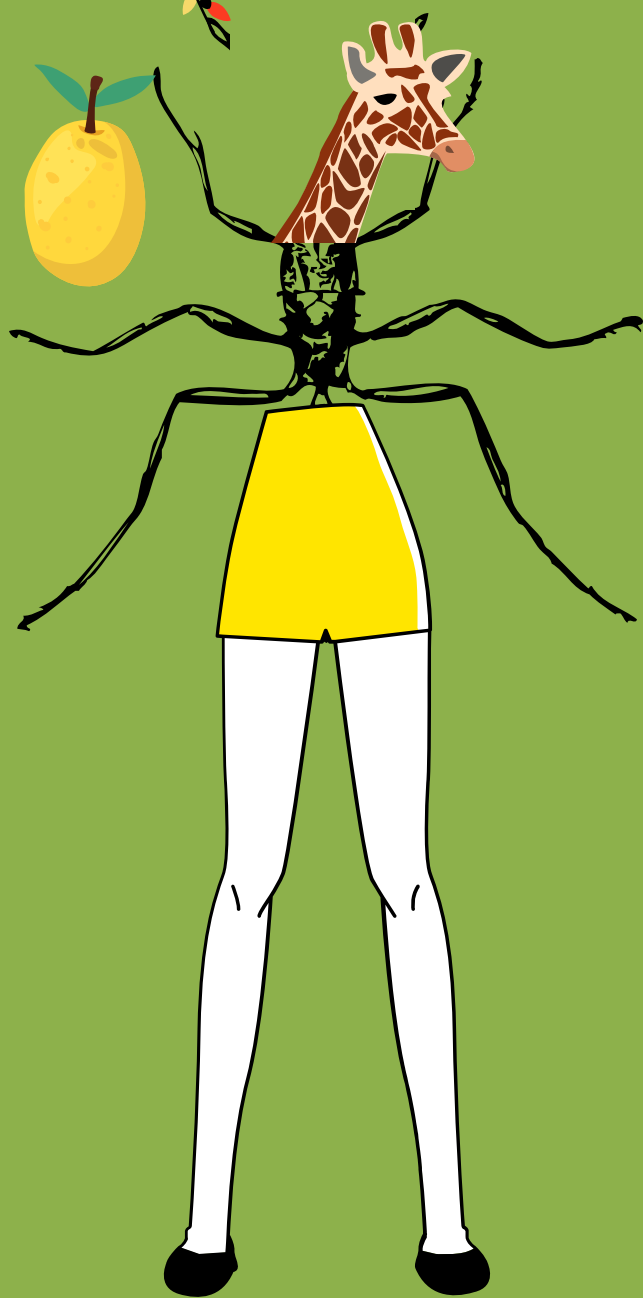
Outro ponto que tenho certa reticência é em relação a uma certa utopia exacerbada na produção de um futuro *queer*. Sonhar e fabular é de extrema importância para existências tão machucadas, porém, minha vivência na rua como educador social e minha observação nas *streamers queers*, mostram que nem sempre o “você pode ser tudo o que você quiser ser” se concretiza dado o volume de obstáculos e interdições. Temos travestis professoras, *drags* cantoras e transsexuais em altos cargos públicos, no entanto, muitas e muitas trans ainda sobrevivem e tem apenas a prostituição como forma de se manter. Até onde o poder da fabulação consegue destituir estruturas sociais?

Por fim, ao longo da leitura dos livros escritos ou organizados por Adrienne Shaw, Bo Ruberg, Todd Harper, entre outros, vamos nos deparar com análises e exemplificações de *indie games* e outros games que foram pensados a partir de um *design queer* (pois subvertem os jogos tendo como aporte a metalinguagem). Porém, a minha *constelação de streamers queers* atravessada por certa dubiedade com a teoria *queer* e espaços de militância, não demonstra – mais – interesse em games que se intitulam *queer* (mesmo que falsamente) ou produzidos por *queers*. Esta é uma realidade muito distante para essas subjetividades. Elas jogam e reelaboram-se em qualquer jogo: os *Triple-A*, os que estão na moda e inclusive aqueles em que a comunidade é declaradamente tóxica e preconceituosa com os *queers* (por exemplo, jogos de tiro). Logo, em meus escritos, tenho o cuidado de refletir como essa prática de streamar ao mesmo tempo desafia estruturas de poder hetero-hegemônicas, mas também, é homogeneizada a partir de uma assimilação, isto é, um assujeitamento ao convencional, ao normativo, ao mercado. O que se ganha e o que se perde nesse processo?

Aos poucos, os *QGS* tornam-se referências nas pesquisas realizadas no cenário nacional. Refiro-me especialmente aos trabalhos de Letícia Rodrigues (2017) em *Questões de gênero em jogos digitais* e Lucas Aguiar Goulart (2012, 2017) em *Proudmoore Pride* e *Jogos vivos para pessoas vivas* que foram uma espécie de tradutores simultâneos dessas preocupações *queers* nos games no Brasil. Por meio deles temos estado da arte, exemplo de jogos *queers*, discussão acerca de poder, identidade, dispositivos, eurocentrismo, violência aos LGBTQIA+ – e indicações de como podemos subverter tais valores a partir de jogabilidades gays, jogabilidades trans, jogabilidades “estranhas”. Devo destacar – anteriores a mim – acerca das *streamers queers* os trabalhos *Uma poc gaymer arrasando os héteros* de Nemer e Inocência (2019) e *Drag Gamer:*

Samira Close, cibercultura e cultura dos fãs de Bonfim Júnior e Zago (2020), mostrando a nós como a nossa constelação de *streamers queers* se amplifica em tal medida ao ponto de virar um objeto de interesse científico. Precisamos, portanto, ampliar essas discussões, e, talvez, assim, desestabilizar também estudos que envolvem games, sexualidades e comunicação.

**A corporalidade do
roleplaying-game
e o hackeamento de
signos, próteses e
elementos grotescos
por streamers queers**



4. A corporalidade do *roleplaying-game* e o hackeamento de signos, próteses e elementos grotescos por *streamers queers*

Na obra *Frankenstein: ou o Prometeu moderno* de Mary Shelley publicada em 1818, o doutor Viktor Frankeinstein coleta braços, pernas e órgãos em um cemitério visando construir um grande monstro a partir de suas experiências com eletrogalvanização. Detalhe, muitas vezes despercebido, é o subtítulo que Shelley (2015) dá à obra – fazendo referência, portanto, a atitude do semideus Prometeu dar o fogo à humanidade. Tais criações, tanto o monstro como a humanidade, são reflexões sobre os perigos das nossas ações. Quais são os efeitos daquilo que criamos? No entanto, esses textos também apresentam algumas dicotomias que estruturam o pensamento social ocidental, por exemplo, criador/criatura, natural/artificial, real/ficcional, entre outras. Por essa perspectiva, uma criação é de uma ordem do constructo, não original. não biológica não natural, semanticamente ligada ao falso, ao irreal, à imagem e à persona enquanto representação (cópia do real).

Pensando em romper com todo tipo de oposição conceitual, Donna Haraway (1994) lança em 1985 um ensaio denominado *Manifesto Ciborgue*. A autora destitui a separação entre o físico e o não-físico ao dizer que todos nós somos ciborgues e vivemos em um mundo híbrido. “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social bem como uma criatura da ficção” (HARAWAY, 1994 [1985], p. 83)⁵⁵. Assim, Haraway (1994) faz a sua crítica ao feminismo e à ciência, assumindo a importância de uma interpretação semiótica que não pense a partir desse tipo de dicotomia que separa o corpo e a mente, o biológico e o social, o humano apartado dos artefatos materiais que veste, usa e acopla em si mesmo como os marcapassos e as próteses. Todas essas vias discursivas e proteladas de poder moldam-nos em uma certa noção de “eu”, até mesmo as ficções que inventamos e consumimos. A autora pergunta: “[...] quais identidades estão disponíveis para fundamentar um mito político tão potente chamado ‘nós’, e o que poderia motivar o alistamento nessa coletividade?” (HARAWAY, 1994, p. 91)⁵⁶

⁵⁵ No original: “A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organismo, a creature of social reality as well as creature of fiction”.

⁵⁶ No original: “Which identities are available to ground such a potent political myth called “us”, and what could motivate enlistment in this collectivity?”.

Uma importante prática para *gamers* e *streamers* da comunidade LGBTQIA+ é o denominado *massive multiplayer online roleplaying-game* (MMORPG) que permite membros dessa coletividade criarem personagens que habitam, comem, dormem, namoram, literalmente vivem em cidades online, como o *gameworld* de *Grand Theft Auto V* (GTA V). Existem vários tipos de *roleplaying-game*, no entanto, o MMORPG é caracterizado por essa coletividade de indivíduos interpretando papéis em um jogo digital de forma síncrona, configurando avatares a partir das possibilidades interacionais do game, de forma que esses personagens vão ganhando história e progredindo níveis, sem a necessidade de que a personagem construída tenha vínculo com a noção de identidade que o sujeito tem de si (ZAGAL, DETERDING, 2018). Essa diferença no modo de representação, de operar um sujeito e todo seu bojo psicocorpóreo em outro cronotopo, permite a essas *streamers queers* mediatizarem personagens como enfermeiras, traficantes, garotas de programa, faxineiras, entre inúmeros outros estereótipos, como forma de construir audiência e *affordance* com o público, em especial o LGBTQIA+, nas plataformas de *gamestreaming*, tais como Twitch, Facebook Gaming e Nimo TV.

Figura 11 – Personagem de Wanessa Wolf rebolando em uma festa no *roleplay*



Fonte: Wanessa Wolf/ Facebook Gaming, 2021.

Nesse caminho, vamos investigar os *modus* de construção dessas personagens em *RP's* no mundo online de *GTA V* por parte de três de nossas 50 *streamers*: Samira Close, Wanessa Wolf e Rebeca Trans. A partir da corrente dos *Queer Game Studies* (RUBERG; SHAW, 2017), em especial, do conceito de hackeamento de códigos de Jack Halberstam (2017), as perguntas norteadoras, além de serem da ordem do “como” se dá a construção dessa corporalidade ludovirtual, também se focalizam na percepção de como essas

streamers queers hackeiam códigos semióticos periféricos e de outras semiosferas de suas vivências na composição desses avatares.

Portanto, a leitura dos *roleplays* foi realizada em nove amostras de *streams* (três transmissões de cada *streamer*) que foram recortadas a fim da transcrição de algumas cenas que pudessem dar arcabouço para a análise e identificação de hackeamentos da linguagem, do corpo, do discurso e outros elementos estruturantes dessas interpretações em GTA (Anexo b). Para tanto, este trabalho fará uma discussão das corporalidades contemporâneas a partir dos conceitos de tecnologias sexuais e tecnologias de gênero, passando pela discussão do corpo-avatar em jogos digitais, para a partir da leitura desses três *roleplaying-game* fazer uma reflexão dessa *produção-de-si-streamer* permeada por técnicas de controle e produção de subjetividades grotescas e neoliberais como forma de se solidificar frente ao público LGBTQIA+.

4.1 Moldando corpos

O corpo é um elemento essencial para o entendimento dos processos de significação no âmbito das culturas. Segundo Le Breton (2012), a existência é, antes de mais nada, corporal. A partir de traços distintivos de raça, gênero, idade, adereços, roupas, tatuagens, maquiagens, peso, altura, o corpo situa um ser/estar no mundo dos indivíduos a partir das semioses que produzem, consomem, rompem e reforçam. “Moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é constituída” (LE BRETON, 2012, p. 7).

No entanto, o estudo da corporalidade na contemporaneidade requer atenção com algumas problemáticas: (1) a primeira se trata da ideia de corpo enquanto um lugar engessado, imutável, impenetrável, sobretudo interligado à ideia de esfera privada em que somente o sujeito tem o poder sobre seu próprio corpo – ideia que se desfaz quando entende-se a corporalidade em interrelação com a dinamicidade da cultura; (2) uma segunda questão está relacionada com aquilo que Foucault (1979) denominaria de dispositivos e discursos que vão moldando visões acerca do corpo ao longo dos tempos, sobretudo, o corpo aceito, a padronização e a perfeição corporal almejada, em contraposição ao corpo que deve ser apartado, silenciado, aprisionado por estar fora dos padrões sociais. Por esse motivo, a nudez feminina exposta em *Almoço na Relva* de Édouard Manet (1863) e a deformidade corporal de *Abapuru* de Tarsila do Amaral (1928) chocaram o público de suas respectivas épocas, pois não estavam em conformidade com

os ideais estabelecidos para se representar o corpo. Além disso, esses exemplos demonstram a relação do corpo com a mídia, uma vez que pinturas, fotografias, literatura, cinema, revistas de fofoca, pornografia, *reality shows*, entre outras, vão mediando historicamente a percepção, os ideais e os discursos acerca das corporalidades.

Porém, outros dois pontos estão mais salientes em nossa investigação: (3) a separação corpo e mente fortalecida pelo racionalismo cartesiano, incorrendo historicamente em certa abjeção e desvalorização do corpo, colocando esses dois polos em disputa, e, estabelecendo o distanciamento de que as nossas utopias, ficções, pensamentos, divagações, paixões, e outras imaterialidades, não fazem parte de nossa corporalidade; (4) por último, é preciso situar a corporalidade contemporânea em um eixo complexo que envolve tecnologias de vigilância, de mídia e biofarmacêuticas, tal como apontam diversas autorias como Haraway (1994), de Lauretis (1994) e Preciado (2018), que está para muito além da inserção de próteses cibernéticas, mas abrangendo também todo tipo de tecnologia que modelize o corpo culturalmente:

As mudanças do capitalismo a que vamos testemunhar se caracterizarão não só pela transformação do “sexo”, do “gênero”, da “sexualidade”, de “identidade sexual” e do prazer em objetos de gestão política da vida [...] mas também pelo fato de que a gestão em si mesma será levada adiante por meio das novas dinâmicas do tecnocapitalismo avançada, da mídia global e das biotecnologias (PRECIADO, 2018, p. 27).

É Michel Foucault (1987, 1988, 1999, 2001, 2008, 2010), dentro de sua vasta obra, que vai infundir algumas ideias mais concisas sobre as tecnologias sexuais: (1) demonstra em *A História da Loucura* como o contexto do saber de cada época alterna as visões e os procedimentos jurídicos-médicos para cada tipo de sujeito (o sábio louco que vira o doente aprisionado); (2) detalha procedimentos de exclusão em *A Ordem do Discurso*; (3) em *Vigiar e Punir* e em *Os Anormais* indica como o poder age sobre os abjetos, isto é, não simplesmente basta marginalizar e excluir, mas pelo contrário, adotar procedimentos de inclusão e normalização para que estejam em controle e vigilância a todo momento. (4) na fase final de sua vida, Foucault em *História da Sexualidade* empreende uma genealogia de vários dispositivos de poder-saber que inclui: a pedagogização da sexualidade infantil, regulação médica da procriação, corpo feminino como histeria e até transexualidade se considerarmos sua análise dos diários de Herculine, esboçando o processo de governamentalidade e subjetivação da sexualidade dos sujeitos.

Em *Sex dolls at sea: imagined histories of sexual technologies*, Bo Ruberg (2022) assume a genealogia foucaultiana para desvelar como o imaginário do século XVII em torno das bonecas de viagem influencia a indústria do mercado sexual a criar uma série de tecnologias sexuais como bonecas infláveis, vibradores e brinquedos de borracha. Nesse processo *atempori*, o limiar entre bonecas, bonecas sexuais, “ser mulher”, profissional do sexo, santas, vai sendo borrado, modelizando visões de posse, uso, descarte, pureza às corporalidades feminilizadas ao mesmo tempo que narrativas e estruturas de poder masculinas, colonizadoras e eurocêntricas vão condicionando as práticas sexuais, o imaginário sobre o sexo e os produtos que consumimos. O ponto crucial para Ruberg (2022) é desarticular a ideia de tecnologias sexuais vinculada à corrente instrumentalista de considerar apenas artefatos mecânicos e digitais como tecnologia, isto é, é preciso compreender o próprio sexo como uma tecnologia, sobretudo, uma rede de tecnologias que agencia os sujeitos a partir de governança, resistências e opressão. Eis aqui o ponto de convergência com Haraway (1994) pois a autora diz que o ciborgue que conceitua, não é simplesmente um ato de autoconstrução corporal, mas sim, de um corpo em rede. Um corpo em rede não significa apenas ser cindido por vários dispositivos ou agenciamentos de poder, mas também, a potência dessa possibilidade de hackear vários signos e próteses do tecido social para essa construção de si.

Esse conceito foucaultiano de tecnologias sexuais, passa a ser criticado, reformulado e ampliado para outras vertentes analíticas, como a ideia de tecnologia de gênero advinda de Teresa de Lauretis (1994). Para a autora, o gênero não pode ser compreendido como diferenças sexuais (como por exemplo masculino/feminino), e sim, de uma forma mais ampla, a partir de um engendramento com relações de sexo, classe, raça, levando-se em conta códigos linguísticos e representações de toda ordem, “[...] um sujeito, portanto, múltiplo em vez de único, e contraditório em vez de simplesmente dividido” (DE LAURETIS, 1994, p. 218)⁵⁷. Por meio de suas reflexões, a autora italiana topicaliza alguns conceitos-chave no entendimento desse modo de representação e autorrepresentação dos gêneros, que é produto e processo ao mesmo tempo: o gênero é representação; o gênero é construção, o gênero é histórico e o gênero é também desconstrução (DE LAURETIS, 1994). Por meio de um debate fílmico, isto é, dos *modus* como o cinema enquanto mídia incide sobre os gêneros e medeia como os gêneros são

⁵⁷ Assim como ocorre com o conceito foucaultiano, a ideia de tecnologia de gênero de Teresa de Lauretis também vai ser ampliada e criticada por alguns autores. Sugere-se aqui a leitura do capítulo *Tecnogênero* de *Testo Junkie* de Preciado (2018) e *Design e Tecnologia Sexual* de Beccari (2021)

representados, Teresa de Lauretis (1994) possibilita trazer esse debate para a transmissão ao vivo de jogos e – dessa forma – compreender como a *stream*, o jogo digital e o *roleplaying-game* são também tecnologias semiótico-técnicas que interferem no modo de representação de si de *streamers* LGBTQIA+ bem como os seus diversos gêneros. Além disso, quando a autora faz uma análise da etimologia da palavra gênero e concebemos esse *genre* também como um vínculo com algo (de forma mais ampla), passamos a ter um olhar sobre essas *streamer* desse ponto de vista da pertença com um grupo social, ou seja, de se definir *streamer* (*streamer trans*, *streamer drag*, *streamer femboy*, etc...) e a respectiva interseccionalidade dos grupos sociais que se relaciona e incorpora valores.

Preciado (2014, 2018) por sua vez, avança nesse debate ao compreender o gênero como um produto do capitalismo e um artefato, não diferente de programas, instrumentos, máquinas, equipamentos, mecânicas. Demarca ainda mais em *Testo Junkie* que as próteses e maquinarias não são simplesmente objetos e extensões acopladas no corpo, mas sobretudo, intracampo e intersubjetivas, seja pelo uso de remédios, hormônios e drogas, seja pela interpelação discursiva e tecnológica dos sistemas de vigilância e variadas mídias (PRECIADO, 2018) que modelizam os corpos orto-psico-arquitetalmente; “[...] é a subjetividade em seu conjunto que se produz nos circuitos técnico-orgânicos codificados em termos de gênero, de sexo, de raça e de sexualidade através dos quais circula o capital farmacopornográfico” (PRECIADO, 2018, p. 120). Ao longo desse processo, como marca desse neoliberalismo e contexto político-econômico do mercado de *gamestreaming* já debatido no primeiro capítulo, essa constelação de *streamers queers* podem – para a produção de si e para diferentes fins – acoplar uma prótese aqui e acolá, inspirar-se em referências dessa ficção e daquela outra, demarcar-se com tal gênero ou com aquele outro, salientar ou apagar características nessa produção de um modo de ser. Daí a compreensão da *stream* e de todo o bojo que envolve plataformas, fãs, sistemas operacionais da transmissão, games – também como tecnologia sexuais, tecnologia de gênero e tecnologia do corpo.

O gênero farmacopornográfico não é metáfora nem ideologia; não pode ser reduzido a uma performance: é uma forma de tecnoecologia política. A certeza de ser homem ou mulher é uma bioficção somatopolítica produzida por um conjunto de tecnologias do corpo, técnicas farmacológicas e audiovisuais que determinam e definem o alcance das nossas potencialidades somáticas e funcionam como próteses de subjetivação. O gênero é um programa operacional capaz de desencadear uma proliferação de percepções sensoriais sob a forma de afetos, desejos, ações, crenças e identidades. Um dos resultados característicos desta tecnologia de gênero é a produção de um saber interior

sobre si mesmo, de um sentido do eu sexual que aparece como uma realidade emocional para a consciência (PRECIADO, 2018, p. 127)

Preciado (2018) evoca o pensamento bluteriano para lembrar que o gênero também é produzido a partir de normas e convenções sociais que produzem maneiras, técnicas e espaços para a performatividade dessas subjetividades. Dentro desse processo, a transmissão ao vivo de jogos – por parte de transformistas, trans, bichas afeminadas, lésbicas, e outros – e todo o arcabouço do mercado de *gamestreaming* (com plataformas, fãs, indústrias etc.), implica em um contexto semiótico-técnico, com regras, normas e contratos sociais que vão tecnologizando esse modo de ser diante das câmeras. Preciado (2020) em *Pornotopia* propõe uma reelaboração da heterotopia foucaultiana para a pornotopia, justamente para reconhecer espaços específicos de poder-saber, por exemplo para LGBTQIA+, como bairros gays e *dark rooms*, que possuem seus códigos, linguagens e regras próprias. São espaços com microcosmos. Com a chegada da pandemia do coronavírus (SARS-CoV-2) em 2020 muitas dessas pornotopias de convivência e circulação de LGBTQIA+, como bares e baladas, foram fechadas – de modo que é possível compreender a *stream* como uma pornotopia, vide o seu *boom* a partir de 2020, comportando um espaço social específico de convivência para LGBTQIA+. Além disso, como um espaço social diverso, a *stream* está atravessada de agentes tecnológicos vindos de diversos grupos sociais, como por exemplo, os *gamers*, bem como de subculturas ainda mais específicas, como a dos *roleplayers* (MACCALLUM-STEWART; TRAMMEL, 2018) que vão modelizando também esse modo de ser *streamer*: como se representar, o que jogar, como jogar, que enquadramento audiovisual utilizar, que plano cinematográfico, etc.

Todas essas tecnologias limitam o que fabular e o como se representar, mas também abrem possibilidades de signos, próteses, referências – tendo como característica um superhibridismo e um superhackeamento de aparatos tecnológicos – nessa construção e desconstrução de si. Tudo em excesso – resultado de um realismo grotesco. O conceito de grotesco que permeia tanto o debate de gênero (PRECIADO, 2020; STRYKER, 1994) como pesquisas de *Game Studies* (SICART, 2014; MAJKOWSKI, 2019) advém do pensamento bakhtiniano. Bakhtin (2022 [1919]) quando realiza a sua análise dialógica nas obras de Rabelais e Dostoiévski, diz que para além do aspecto polifônico desses romances, isto é, das várias camadas de discursos, estilos e outros gêneros literários ali reorganizados, vislumbra a ideia de grotesco justamente dessas combinações, sobretudo, as contraditórias. Aquilo que cunha de carnavalização é justamente o reconhecimento de

que o riso e a tristeza, o feio e o belo, o perfeito e o deformado, o convencional e o elaborado, estão presentes e são constituintes da realidade social. A monstrosidade grotesca pode ser, portanto, o realce dos aspectos grotescos, feios, deformados dos corpos marginalizados e precarizados (STRYKER, 1994; BUTLER, 2019), pode ser compreendido como subversão de normas sociais em diversas instâncias (PRECIADO, 2018) e pode ter o aspecto do colossal, do grandioso, do excesso (MAJKOWSKI, 2019). Todas essas percepções de monstro podem incidir de diferentes maneiras na *produção-de-si-streamer*. Ruberg (2022) sugere, por exemplo, uma ideia de “*high femme*”: “[...] um estilo específico de feminilidade que valoriza essa performance autoconsciente através do uso intencionalmente exagerado de maquiagem, cabelo, estilo e roupas” (RUBERG, 2022, p. 168)⁵⁸. No entanto, como averba Majkowski (2019), o grotesco dentro de um contexto neoliberal e de exploração, também pode ser o monstro que tudo devora e que não se sacia nunca:

O centro da vida grotesca não é a mente, mas o estômago, de onde vem o riso e que demanda sustento abundante. A boca aberta, distorcendo a fronteira entre o corpo e o mundo, a preparação para devorar novos elementos desse mundo, a fome insaciável e o prazer de comer são imagens carnavalescas constantes. (MAJKOWSKI, 2019, p. 209)

4.2 Moldando avatares

Aqui faremos um debate da falsa separação corpo e mente que tangencia visões sobre a separação jogador e avatar para em seguida teorizar sobre esse *roleplaying-game* específico que ocorre no game *GTA* e que cria um microcosmo semiótico técnico para se moldar avatares. Geertz (1989) em *A interpretação das culturas*, analisa antropologicamente uma rinha de galos de uma tribo balinesa, em 1958, entendendo que aqueles homens não se compreendiam como meros espectadores, mas sim, como sendo o próprio galo em ato de briga, era como se eles é que estivessem disputando na arena. Qualquer atividade lúdica, portanto, tem o ficcional e o real coexistindo em um limiar borrado – independente se é um jogo de xadrez ou um jogo de videogame (JUUL, 2019). Na investigação da relação jogador-avatar, Norgard (2019) desconstrói a visualização essencialista do avatar apontando cinco retóricas que prevalecem: (1) visualidade: a compreensão de que o avatar é meramente um espelho do *player*, uma refração que serve

⁵⁸ No original: “[...] a specific style of femininity that play up this self-aware performance through the intentionally exaggerated use of make up, hair, styling, and clothing”.

para ver a si mesmo; (2) cognição: a compreensão de que o avatar é uma projeção mental do jogador; (3) dramaturgia: uma visão de que o avatar serve para o escapismo, isto é, para a atuação de personagens; (4) protética: compreensão de que o avatar é meramente uma extensão e um instrumento de quem joga; (5) sociabilidade: visão performática que possibilita por para fora vários eus (função narcisista). Para avançar no debate e demarcar justamente a transmutação de mão-dupla que ocorre entre jogador-avatar (que um interfere mutuamente o outro), Norgard (2019) propõe uma sexta proposição (6) a de entender essa relação a partir da corporeidade:

O esquema corpóreo é, portanto, um modo que os jogadores possuem, conhecem e fazem sentido de seu corpo, enquanto corporalidade digital em ação, dentro do mundo do jogo material-digital. Assim, temos no centro da identidade de jogadores-avatars, uma conexão fundamental entre sentido (significado) no mundo do jogo material-digital e o fazer corporalidade digital nesse mundo de jogo. Em outras palavras, a identidade jogador-avatar torna-se os feitos do jogador como corpo corpóreo e digital fundidos dentro da unidade das estruturas esquemáticas do corpo dinâmico dos jogadores. (NØRGÅRD, 2019, p. 109)

Algumas diferenças precisam ser destacadas, pois existem jogos que são projetados com avatares sem muita liberdade para serem construídos ou serem reelaborados; já outros permitem parcialmente a modelização ou mesmo uma maior liberdade na fabulação e customização, por exemplo, de um personagem de RPG. Com os avanços em tecnologias de *softwares* gráficos, *hardwares*, algoritmos, os mundos ficcionais de games – ambiente em que essas vivências serão escrituradas – são construídos cada vez mais com qualidades técnicas, próximas do realismo (MAJKOWSKI, 2019), propiciando experiências, customizações e *modus* de ser tecnologizados pelo jogo, pela tipologia do jogo e todo o arcabouço social de artefatos maquínicos embutidos nessa interação. Nitsche (2009) lembra que é a funcionalidade do *game* que vai possibilitar o que um jogador pode fazer e como fazer⁵⁹. Santos (2020) e Ali (2016) demonstram como o espaço do game (*gamespace*): os cenários, as cidades, os mundos, foram cada vez mais aumentando de tamanho, transformando-se em *gameworlds*, mapas gigantescos com diversos mundos com características específicas integrados entre si, permitindo que o *player*-avatar vá explorando e colonizando esses mundos ao longo da narrativa e moldando os atributos e a corporalidade do próprio personagem em um sistema de progressão.

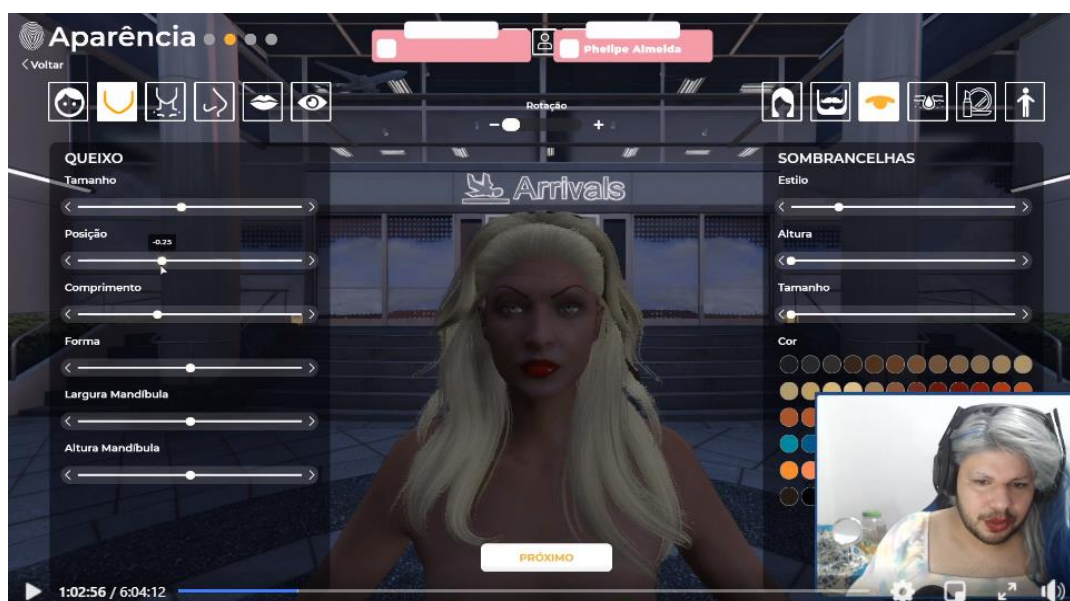
⁵⁹ No original: “*The functionality of video games describes what a player can do in a game and how*”

O *roleplay*, também denominado no linguajar de nossa *constelação de streamers* como erre-pê (RP), possibilita a interpretação de personagens em cidades online de *games* como *Grand Theft Auto V* (RIOT GAMES, 2013). *GTA V* foi lançado em setembro de 2013 com versão online lançada em outubro de 2013 – com alto índice de vendas e jogadores passados 10 anos. É nessa versão online que ocorre o MMORPG, isto é, várias pessoas de seus computadores adentrando simultaneamente a cidade de Los Santos para dar vida a personagens e suas respectivas histórias: trabalhar, comer, beber, namorar, causar intrigas, crimes, dormir, entre outras inúmeras atividades – com o elemento de que se esbarram, convivem, encontram-se e se desencontram durante o percurso dessa vida ludovirtual compartilhada e em comunidade. Nesse sentido, o RP é uma interpretação de papel que não precisa necessariamente estar vinculada com a percepção de identidade que o *player* tem de si. No *roleplaying*, vale a máxima “você pode ser quem você quiser”: policial, traficante, garota de programa, jornalista, médico, enfermeiro, taxista, mecânico; ser mãe, filho, chefe, desempregado. “Questões de papel e identidade se sobrepõem à medida que os jogadores se transformam por meio dessa projeção em um personagem virtual” (NITSCHE, 2009, p. 208)⁶⁰. Assim, a materialidade corporal do avatar é montada com diversos artefatos tecnológicos a fim de atender aos propósitos do personagem no *roleplay* a partir de escolhas de traços distintivos como tom de pele, cabelo, formato da boca, traço da sobrancelha, medidas corporais; e, além disso, escolhas entre uma gama de itens como brincos, adereços para cabelo, saias, calças, camisas, blusas, mochilas, máscaras, luvas e inúmeros outros, adensados no avatar:

A imagem abaixo exemplifica a construção bioprotética da personagem Beth Alameda, uma senhora cafetina interpretada pela *streamer* Wanessa Wolf. Essa liberdade na criação da personagem é limitada, pois como Araujo (2018) realça, em *Grand Theft Auto V* é necessário se engajar por vários dias para obter dinheiro, bens, amigos, estamento social, poder. “O dinheiro do jogo é utilizado para realizar compras na cidade, que podem incluir apartamentos, garagens, roupas, carros, aviões, armas, mas também para serviços como cortes de cabelo e tatuagens para alterar a aparência de seu personagem” (ARAUJO, 2018, p. 86).

⁶⁰ No original: “Questions of role and identity overlap as players transform themselves through this projection onto a virtual character”.

Figura 12 – Beth Alameda sendo “construída”



Fonte: Wanessa Wolf/ Facebook Gaming, 2021.

Portanto, as necessidades semelhantes a da vida real no game *GTA*, forçam o *roleplaying* para uma interpretação de papel muito próxima da realidade do dia a dia do jogador, isto é, os personagens precisam trabalhar e acumular capital para irem modelando a identidade, a corporalidade, a narrativa do *roleplay*. É a necessidade de performances que vão se transformando e evoluindo ao longo dos dias que institui um vínculo com as “regras do jogo” (trabalhar para sobreviver). Nesse sentido, é preciso problematizar esse tipo de RPG, pois ele destoa da fabulação em mundos distópicos, de outros cronotopos e do ato de ficcionalizar que – entre outras características (ZAGAL, DETERDING, 2018) – caracterizam e dimensionam a diversão em interpretar papéis. A escolha por uma interpretação de papel que não difere muito da realidade social está relacionada com pressões advindas de uma busca pela audiência, manutenção de fãs e agenciamentos de outras ordens – que, em dadas condições, podem eliminar o prazer nesse tipo de prática e virar jogo como tortura (TRAMMEL, 2022).

Esses *roleplays* são midiaticizados em transmissão ao vivo de jogos em plataformas *gaming* como Twitch, Facebook Gaming e Nimo TV, em especial por algumas de nossas 50 *streamers* LGBTQIA+ para instituir audiência e processos simbólicos de mediação para corpos travestis, bichas, trans, *drags*, não-binaries, etc – para quem transmite e para quem as assiste. Cria se vínculos, vícios e ansiedades para sabermos a jornada que aquela personagem irá percorrer, com os fãs comentando ao vivo no *chat* da plataforma cada ato, ação, conquista. Para edificar o *roleplay* como *affordance*

com o público em suas *streams*, nossas *streamers* evocam diversas ferramentas e artefatos tecnológicos como microfone, sintonizador de voz e diversas próteses acopladas e introjetadas na *produção-de-si-streamer* concomitantemente a uma *produção-de-si-avatar*.

Cabe, portanto, aqui introduzir a perspectiva teórica dos *Queer Game Studies* que nos mobiliza a pensar o modo *queer* de jogar, isto é, como essas corporalidades *queers*, não hegemônicas e não heteronormativas, vozes marginalizadas e abjetas, constroem biotecnologicamente suas personagens ludovirtuais nesses *gameworlds*. “Já que os mundos que nós conhecemos não foram projetados para sujeitos *queers*, então, sujeitos *queers* têm de fazer hacking com essas narrativas pré-determinadas e inserir seus próprios algoritmos para tempo, espaço, vida e desejo” (HALBERSTAM, 2017, p. 187)⁶¹. Nesse sentido, Halberstam (2017) nos possibilita investigar as condições em que esses frankensteins são realizados, o que se hackea, como se acopla e se introjeta próteses linguísticas, de gênero, midiáticas, instrumentais na construção de corporalidades. Para o autor, o *queer* deve ser pensando a partir da relação com o rompimento de códigos, mas também a partir de processos de reelaboração. Como essas *streamers queers* travestem-se e hackeam códigos de espaços semióticos como hospitais, limpeza, departamento de polícia, e, além disso, de espaços de violência e heteronormativos em suas personagens de RP?

4.3 Hackeando códigos


Para tanto, foram recortadas três *streamers queers*: Samira Close, Wanessa Wolf e Rebeca Trans aportando como critério o alto número de visualizações e engajamento pelas redes de três interpretações de papéis realizadas nos anos de 2020 e 2021. Depois foi selecionado um *roleplay* de cada uma a partir de três amostras de *streams* (gerando 9 amostras no total). O registro dos dados foi tabulado a partir de critérios como nome da *streamer*, título, tempo, *link* e codificação das amostras (A1, A2, A3...) (Anexo b). Depois cada amostra foi assistida para o recorte e transcrição de cenas, bem como imagens, que foram armazenadas em uma segunda tabela (Anexo c). Por fim, foi realizada a identificação de elementos semiótico-técnicos salientes nesses *roleplaying-games* a partir

⁶¹ No original: “*Queer subjects constantly recode and, within limits, rebuild the worlds they enter. Since the world 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, lie, and desire*”.

da discussão apresentada aqui (HARAWAY, 1994, DE LAURETIS, 1994, HALBERSTAM, 2017; PRECIADO, 2018).

A primeira a ser analisada é a personagem Dona Suely. Uma mulher nordestina, de meia idade, com desempenho linguístico irregular (fala errado) que trabalha como auxiliar de limpeza no hospital da cidade do RP de *Mansão*. A corporalidade do avatar é construída por Samira Close a partir de signos como luva de limpeza, vassoura, roupa branca, carregar sacos de lixos – indumentária que detêm valoração axiológica de “abjeção” (aquele que limpa a sujeira). A psicologia da personagem, o discurso e a linguagem corporal têm marcas de subalternidade, como pode-se ver no quadro 2, em que a personagem demonstra as violências que sofre advindo da patroa e do ambiente hospitalar, apresentando medo de ser demitida.

Quadro 2 – Dona Suely varrendo o hospital de *Mansão*

| Imagem | Segmentos discursivos |
|--|---|
|  | <p>Oi Dona Maria Joana. Minha filha eu já estava descendo o lixo, valha-me nossa senhora, hoje todo mundo briga comigo. Pois você me desculpe. Já vou Dona Estela! Já vou limpar! Ô Dona Julia vem cá, tô com medo de uma coisa minha filha, o doutor dos cabelo branco veio falar para mim da Dona Estela, do jeito que ela é briguenta comigo e tudo, eu tô com medo menina, porque eu preciso trabalhar.</p> |

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Samira Close, 2021.

A escolha de representar uma personagem marginalizada como uma auxiliar de limpeza nos leva para um debate sobre a importância e valorização de focalizar o olhar de determinado público para tais corporalidades. Porém, podemos nos perguntar o porquê de corpos LGBTQIA+ nas condições de fabular o que quiserem, escolham vivenciar e hackear outros tipos de marginalizações, obstáculos sociais e violências no contexto do *roleplaying-game* para além daqueles que já vivenciam no dia a dia. Além disso, esse tipo de representação de mulher + limpeza deve ser observada com cautela, pesquisas como a de Avila (2009), mostram que domésticas e outras profissionais da limpeza se enxergam com valores sexualizados (que o trabalho de limpar é feminino) e de subalternidade em relação as patroas senhoras. Portanto, na atuação de Dona Suely, quando expõe violências sofridas por parte da chefe dentro do hospital, pode ser importante para a audiência da transmissão ao vivo de jogos promover o debate que auxiliares de limpeza/domésticas

sofrem, no entanto, pode ser simplesmente uma reprodução de preconceitos e estereótipos – que pelo contrário, acabam reforçando estigmas para essas profissionais.

Nesse ambiente, Dona Suely “amadrinha” funcionários e pacientes, sendo vista também como conselheira. Além disso, vamos encontrar uma construção estereotipada de “sangue quente”, “arretada”, “esquentada” vide a esse aspecto nordestino que Samira Close salienta na personagem. Aqui o aspecto de ser nordestina que Samira Close reforça enquanto *streamer* nascida no Ceará se sobrepõe ao “ser nordestina” de Dona Suely, justamente por causa do limiar borrado entre jogador e avatar (JUUL, 2019, DETERDING, 2019). Por possuir diferença de idade e “experiência na vida” em relação a outros personagens, Dona Suely – por aludir a um arcaísmo histórico – também demonstra preconceito contra gays, como pode-se observar no recorte a seguir: “– *O Doutor Rubens, nosso chefe, vai pedir o Scar em namoro. – Dois homens? – Dois homens Dona Suely! – Misericórdia [ênfase de indignação]*” (DONA SUELY, 2021). Além disso, demonstra conservadorismo sexual ao repudiar certas práticas sexuais (como sexo a três) ao mesmo tempo que dá relatos íntimos de sua vida privada reproduzindo um discurso falocêntrico da cultura heteronormativa.

Mulher, engraçado né, eu já passei da menopausa, já tô com mais de 60 anos, e faz tempo né, que assim, eu não dou uma. Eu tinha meu véio, mas ele foi-se embora, ele era fedido e tudo, mas eu ficava com ele porque ele tinha uma pomba tão grande, era um pombão. Minha filha era uma chibata tão grande, por isso até que eu demorei pra largar do velho, mas chegou um momento que não nada mais, fedia muito ele né, chegava muito sujo, fedorento, mas era uma chibata de respeito minha filha, aqui parece que só tem uns homens que parece mulher, não sei o que é isso.

– Esses dias eu fiz um negócio aí com três.

– Com três o quê?

– Três homens!

– Ave minha Nossa Senhora do céu (reprovação) (DONA SUELY, 2021).

Conforme Majkowski (2019), há aqui o aspecto do grotesco e do monstruoso nessa contradição de uma personagem interpretada por uma *drag* ter uma visão de mundo conservadora e de recriminação, por exemplo, de gays. Este elemento contraditório e toda a construção tecnológica do avatar causa efeitos na audiência majoritariamente de LGBTQIA+, que por sua vez – como um agente tecnológico que é – retorna com opiniões, reações, avaliações, doação para que a personagem faça determinada ação. Interpretações que se distanciam de gays, trans, afeminadas, e outras ambiências *queers*, provocam mais sucesso (MONTARGIL, SILVEIRA, 2021), pois é como se colocassem à prova o

profissionalismo, a diversidade e a capacidade de fabulação dessas *streamers* que jogam RP.

Podemos afirmar que o próprio estatuto heteronormativo que estrutura modos de ser na sociedade, angaria uma visão de que os personagens criados por LGBTQI+ reverberarão discursos, jargões, práticas e signos dessa comunidade. O que detectamos foi que embora Wanessa Wolf seja uma *streamer queer*, construindo-se a partir de peruca, batom, performances, e, além disso, um público constituído majoritariamente de LGBTQI+, seus *roleplaying-games* de maior sucesso constituem outras vivências, como uma prostituta de meia-idade e um bebê traficante, demonstrando justamente o poder de criação *queer* (MONTARGIL, SILVEIRA, 2021, p. 19).

O furor em fãs é provocado justamente nessa percepção de que podem assumir o papel de um machão, de um policial, de uma freira religiosa. O *efeito* descrito acima, é justamente essa tentativa de agradar o público, de fisgá-lo para a transmissão diariamente – sendo, portanto, um corpo avatar modelado bioproteticamente não só pela *streamer*, mas também, pelos olhos e pelas mãos de todos esses espectadores vigilantes.

Na sociedade disciplinar, as tecnologias de subjetivação controlavam o corpo a partir do exterior como um aparato ortoarquitetônico, mas na sociedade farmacopomográfica as tecnologias se tornam parte do corpo: diluem-se nele, tornando-se somatécnicas (PRECIADO, 2018, p. 85)

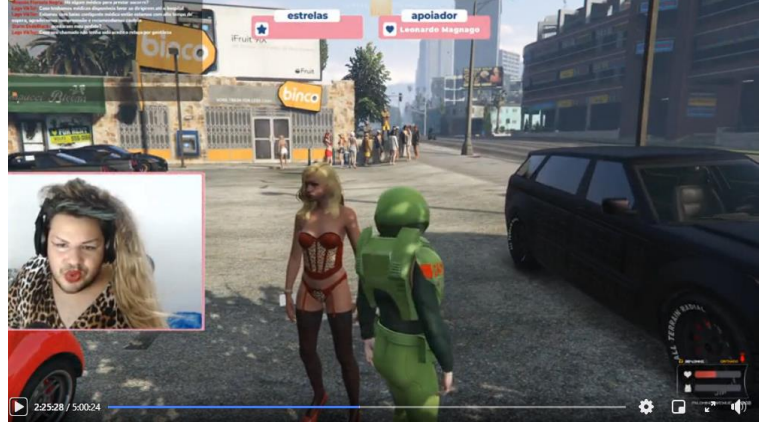
Partindo para a análise da segunda personagem, vamos encontrar em Beth Alameda uma mulher de meia-idade que trabalha como cafetina. Entretanto, uma cafetina que ainda se prostitui. Nesse ponto, a escolha de ser prostituta é uma subversão com as regras do próprio jogo que automatiza a remuneração apenas de profissões como médicos, policiais, catadores de lixo, motoristas de ônibus (que podem bater o ponto). É uma escolha “inventada” e subversiva, como aludem os *Queer Game Studies* (RUBERG; SHAW, 2017, CHANG 2017, HALBERSTAM, 2017). Wanessa Wolf tem longa história em *roleplaying-game*, e, apesar de ter vários personagens, Beth Alameda sempre foi uma personagem *atemporis* na perspectiva de que ano após ano ela é reintroduzida na *livestreaming* (seja a cidade que for) para engajar o público.

Aqui, a diluição discutida por Preciado (2018) e a inerência entre avatar-jogador (DETERDING, 2018; MAJKOWSKI, 2019) torna-se ainda mais evidente, pois Wanessa Wolf e Beth Alameda vão se constituindo mutuamente, fazendo os fãs passarem a chamar Wanessa de “velha” (não por conta de seus traços distintivo, mas sim, dado o sucesso da personagem no *roleplaying-game*). Pesquisas com MMORPG como as de Mancini, Imperato e Sibilla (2019), mostram que em dadas circunstâncias, jogadores de

roleplaying-game podem acabar se viciando ou mesmo não separando o seu próprio *self* do da personagem – o que pode transcorrer para o público que acompanha a *livestreaming* no sentido de que também podem não fazer essa diferenciação entre a *streamer* e a personagem.

A personagem se discursiviza como velha, mas não qualquer velha, é uma velha “com tudo em cima”. Wanessa Wolf adota um tom pigarrento e cansado (fora de sua extensão vocal) – o que podemos considerar uma prótese linguístico-sonora e que demarca tanto a diluição entre Wanessa e Beth, bom como, o *roleplaying-game* como uma atividade corporificada, dependente dos esforços corporais da *streamer* para que essa vida ludovirtual se edifique (NØRGÅRD, 2019) bem como o acoplamento de microfones, gravadores, aparelhos que mudam a voz. Como uma entidade engendrada, tal como discute De Lauretis (1994), Wanessa tem de *hackear*, construir e externalizar – em especial – próteses, máquinas, instrumentos semióticos desse universo sexual e de pessoas de idade (idosos), como exposto no quadro a seguir.

Quadro 3 – Beth Alameda agenciando para prostituição

| Imagem | Segmentos discursivos |
|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> – Ô mulher eu queria falar contigo? – Comigo? A Rainha? – Não, pera, acho que estou te confundindo com alguém. – Eu sou a Rainha! A Rainha Beth. – Eu te confundi com uma moça que era puta. – Mas eu sou puta, só que eu sou a rainha das putas. – É que eu tenho uma amiga que queria trabalhar com esse lance aí, ser agenciada. – Ela quer ser agenciada, só entrar em contato comigo, qual o contato dela? Você sabe que meu agenciamento é muito mais interessante né. |

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de Wanessa Wolf, 2021.

Por ser prostituta, sua linguagem é permeada por códigos semióticos sexuais, cantadas e roupas provocativas como *langerie* com estampa de onça e cabelo louro liso (se notarmos, a *streamer* também está com traje de estampa de onça e peruca loura). Diferente de Suely de Samira Close, Beth Alameda enaltece um certo poder, uma autoridade, uma “conhecedora da rua”. Diz ela: [...] eu sou puta, só que eu sou a **rainha**

das putas” (BETH ALAMEDA, 2021). A personagem é também hipersexualizada – o que é um traço do realismo grotesco em que os jogos se baseiam, sexualizando protagonistas e demarcando deformações em vilões (MAJKOWSKI, 2019), e, mesmo que *streamers* tenham liberdade dentro do contexto do MMORPG de romper com tais estereótipos, a sexualização grotesca nessa perspectiva se faz eficiente para demarcar a centralidade de poder e de protagonismo da personagem dentro do RP e – obviamente – para a ávida audiência que assiste:

Corpos humanos em jogos digitais frequentemente aparecem de forma altamente fetichizada em dois níveis simultâneos. Primeiro, passa por várias deformações: os inimigos muitas vezes são apresentados como feios e mutilados enquanto os protagonistas são com frequência altamente sexualizados (MAJKOWSKI, 2019, p. 199)

Beth Alameda também se coloca como agenciadora (no papel de cafetina) mobilizando meninas para trabalhos sexuais. Acredito que esse ponto toca a minha própria trajetória de educador social, época em que eu visitava saunas e pontos de prostituição para a prevenção de IST's. Mesmo trabalhando para uma instituição governamental, acessar os garotos e as trans garotas de programa demandava negociações com esse ator que denomina-se de “cafetão” – e que de fato é uma figura que demanda certa autoridade porque gerencia o “negócio” e a “geografia” sexual. Porém, não é só de momentos de soberania e poder que a personagem progride. Wanessa Wolf promove uma personagem esférica, com profundida psicológica, quando nos conta sobre seu sonho de ter uma casa, um casamento, uma outra profissão. É um retrato da exploração da mulher que trabalha com o sexo – só que por uma dimensão lúdica que salienta o humor, o riso, humilhações, o jocoso, a comemoração por parte do público quando consegue um programa mesmo tendo uma corporeidade “velha”.

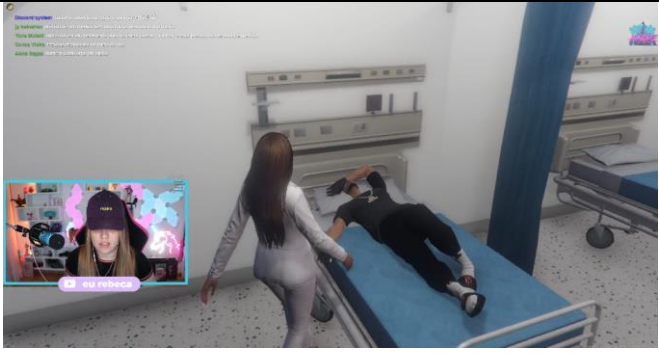

Pode-se compreender a humilhação como uma tecnologia da sexualidade e/ou de gênero, algo que Maria Elvira Díaz-Benítes (2019) investiga em profissionais que trabalham com sexo, como atrizes pornô, e que também se demarca em Beth Alameda, principalmente nos momentos em que é xingada, ignorada, desqualificada. Por outro lado, o público já imbuído de um contexto social que espetaculariza a morte, a violência e os abjetos (como ver-se-á no próximo capítulo) motiva que Wanessa Wolf, como forma de atrair e prender a atenção do público, entre em um processo dentro do *roleplaying* de GTA de caça por humilhação, caça por espezinhamento, caça por ser humilhada. O qualificador de idosa é uma prótese que ajuda na hierarquização de algumas relações com

avatares feminilizadas, mas que como consequência, transforma-se em um excesso, um defeito, em um instrumento para ser ainda mais oprimida e desqualificada, sobretudo pelo seio masculino do RP. Velha, feia, usada, baranga – são termos recorrentes para designá-la. Bo Ruberg (2022) ao fazer uma genealogia da boneca – termo que também é metáfora de prostitutas – mostra como as bonecas de pano, as mulheres, as santas, as prostitutas, as bonecas infláveis, vão tendo os seus limiares borrados, condicionando percepções de uso, descarte, sacralidade, para corpos feminilizados. O problema é ainda mais grave, pois para a autora, essas narrativas são carregadas de colonialismo, machismo e heteronormatividades que apagam histórias e modos de ser dissonantes e condicionam aquilo que pode ser imaginado. Logo, esse corpo pornodigital construído semioticamente e biotecnologicamente (PRECIADO, 2018) é justamente a expressão de como os corpos são subjetivados na conjuntura tecnocapitalista atual. Não é só o jocoso e o grotesco que são decodificados por esse mercado de plataforma de transmissão ao vivo de jogos – bem como pela sociedade de maneira mais ampla – mas também a própria exposição, exploração e hipersexualização dos corpos (em especial dos *queerness*) (RUBERG, 2022). Se por um lado Wanessa Wolf pode ser acusada de reforçar estereótipos para solidificar público, para esses fãs, que são outras trans, travestis, bichas, *drags* – e que convivem por laços históricos e da contracultura com essas corporalidades da rua e da noite como as profissionais do sexo – Beth Alameda cria laços afetivos justamente no transpassar de sua jornada, pois como lembra Zagal e Deterding (2018), o jogador em geral planeja uma história com começo-meio-fim para seus personagens, de modo que nesses momentos de provas, dificuldades e avanços por obstáculos de suas jornadas de vida dentro do *roleplaying-game*, refletem violências, derrotas, dificuldades vivenciadas por esse público de diferentes *queers* que lhe acompanha – produzindo identificação, afeto, devoção arcana (colocando para escanteio todas essas questões de sexualização e estereotipagem das prostitutas por parte da audiência).

Por fim, analisamos a personagem Jaque Mandrake performado por Rebeca Trans. Jaqueline é uma médica com o cargo de vice-diretora do hospital da cidade *Hype*. O hospital é um ambiente de suma importância para o *roleplay* de *GTA V*, porque assim como a vida real, os personagens podem se machucar, sofrer acidentes e morrer, de modo que necessitam estar sempre visitando o hospital para manter o *status* da vida sempre em alta. Quem presta esse atendimento são os *roleplayers* médicos, enfermeiros e cirurgiões que trabalham no hospital. Nesse sentido, a *streamer queer* Rebeca Trans hackea signos dessa semiosfera da medicina para construir a sua personagem, situando Jaqueline nesse

ambiente hospitalar (recepção, sala de raio-x, turno de emergência), modelizando tecnologias semiótico-técnicas (PRECIADO, 2018) na corporalidade do avatar, tais como a roupa branca, o estetoscópio, a luva de plástico, o cabelo amarrado; e, além disso, em certa maneira de falar, jargões e certos tipos de enunciados que são reverberados nesses ambientes – o que podemos verificar no quadro a seguir:

Quadro 4 – Cenas de Jaqueline Mandrake prestando atendimento


| Imagem | Segmentos discursivos |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> – Pode deitar aí! Você se lembra o que aconteceu? Tá sentindo dor aonde? – Não lembro não doutora, só sei que to com muita dor na perna. – Deixa eu ver aqui, aparentemente não foi nada demais não tá, foi algo bem superficial, vou fazer um curativo aqui, vou aplicar um remédio para dor, pode ser uma dor só muscular mesmo, depois você pode estar vindo aqui para fazer um raio-x tá! (A8S2). |
|  | <ul style="list-style-type: none"> – Já foi atendida? Não né. – Oi Doutora Jaque. – O que você tá sentindo? – Dor no olho! – Vou te dar uma medicação e aplicar um colírio. Esse colírio aqui é ótimo, é um colírio ótimo porque ele tem um ácido que ele vai deteriorizar a sua proteção do olho para que ela se reconstrua, você pode não estar tendo a proteção UVA necessária para a reconstrução do seu olho. Agora eu vou fazer um curativo e vou precisar que você fique de uma a duas horas com o olho fechado (A7S3) |

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de Rebeca Trans, 2021.

No quadro acima, podemos perceber a partir de Halberstam (2017) esse hackeamento protético do espaço-tempo hospitalar quando Jaqueline Mandrake presta atendimento. No recorte da amostra 7 e 8, identificamos uma maneira dócil de lidar com o paciente quando pergunta “você tá sentindo dor aonde?” (sic) ou “já foi atendida [...] o que você tá sentindo?”, isto é, Rebeca trans reintroduz na personagem esse código de iniciar o atendimento com perguntas, igualmente os médicos fazem, para dar credibilidade a sua performance de doutora. Posteriormente, ao longo do atendimento, isso se reforça quando o diagnóstico e o procedimento a ser realizado são anunciados, constando no enunciado da Doutora Mandrake, códigos utilizados em consultas, por exemplo, “aparentemente não foi nada [...] foi algo superficial”, “vou fazer um curativo”, “vou aplicar um remédio” e “vou te dar uma medicação”, sempre em um tom imperativo, reforçando esses artefatos bioprotéticos (PRECIADO, 2018) do ambiente hospitalar

como remédios, raio-x, curativo, gaze e gesso, ambulância. Este hackeamento da semiosfera médica, pode ser corroborado pelo exemplo a seguir (quadro 5) em que a Dra. Jaqueline Mandrake presta um atendimento na rua, reinserindo o texto que os médicos usam para reanimar, expresso tanto na ação de pressionar o peito do paciente como visto na imagem, como no enunciado “respira, um, dois, três” repetido várias vezes:

Quadro 5 – Doutora ressuscitando jovem no asfalto

| Imagem | Segmentos discursivos |
|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> – Boa noite, doutora! – Olá, tudo bem? o que aconteceu aqui? – Nós encontramos esse rapaz desmaiado. – Certo (abaixa-se perto do rapaz e coloca as mãos no peito dele para reanimá-lo). Respira, um, dois, três. Respira, um, dois, três. [paciente se levanta]. |

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Rebeca Trans, 2021.

Por fim, cabe pensar a personagem de *RP* de Rebeca Trans também interrelacionado com outros âmbitos culturais. Nesse sentido, é preciso lembrar que os personagens de *roleplays* possuem uma narrativa, isto é, Jaqueline Mandrake não é somente uma médica, mas que Rebeca Trans vai tecendo uma trama de histórias para ela, envolvendo dinheiro, namoro, poder, intrigas no hospital como marca desse grotesco capitalista que absorve tudo e que se solidifica em bases de progressão (MAJKOWSKI, 2019). Portanto, é preciso lembrar alguns engendramentos que a Doutora Jaqueline Mandrake corporifica: tais como: médica diplomada, vice-diretora do hospital, funcionária com submissão à diretora, mas que almeja ocupar o lugar dela, tramando pelas costas.

Quadro 6 – Vice-diretora Mandrake humilhando funcionária

| Imagem | Segmentos discursivos |
|--------|-----------------------|
| | |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> – Você é nova aqui é? Você é nova no hospital? – Oi Menina, sou sim! Você é quem? Você é enfermeira? – Não, sou a vice-diretora aqui do hospital! Jaqueline Mandrake! Tudo bem? – Ahh é a vice-diretora! Tudo bem! E você? – Como é seu nome? Enfermeira! – O meu é Valentina! – Sabe fazer café? – Não menina, não sei nem fritar ovo. – Então é bom que aprenda! |
|--|---|

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Rebeca Trans, 2021.

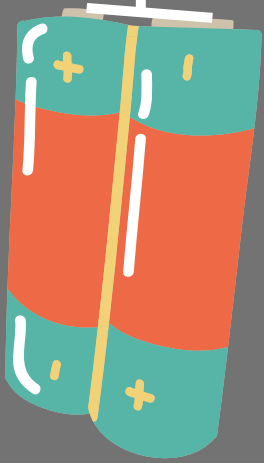
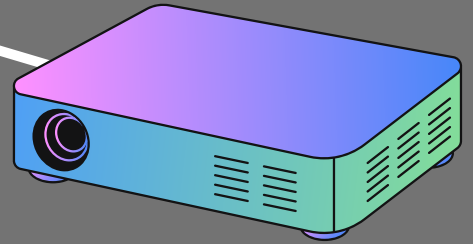
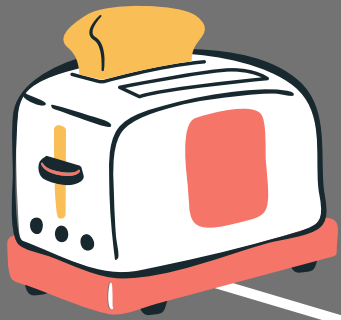
Nesse caminho, Rebeca performa a partir de códigos semióticos de cargo de chefia, instruindo e demandando tarefas dentro do hospital; interpretando, também, a partir de acionamento de códigos hierárquicos e de preconceito de classe, posicionando-se acima de médicos e enfermeiros, humilhando-os, como pode ser visto no quadro acima, em que ela se demarca enquanto “vice-diretora” do hospital e pergunta se a nova funcionária sabe fazer café, pois, “servir café” é um signo de submissão para quando novos funcionários adentram as empresas. Nesse sentido há uma inversão de papéis, com a mesma carga contraditória grotesca (MAJKOWSKI, 2019), de um corpo marginalizado que interpreta de um ponto de vista opressor. Nesse sentido, nem sempre que o *queer* inserir os próprios códigos na sua maneira de jogar, isso pode gerar melhoras ou outros modos de se viver, pelo contrário, pode fluir para a reprodução de velhas estruturas de poder, violentas, e sobretudo heteronormativas que tais subjetividades não conseguem desincorporar.

4.4 Tomando um chá

Quando algo dá errado e nossas *streamers* precisam relogar no servidor da cidade do *roleplaying-game* elas dizem “vou tomar um chá” como forma não quebrar a quarta parede. Dona Suely, Beth Alameda e Jaque Mandrake nos demonstram o potencial do *roleplaying-game* para *streamers queers* enunciarem-se e conquistarem o público a partir de personagens singulares, esboçando problematizações em corpos marginalizados, humilhados e precarizados. Em consonância com MacCallum-Stewart e Trammel (2018) pode-se afirmar a solidificação de uma subcultura. No entanto, como vimos, essas construções corporais devem ser problematizadas, pois as *streamers* inseridas dentro de um contexto tecnocapitalista da midiatização de *roleplays* em transmissão de jogos vão

hackeando – de forma grotesca e exagerada – várias próteses, instrumentos, signos, linguajares na produção de personagens que vão em consonância as transformando simultaneamente. Seja como ciborgue ou como Frankeinstein, estas corporalidades – gendradas por vários contextos sociais – vão se construindo por tecnologias sexuais, de gênero, de corpo numa rede complexa que envolve fãs, possibilidades de interação intrajogo, plataformas de *gamestreaming*, etc.

O fato de o *roleplaying-game* de GTA emular uma situação de jogo muito próxima do dia a dia dos jogadores, com uma cidade-jogo em que se necessita trabalhar, comer, pagar contas, pagar por serviços, é um fator que não apenas limita, mas direciona *modus* de subjetividades neoliberais a serem construídas a fim de solidificar audiência, alcançar números, mas também, causar afinidades e afetos. A interpretação de uma auxiliar de limpeza ou médica ou prostituta ao mesmo tempo que destaca problemas e violências semelhantes a de corpos LGBTQIA+, incorre, por outro lado, na reprodução e reafirmação de posições de poder hierárquicas, estereótipos e preconceitos – até de cunho machista, homofóbico e heteronormativo –, porém, com um horizonte muito potente em que essas existências *queers* tem a oportunidade de fabular e construir outros mundos. Eis o ponto de inflexão que Preciado (2018) lança nesse processo de super-acoplamento: possibilidade de perfeição – ou de ruína.



**Audiovisualidades
tecnogendradas:**

**espetáculo, ludens
e reelaboração
corpo-midiática
nas lives**

5. Audiovisualidades tecnogendradas: espetáculo, *ludens* e reelaboração corpo-midiática nas *lives*

Na abertura do primeiro capítulo de seu livro *Watch me Play*, a antropóloga T. L. Taylor (2018b) faz uma descrição de como o objeto da *stream* chamou-lhe a atenção: sentada de sua poltrona nos Estados Unidos, ela foi tomada por essa atenção ao ver por um *website* um torneio do game *StarCraft2* transmitido de Paris. Essas transmissões, podem ter uma variedade de formatos e de conteúdo, podendo ser usadas para transmitir *shows*, peças de teatro, campeonatos, e, em especial – um dos campos em que mais se estruturou – as transmissões ao vivo de jogos, em que diversas formas de “prender a atenção” do público são adotadas, sobretudo, por *streamers* da comunidade LGBTQI+.

Assim, Zahri, Demuxa, Samira Close, Sabrinoca, Gisele Amarga, LuCroft, Freyah, Rebeca Trans, Wanessa Wolf, Mandy Mess, Dani Liu, Beeh Neto, Ann, Syndrel, entre outras trans, *drag queens* e bichas afeminadas, verbalizam-se nesse tipo de mídia específica possibilitada pelos serviços das plataformas de *gamestreaming*, tais como Twitch, Facebook Gaming e Nimo Tv. Essas *streamers* iniciam a *livestreaming* e o público as visualizam em uma textualidade audiovisual ajustável e em dois quadros: além da liberdade de transmitir o que quiser, elas ajustam o posicionamento dos quadros, os elementos do *layout*, o volume, o cenário, a luz, entre outros elementos, findando-se em uma composição em que o quadro maior permite o espectador ver os jogos que elas estão em ação e o quadro menor, sobreposto, que permite que o espectador as veja em tempo real, como exemplificado na figura a seguir.

Figura 13 – Demuxa realizando a *stream* de *Free Fire*



Fonte: Demuxa/Facebook Gaming, 2021

Ocorre, portanto, a produção de uma audiovisualidade específica, ou como denomina Juliana Gutmann (2021), a produção de uma audiovisualidade em rede. Essa denominação “em rede” não se restringe ao fato de ser um audiovisual produzido na e para a *web*, mas sobretudo, porque é um entrelaçamento entre “[...] plataformas, corpos e sujeitos em expressões comunicacionais diversas numa dinâmica de produção, circulação e consumo em fluxo” (GUTMANN, 2021, p. 12). Nesse caminho, nossas *streamers* não produzem só um modo de ser ou um modo *queer* de streamar, mas também, um modo gramaticalizado no como se faz essas transmissões. Nesse caminho, essas *streams* que duram horas a fio, são permeadas por tecnicidades e hackeamento de referências e características de outras mídias, permeadas tanto no sentido técnico de aparatos e parafernálias, como *softwares*, placas de captura, microfones, telas de computador, *chat*; quanto na performance, atuação e desempenho dessas *streamers queers* que, para engajar a audiência, adotam referências dos apresentadores de televisão, dos radialistas, dos narradores, dos jurados, além de construir corporalidades com a inserção de seios postiços, perucas, maquiagens, filtros, fundos falsos entre outras próteses semiótico-técnicas (PRECIADO, 2018).

Logo, a discussão aqui apresentada visa analisar o processo de elementos de outras mídias serem adensados na transmissão ao vivo de jogos por essas *streamer*, buscando “quais” mídias são mais aferíveis e “como” são reverberadas na *stream* para a impressão de uma estruturalidade audiovisual. Portanto, o referencial teórico terá aporte na Teoria de Mídia Alemã, como Kittler (2016, 2019), e em autores como Crary (2011, 2012), pois, ambos, alimentados pela leitura de Marshall McLuhan, permitir-nos-á observar essa ideia mcluhiana de que uma mídia sempre tem aspectos de mídias que as antecederam. “Outros modos de ‘ver’ mais antigos e familiares irão persistir e coexistir, com dificuldade, junto dessas novas formas” (CRARY, 2012, p. 11). Portanto, faremos uma discussão histórica sobre algumas formas de espetáculo em relação com as respectivas condições técnicas de suas épocas, do Coliseu ao reality *RuPaul’s Drag Race*, para em seguida, identificar as formas midiáticas de espetáculo em nossa constelação de *streamers queers*.

5.1 Espetáculo, mídia e o lúdico

Em *A Sociedade do Espetáculo*, Guy Debord (1997 [1967]) apresenta uma visão de sociedade pautada em relações ilusórias, sendo a soma de espetáculos o que de fato estava formatando um pensamento social. Aqui, Debord (1997) expressa um sentimento

adverso ao vincular o conceito de espetáculo com termos como representação, aparência e outros adjetivos que caracterizam o espetáculo como algo da ordem da ilusão, do falso e não condizente com a realidade. Mas esse sentimento rançoso, pode ser identificado também no contemporâneo Boorstin (2006) que faz a distinção entre *big names* e *big men* no seu memorando de 1971, *The Hero From Celebrity*. Boorstin (2006) retrata uma sociedade que abandona alguns valores, como a do herói, por estratégias das celebridades, alicerçando essa sociedade na efemeridade da mídia, nas revistas de fofoca, nos programas de televisão, em que se valoriza mais a construção e circulação dos “nomes” do que dos feitos. Essa indústria da fama e dos nomes é denominada por Debord (1997) de *espetacoloista*.

No entanto, queremos destacar duas outras acepções do termo espetáculo: (1) espetáculo como um evento, organizado e produzido por determinados instituição-atores, em geral em espaços sociais pré-definidos, no intuito de mediar e se inserir no jogo cultural no que tange à política, à educação, à moral e outros fatores sociais; (2) espetáculo como algo que surpreende, que “chama a atenção”, “que prende nossos olhos”. A partir dessa interpretação, podemos adotar um olhar para algumas conjunturas históricas em que se verifica a intersecção entre o espetáculo, o lúdico e aspectos midiáticos, como no teatro antigo, nas lutas de gladiadores no Coliseu, no teatro elisabetano. Cabe reforçar, assim como Crary (2012), a preferência pelo termo observador, ao invés de espectador, uma vez que aspecto “atenção” não coloca quem assiste em uma situação passiva, mas sim, condicionado a participar e ser parte integrante do espetáculo.

As tragédias gregas, por exemplo, permeadas pela disputa Dionísio *versus* Apolo, eram apresentadas nesse gigantesco espaço arquitetônico denominado de *theatron* (local para ver). Os gregos, já conhecedores do enredo, iam repetidas vezes a esse espaço em busca de purgação, isto é, de limpar a alma e de se reconectar por meio do efeito de catarse (*katharsis*)⁶². Assim, a plateia, acompanhando os atores e suas máscaras, o coro e o corifeu, o prólogo e os atos, aguardavam justamente o momento de choque: tal quando Édipo descobre a verdade de sua profecia ou quando Jasão descobre que Medeia matou os filhos. Para prender a atenção, o *ludificatio* é essencial, pois o jogo e o brincar em cena

⁶² Florence Dupont (2017) alerta que a ideia de *katharsis* como um conceito que alicerça as ideias sobre o teatro grego é particularmente aristotélica. Segundo Dupont (2017), Aristóteles menciona *katharsis* na *Poética* apenas uma vez, e discute a partir da música, mais profundamente em *Política*. “Trata-se, para Aristóteles, de explicar como certas músicas, suscitando nos ouvintes perturbações da alma, como o terror e a piedade, provocam ao mesmo tempo um alívio e uma forma de purgação (*katharsis*)” (DUPONT, 2017, p. 45). Por último, é importante salientar que o teatro também era o lugar de concursos, cerimônias, recitação de poesias, que, também podem ter caráter de espetáculo.

findam-se como o elemento que inebria o público. Esse fator de *ludificatio* pode ser observado com mais clareza na sociedade romana, por exemplo, nas batalhas de gladiadores e batalhas marítimas que aconteciam no Coliseu. “A reação do povo a esses combates gratuitos foi de profundo afeto” (BYRNES, 2005, p. 1068)⁶³. Isso porque esse despertar de atenção, de uma média de 65 mil pessoas nessa espécie de anfiteatro, estava circunscrito em uma linha tênue entre a vida e a morte, de ver quem ganha e quem é mais forte em contraposição às cenas de amputação, ferimentos, degolas, perseguição de animais. Aqui temos o sangue e a violência como espetáculo; e, além disso, o espetáculo enquanto “pão e circo” como efeito de atenuar e esconder temas do debate político romano.

[...] a historiografia moderna procura construir uma nova compreensão dos espetáculos no mundo romano – não apenas como momentos de diversão e prazer, mas como espaços de ação política, religiosa, cultural e identitária (GUARINELLO, 2007, p. 128).

Cabe ainda repassar pelo teatro elisabetano que se estruturou na Londres do séc. XVI, pois dois fatores são essenciais ao espetáculo para além das questões de estética e formato do gênero teatral, bem como a arquitetônica específica desse tipo de teatro que possibilitava que o público assistisse a encenação de pé. O primeiro é de que o público, caso não gostasse, achincalhava com xingamentos e arremessos de objetos e fez a companhia teatral; além disso, é nesse momento que há a transformação do espetáculo como algo ritualístico para algo do entretenimento, uma vez que, segundo Seidl (2009), o público é condicionado ir até o local e pagar pela entrada:

Uma das mudanças mais claras foi a simples inversão de papéis entre os atores e o público. Os atores passaram a chamar o público para dentro de seus *próprios* espaços (mediante um pagamento em dinheiro) ao invés de ir em busca de um público em outros lugares. Portanto, o espaço teatral se tornou propriedade privada, controlado e usufruído pela companhia ou o empresário que o administrava. Com isso, então, o teatro perdeu um pouco o seu caráter comunitário. Peças teatrais não eram mais praticadas nos espaços comuns da cidade entre os cidadãos, mas passaram para espaços fechados, exclusivos, nos quais somente o dinheiro dava acesso (SEIDL, 2009, p. 27, grifos do autor).

Fazer esses deslocamentos históricos é importante para a compreensão das mídias contemporâneas. Como diz uma das tétrades de McLuhan (1969), em uma nova mídia, há sempre aspectos das mídias que antecederam ou a originaram. Bakhtin (2016)

⁶³ No original: “*The reaction of the people to these free combats was deep affection*”

permite uma interpretação no mesmo caminho, pois para o filósofo, todo formato ou gênero é composto de uma polifonia de vozes, discursos, outros gêneros, que se hibridizam em uma conjuntura de textualidade midiática.

Por esse motivo, adotamos a perspectiva da Teoria de Mídia Alemã para compreender justamente como todas essas características de espetáculo, no sentido técnico e no âmbito das estratégias de “chamar a atenção” do público, findam-se em um formato midiático específico, permeado por uma audiovisualidade em rede (GUTMANN, 2021) constituída do hackeamento (HALBERSTAM, 2017) de várias próteses, instrumentos, aparatos, outras mídias, em sua estruturalidade. Um dos principais nomes dessa corrente teórica, Kittler (2016, 2019) nos guia por uma análise que considera os erros, as discontinuidades, os desvios de percurso, e, mais do que isso, a desvinculação da ideia de uma história das mídias baseada em uma visão de progresso histórico – linear e evolutivo. “Apesar de toda fé depositada no progresso, não existe um desenvolvimento linear ou contínuo na história das mídias. A história das técnicas, ao contrário, é uma história de cortes” (KITTLER, 2016, p. 164). Dos pigmentos, das experiências eletrossonoras com o gramofone, do filme como arquivo, Kittler (2016, 2019) alinha todas essas tecnologias com a estrutura econômica-política de uma sociedade, envolvendo, guerras, necessidades de descobertas, formas de poder e de punição social, violência e censura. O autor demonstra, em especial na coletânea de palestras *Mídias Ópticas*, como o imaginativo, isto é, fabulações e especulações contidas em romances, ensaios, imagens, como a *lanterna mágica*, foram configurando a materialidade das mídias com a chegada dos aparatos técnico-elétricos e de como ainda se reverberam em mídias contemporâneas:

[...] praticamente se ignorou a questão de como o balé, a ópera e o teatro – pelo menos desde o século XIX, mas também já em inovações como o *proscenium* ou a “caixa de espetáculos” [*Gukkastentheater*] barroca – se desenvolveram a partir de elementos que mais tarde constituiriam o cinema (KITTLER, 2016, p. 20)

Nesse sentido, Kittler (2016, 2019) possibilita vislumbrar como todas essas formas de espetáculo e entretenimento, tais como o teatro, a comédia dell’arte, os jogos de sangue, o sermão, a poesia e a música, a ópera, entre outros, foram adensados nas mídias que se estruturam a partir do séc. XVIII por meio da industrialização e da eletrificação, em especial, o rádio, a televisão, o cinema. Não somente Kittler (2016, 2019), mas também Crary (2012) em seu *Técnicas do Observador*, demonstra a vasta

rede de aparatos e experiências reverberadas na consolidação dessas mídias, tais como o manuseio da clorofila, e o surgimento de aparatos como o fenacistocópio, o zootrópio, o caleidiscópio e os estereocópios, cada qual com uma especificidade no manuseio da luz e das imagens. O público, que observava a partir da plateia, passa no século XX a ver por meio do cinema e da televisão essa materialidade que apresenta uma sequência de imagens baseada no efeito de estroboscópio – aspecto, segundo Kittler (2019), que simula o piscar dos olhos e que coloca o observador, em determinada distância, diante de uma tela. Sem o desenvolvimento de materialidades como o sonar, os transmissores, os cartuchos eletrônicos, não seria possível a criação e desenvolvimento de algo como a televisão com tal resultado estroboscópio que dá certo “efeito de realidade” nesse consumo.

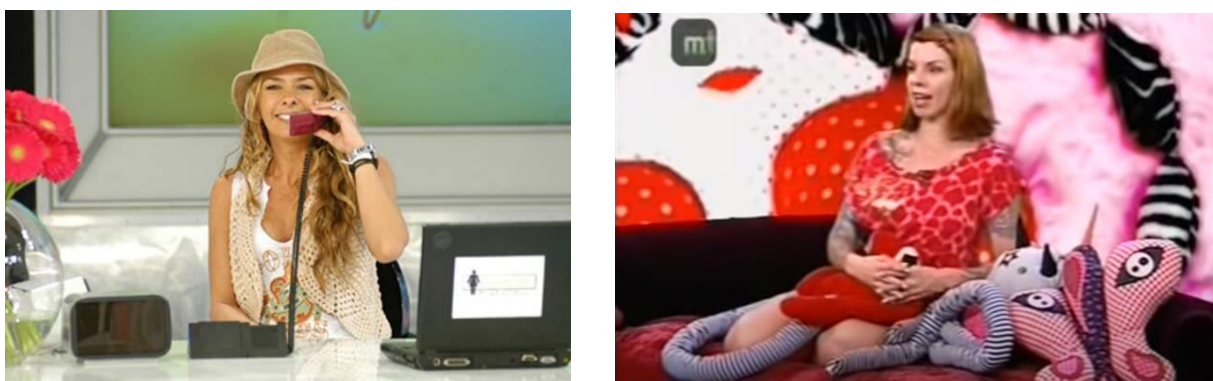
A partir da estruturação de cada mídia, aqui ressaltados o cinema, o rádio e a televisão, podemos pensar a respeito de formatos e gêneros observáveis e que se proliferam em cada meio. Um contexto importante para exemplificar esse aspecto de hibridização midiática pode ser observável no Brasil dos anos 1950 e 1960. Quando a televisão chegou trazida pelos esforços de Assis Chateaubriand, muito se verbalizou de que era a morte do rádio, porém, o que ocorreu foi que muitos dos gêneros, como os noticiários, as radionovelas e os *jingles* publicitários foram adaptados ao formato televisivo. No entanto, não somente o rádio foi reverberado, mas outros tipos de espetáculos e manifestações culturais em abundância no cenário nacional, tal como o circo, o teatro de revista, o teatro de arena. Tal conjuntura, de mídias originando e sendo absorvidas por outras mídias, permitiu a instituição de modelos que estão presentes até à contemporaneidade, tal como os programas de auditório, como Chacrinha e Silvio Santos, baseados em um apresentador chamando quadros, como brincadeiras e apreciação de calouros com diversos tipos de jurados – de Elke Maravilha ao rabugento Pedro de Lara.

Podemos ainda citar, os programas de entrevistas, os *merchandisings* de venda de produtos, os quadros de prêmios e de sorteios; as novelas, o telejornalismo, os programas de fofoca, a pornografia, a interação ao vivo com o público, entre inúmeros outros – inseridos nesse movimento de adquirirem características de outros e serem absorvidos pelos próximos. Nesse sentido, entendemos que é possível falar de uma *performance midiática*, isto é, o acionamento de um repertório (TAYLOR, 2003) já circunscrito no corpo, nos gestos, no linguajar, entre tantos outros elementos – evocado justamente na situação de transmissão ao vivo. A atuação do jurado bravo e turrão, por exemplo, que lá atrás era interpretado por Silvio Luiz ou Pedro de Lara, passa ser aferível nas grosserias

e “puxões de orelha” dos jurados de programas de culinária e *reality shows* como *Masterchef* e *RuPaul’s Drag Race*.

Os *frames* da figura 14, exemplificam o formato televisivo permeado nos anos 2000: Adriane Galisteu em seu programa *Charme* (2004-2008) atende alguns espectadores para participar de brincadeiras. Esse tipo de interação em tempo real com o público já é aferível desde quando os “ouvintes” ligavam para o rádio, e foi reformulado desde os anos 1970, a partir do desenvolvimento técnico das linhas telefônicas. Esta performance midiática dos apresentadores está atrelada aos pontos de audiência, de modo que o público precisar ser engajado a continuar assistindo. Já Penélope Nova, apresentava na antiga MTV, o programa *Ponto Pê* (2004-2007), programa em que também atendia telefonemas do público, atuando como confidente, dando opiniões e conselhos acerca de temas amorosos-sexuais.

Figura 14 – Programa de Adriane Galisteu e Programa de Penélope Nova



Fonte: SBT (2004-2008) e MTV/BRASIL (2004-2007)

Importante destacar nesse tipo de programa, entendido aqui como um espetáculo midiático, um evento produzido com um lugar e horário demarcado em que a audiência se reúne na frente da televisão, os aspectos técnicos, no que tange à estética do formato. Enquanto Adriane Galisteu, entre outros programas de mesmo estilo, possuem uma cenografia e um indumentária montada no estúdio; *Ponto Pê* adota outras técnicas gráficas, sendo gravado sobre um cromaqui para que imagens sejam projetadas no plano de fundo do programa. Essas características são reforçadas por Crary (2012) e serão observadas nas *streams* a serem investigadas.

O rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, de uma enorme variedade de técnicas de computação gráfica é parte de uma drástica reconfiguração das relações entre sujeito que observa e os modos de representação. (CRARY, 2012, p. 11).

Antes de adentrarmos nas transmissões ao vivo de jogos (*streams*), é importante destacar como o espetáculo também está presente e medeia processos identitários para *drag queens*, travestis, transexuais, entre outros *queers*. Esses corpos marginalizados nas várias instâncias sociais, adotaram historicamente eventos como as festas, as baladas, as boates, as matinês para se verbalizar, “sair do armário”, consolidar lutas políticas. Nesse caminho, estes LGBTQIA+, expostos na figura 15, são permeados pelas construções de uma imagem e uma certa elegância “espetacular” (que prende a nossa atenção). Nesses territórios, os concursos, os desfiles e as disputas culturais também são adensadas, observáveis nas avaliações da melhor *drag* e na briga de bate cabelo (momentos em que todo as pessoas do evento param para acompanhar) realizados no palco.

Figura 15 – Festas LGBT nos anos 1970/1980 e *print* do *Reality RuPaul’s Drag Race*



Fonte: BARBIERI JR, 2017 e World of Wonder/VH1 (2009-2022).

Logo, quando pessoas *queers* passam a se afirmar também no âmbito midiático, toda essa cultura LGBTQIA+ desses eventos passa a se hibridizar com os formatos e gêneros midiáticos. A Teoria de Mídia Alemã, possibilita ver em *RuPaul’s Drag Race* (2009-) características das performances midiáticas de apresentadores, dos jurados, dos *reality shows* e suas montagens audiovisuais que visam impactar e prender a atenção do público. Portanto, feito esse percurso teórico, apresentamos na próxima seção como vislumbramos uma análise, priorizando esse fator de hibridez e hackeamento de diversos aparatos semiótico-técnicos, como as *streamers queers* findam um modo de ser específico diante das telas e que acabam por criar uma gramática audiovisual para a transmissão ao vivo de jogos.

5.2 Hackeamento audiovisual

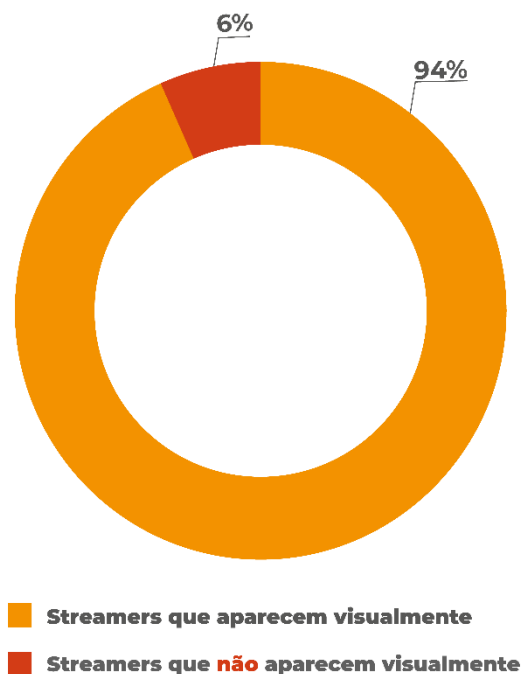
Para a análise de como as transmissões ao vivo de jogos por *streamers queers* reverberam uma cacofonia de outros formatos, gêneros, próteses, performances do espaço midiático radiofônico, televisivo e cultural, foi adotado um processo de quantificação de alguns indicadores no recorte de nossas 50 *streamers* (Anexo a), como por exemplo, se se mostra visualmente, se tem cenários produzidos, se o perfil e o *layout* são ilustrados. Em complementaridade, um processo qualitativo de convivência e observação para extrair esses diversos signos e elementos hackeados pela *streamer*, nesse corpo entrelaçado com a transmissão, que vão criando padrões, vícios, gramáticas visando atender sucesso dentro do mercado de *gamestreaming*.

Antes de partirmos para a análise, é importante pontuar que o *streamer* entende que essa sua prática é um trabalho, (COCQ, 2018). Assim, as plataformas como Twitch, Facebook Gaming e Nimo TV possibilitam um espaço com diversas ferramentas, *softwares* e formas de remuneração para essas transmissões ao vivo de jogos (como já se discutiu no primeiro capítulo). Como o discurso neoliberal de ser empresário de si mesmo (ou de autogerenciamento no tecnocapitalismo como diz Preciado [2018]) é um importante fator de subjetivação na contemporaneidade (DARDOT, LAVAL, 2016; HAN, 2015), a noção de *estúdio* pode ser importante como um primeiro passo para entender essa trama que envolve corpo, mídia, plataforma, formato audiovisual (GUTMANN, 2021). Em alguns estudos com o YouTube, Coruja (2017) mostra como esse sistema de monetização e pressão por *likes*, visualizações, reprodutibilidade do vídeo, acaba incorporando nesses profissionais de redes sociais (*vloggers*, *streamers*, *influencer*) uma linguagem *user-generated content* (UGC) – que pode ser traduzido por “faça você mesmo”. Para tanto, nossas *streamers* – imbuídas dessa visão – são criadoras e gestoras do próprio conteúdo, organizando e operando todo o processo de produção: a montagem do próprio corpo com perucas e maquiagens e outras próteses, aferição do aparato de transmissão (*encoding*, qualidade de *broadcast*, qualidade de vídeo e áudio, taxa de *bitrate*), organização e ajuste dos quesitos formais da audiovisualidade da transmissão (onde ficará a barra de metas, que tamanho o quadro menor ocupará, inserção de fundos falsos), operacionalidade da plataforma (*donates*, *chat*, *cheers*); interação com o jogo; interação com fãs, posterior organização de edições e disparos por outras redes de melhores momentos. Traduzindo: nesse processo, as *streamers* são apresentadoras, diretoras, editoras, cenógrafas, maquiadoras, técnicas de áudio e de TI, e segue-se uma

cadeia sem fim de funções. Portanto, muito desse trabalho, tem de ter um aspecto afetivo e que engaja o público a continuar assistindo-as por quatro, oito, doze horas de transmissão de *gameplays* de jogos. Assim, a *stream* não é uma simples transmissão, mas um produto midiático específico, um espetáculo em que o *streamer*, assim como os apresentadores e os regentes de orquestra, articulam um modo de ser interpelado pelo “ao vivo” para engajar o público, prender a atenção, mediarem valores simbólico-sociais e, claro, ganharem dinheiro.

Em geral, nossas *streamers* analisadas iniciam suas *livestreamings* anunciando qual jogo irão jogar. Nesse espaço inicial, é de praxe que falem sobre aspectos confidenciais no âmbito de suas vidas profissionais, amorosas, psicológicas. A gramática audiovisual nesse momento, considerado de intimidade entre *streamer* e público, baseia-se no fundo ilustrado atrás (uma vez que o jogo ainda não foi iniciado) com a *streamer* em um quadro menor conversando, lendo perguntas, ou até mesmo, em alguns casos, maquiando-se ao vivo (mostrando a pré-produção do tecnocorpo). Os dados revelam que 94% (n=47) das *streamers* de nosso recorte aparecem visualmente com o rosto em um plano médio em que conseguimos vislumbrar parte dos braços, do bojo e do cenário atrás.

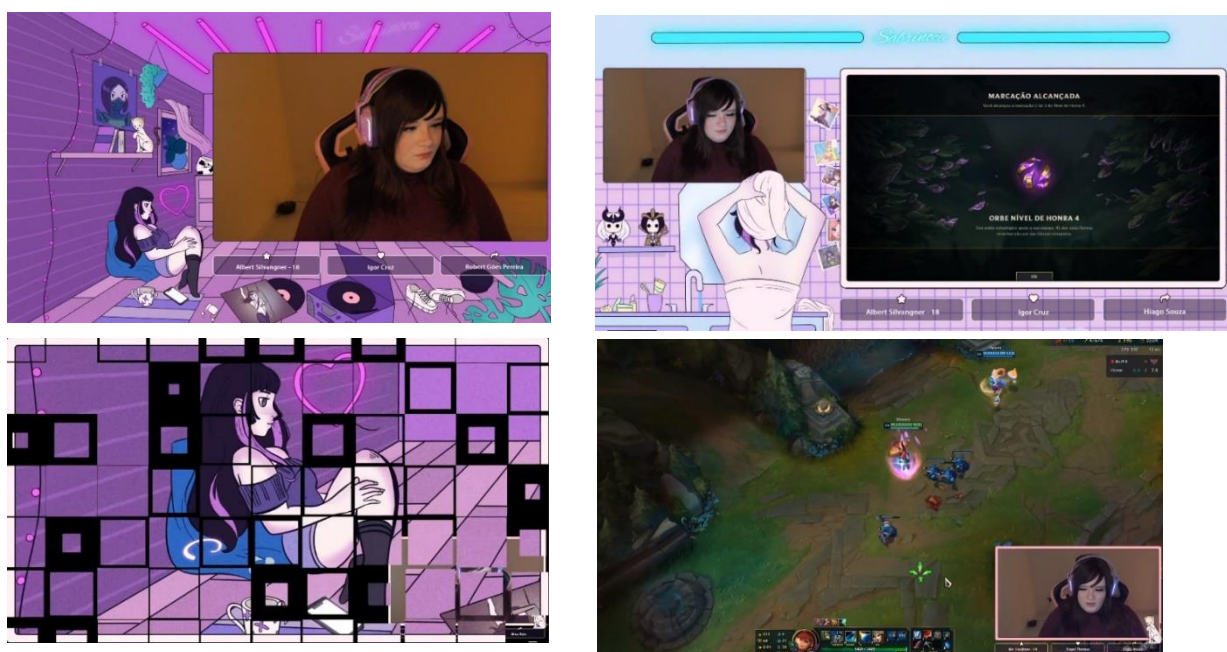
Figura 16 – Gráfico que mostra a porcentagem de *streamers* que aparecem visualmente



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nos quadros a seguir expostos na figura 17, exemplificamos os vários momentos da *stream* com Sabrinoca. Na primeira imagem de nossa montagem (figura 17), vislumbramos o *layout* desse momento inicial de apresentação e conversa com o público. Em seguida, o *layout* específico para quando a *streamer* está em preparação para adentrar o jogo. Assim como nos comerciais de televisão, aberturas de novela e chamada dos quadros, observamos na terceira imagem de nossa montagem um efeito de passagem de um corte a outro, com quadros em tipografia cinética formando a imagem de uma ilustração de Sabrinoca, para, por fim, assistirmos à *gameplay* em dois quadros sobrepostos em tempo real.

Figura 17 – Montagem de quadros com elementos estético-midiáticos das *streams*



Fonte: Sabrinoca/Facebook Gaming, 2021

Todas as *streamers queers* seguem o mesmo padrão, com algumas mudanças a depender do patamar de audiência e patamar financeiro em que se encontram (alto, médio, baixo). Isto significa que até mesmo as *streamers* mais precarizadas, 60% (n=30) do nosso *corpus*, tentam se aproximar dessa gramática audiovisual, seja com um *layout* sem animação, seja com um cenário precário (um quarto bem arrumado, um quarto em reforma), seja não mostrando o rosto como 6% (n=3) mas com uma estética muito similar na *modus operandis* da transmissão.

Todas as *streamers* 100% (n=50) falam durante a transmissão, dialogando com o público ou em interação com o game. O *ludificatio*, portanto, está presente tanto na

gameplay do jogo transmitido como fator de prender a atenção do público quanto no “jogo de cintura” da performance da *streamer* em que se percebe, por exemplo, diversas características dos narradores esportivos e dos locutores de rádio quando elas contam ao vivo aspectos do jogo, dicas de jogabilidades, reclamações de injustiças. E, também, dos apresentadores de televisão, quando nos introduzem “o que vai acontecer na *live*”, quando fazem sorteios de brindes para os fãs e quando interagem pedindo engajamento.

Portanto, é Kittler (2016, 2019) que nos faz perceber que esse tipo de mídia como a transmissão de jogos está atrelado a um processo tecnológico em andamento. “Kittler visa não compreender a mídia como tal, mas documentar as condições históricas de seu surgimento e as estruturas de comunicação e compreensão que elas tornam possíveis posteriormente (o que pode ser chamado de técnico *a priori*)” (GANE, 2005, p. 28-29)⁶⁴. Na *stream*, o lúdico e o espetáculo são articulados nesse trabalho de “afetar” o público, por meio de uma performance midiática, porém, com ferramentas e técnicas disponibilizadas pelas plataformas, pelos algoritmos e por um processo de plataformização e monetização das relações de trabalho. Se antes, Adriane Galisteu pedia para sua audiência ligar para o programa, ou mesmo nos anos 1990, Matinas Suzuki lia perguntas, anotadas por telefonistas em papezinhos, aos entrevistados do programa *Roda Viva*; na *stream* a interação é imediata entre a *streamer* e seu público, uma vez que os fãs respondem, mandam mensagens, recados, xingam, dão dicas, por meio do *chat* – lido recorrentemente durante a *livestreaming*.

Uma das características principais da audiovisualidade de transmissão ao vivo de jogos é a possibilidade de interferência dos próprios fãs a qualquer momento durante a transmissão com o envio de mensagens que são lidas por *bots*. Em geral, o fã precisa fazer um *donate*/pix para o envio dessa mensagem a ser lida ou apenas estimular mensagens pré-programadas já pela própria *streamer*. Por sua vez, essas mensagens pré-programadas são jargões amplamente conhecidos pela comunidade LGBTQIA+ e pelas subculturas *gamers* que circulam, tais como falas de personagens, de artistas, de *memes*, gemidões, falsetes de cantoras pop, *jingles* que elas mesmo criam. Por exemplo, quando enviamos *donates* para Wanessa Wolf, uma música de sua autoria é disparada: “cadê o donate? cadê o dinheiro pra gatinha poder se alimentar” (WANESSA WOLF, 2020-2022)⁶⁵. Nesse

⁶⁴ No original: “Kittler aims not to understand media as such but rather to document the historical conditions of their emergence and the structures of communication and understanding they subsequently make possible (what might be called the technical *a priori*).”

⁶⁵ A música pode ser conferida em *Cadê o donate*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=154O7we9MZo> Acesso em: 11 dez. 2022. Para uma melhor

caminho, somos permeados pela ambiência da comunidade LGBTQIA+ e seus espaços e semioses de sociabilidade, instituindo o que os *Queer Game Studies* averbam como um modo *queer* de jogar e se inserir na mídia (RUBERG, SHAW, 2017). A transmutação da audiovisualidade ocorre por múltiplas mãos, uma rede de momentos e processos que engendra plataforma, fãs, comunidades, gêneros:

Em termos materiais, as tecnicidades desses audiovisuais englobam enquadramentos de câmera, som, edição, luz, intervenções gráficas, comentários, likes e deslikes e corpos (que aparecem nas telas ou em forma de avatares, falas, emojis etc.) em constante interação. Englobam uma série de outros audiovisuais: paródias, gifs, reactions, testemunhos, stories, reels, memes etc. Pela tecnicidade, seria possível também dar conta das gramáticas de uso das plataformas na relação com esse audiovisual enredado por outros que organizam modos de percepção. Por essa acepção, plataformas digitais não são tomadas como “suportes” ou “meios”, mas como ambiências tecidas em rede (retomo a proposição na seção seis), atravessadas por tempos e espaços diversos, por fluxos, por continuidades e descontinuidades de relações comunicacionais, culturais, identitárias e políticas. YouTube, Instagram, Twitter, Facebook, TikTok, Twitch etc. são ambiências cujas condições materiais e simbólicas constituem culturas e nos fazem ver configurações espaço-temporais a partir das tecnicidades e seus modos de percepção. (GUTMANN, 2021, p. 62)

Outro ponto a ser enfatizado é a demarcação das humilhações, do grotesco e do monstruoso (DÍAZ-BENÍTEZ, 2019, STRYKER, 1994, MAJKOWSKI, 2019). Existe por parte das *streamers* uma reelaboração de autoritarismo ou de agressividade, visto com mais afinco em programas policiais, no sentido que em algumas oportunidades acabam ameaçando, humilhando, banindo fãs, tecendo comentários e opiniões polêmicas e até de cunho preconceituoso⁶⁶. Por outro lado, a relação amorosa ou mesmo com achincalhes do público para a *streamer* – características dessas transmissões entre os LGBTQIA+ – remetem à época elisabetana, no sentido de que os fãs também atacam, criticam, irritam-se com algumas jogabilidades, jogadas e escolha de games, entre outros descontentamentos, que levam para apedrejamentos contemporâneos (cancelamentos). Algumas de nossas *streamers* utilizam-se de alguns fatores que as marginalizam (como ser feia ou gorda ou não jogar bem) como um recurso para atrair ainda mais público – o

visualização desse processo de mensagens lidas por *bots*, ver *Donates engraçados da live de Wanessa Wolf*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y3akHT3udAc> Acesso em: 11 dez. 2022.

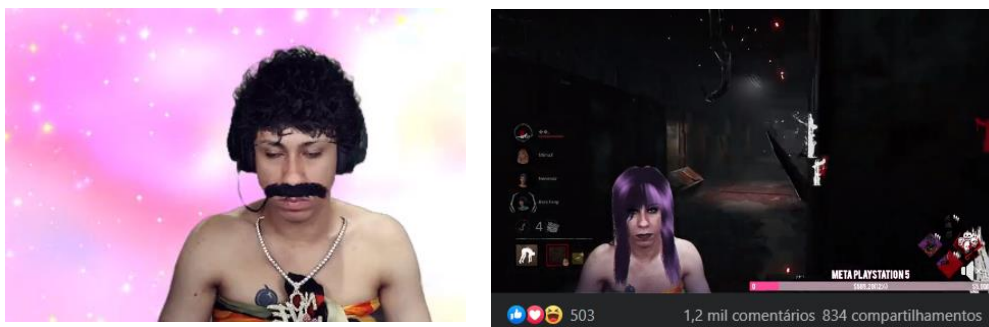
⁶⁶ Um exemplo pode ser dado com Sabrinoca que questiona o público com “*bora gente compartilhar a live, vocês estão muito fracas no compartilhamento*” ou com aforismos como: “*compartilhem a live! Demônios, infernos, filhas da puta. Essa é a saideira, eu vou fechar, porque eu já tô a três horas aqui e não tem nem mil compartilhamentos nesse merda*”⁶⁶ reelaborando a agressividade dos programas policiais, por exemplo, de Luiz Carlos Alborghetti ou de Ratinho.

que pode ser muito produtivo socialmente no que tange às representatividades, mas podendo incorrer também na produção de um público tóxico (SHAW, 2017; RUBERG, 2022), acostumado a xingar, achincalhar, a fazer piadas, evocando justamente um superdimensionamento da derrota, do erro, da não serventia dentro da cultura de mercado de capitalismo de plataforma instaurado – com danos psicológicos para as própria *streamers*.

Existe um processo de sexualização dessas *streamers* que salientam o rosto maquiado, o mostrar do colo e do bojo dos seios; perucas, apliques e cabelos que enaltecem o liso com 52% (n=26), músculos, barbas, peitos cabeludos, tatuagens, harmonizações faciais. Isso advém da compreensão de que estão diante de um espetáculo, são protagonistas do próprio *show*/espetáculo, e, portanto, devem se apresentar bem arrumadas. No entanto, essa tecnologização sexual, do gênero e do corpo (HARAWAY, 1994, DE LAURETIS, 1994, PRECIADO, 2018) está entremeada do hackeamento de diversas próteses grotescas que se findam não só no corpo, mas também na audiovisualidade que o público de transmissão de jogos consome. Corpo-texto-mídia. Exemplo desse processo pode ser conferido na montagem a seguir em que vislumbramos Travety Glamour produzida com maquiagem, seio postiço e aplique – próteses acopladas no corpo, já nos dois *frames* subsequentes, veremos que Travety monta a sua própria corporalidade a partir da inserção de filtros advindos da audiovisualidade da *stream*, que lhe insere bigode, cabelo e perucas digitalmente (que podem ser ligados, trocados e retirados ao bel-prazer).

Figura 18 – Montagem de quadros com Travety Glamour



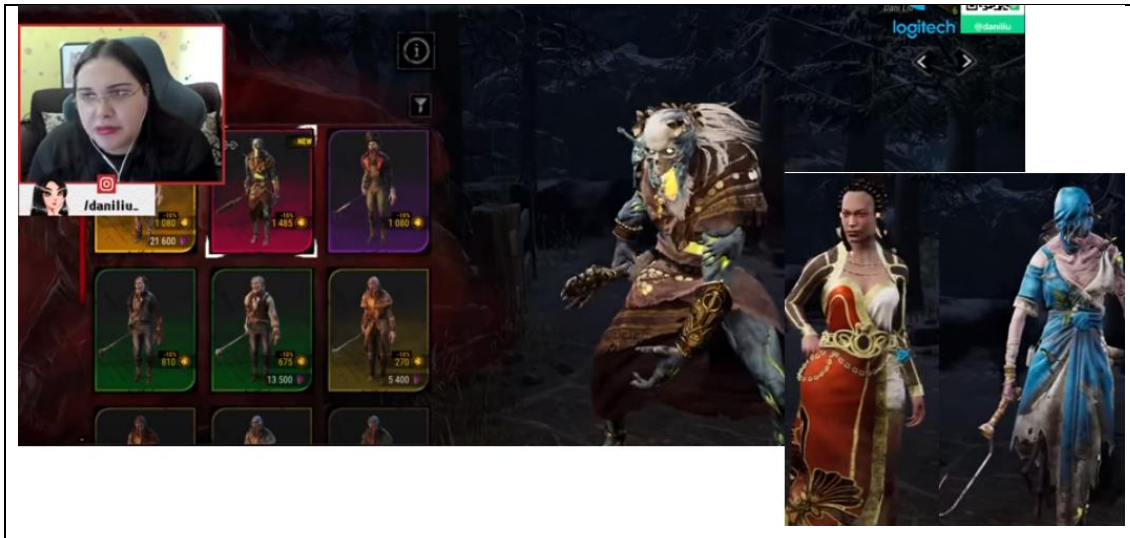


Fonte: Travety Glamour/Facebook Gaming, 2022.

Como já elencado, próteses não são simplesmente artefatos maquínicos que vamos inserindo dentro e fora do corpo, pois, conforme as discussões de Haraway (1994) e Preciado (2018) existe todo um processo de subjetivação e produção do corpo que necessita reconhecer linguagens, signos, discursos, drogas, gêneros, modos de ser, também como próteses passíveis de hackeamento. Podemos perceber isso no acionamento de Dani Liu da conselheira amorosa, algo semelhante ao *Ponto Pê*, dando dica de práticas sexuais e de “como não se ferrar no amor” enquanto joga a *gameplay* de *Samurai Warriors 5*. Ou, quando adota aspectos do jurado de programa de auditório. No quadro a seguir, exemplificamos essa hibridização apresentando um momento em que Dani Liu abre o novo pacote de atualizações do jogo *Dead By Daylight* e passa a avaliar, item por item, *skin* por *skin*, que chegaram para o jogo.

Quadro 7 – Dani Liu avaliando novo patch de *Dead By Daylight*

| | | |
|---|--|--|
| <p>Vamos ver o que tem de novo aqui, nessa bomba nuclear.</p> <p>Primeiramente, quem é você? Ai que bonita essa <i>skin</i> do boca de bucelia. Bonita.</p> | <p>E a Elody? Amo! Linda essa da Elody, só essa parte do quadril que eu achei meio esquisita, o <i>design</i>, o caimento, não era pra ter caído assim, sendo que o quadril dela, o lado direito ficou maior que o lado esquerdo, mas tá bonito.</p> | <p>Vamos ver essa aqui, não gostei, a Kate já tem um monte de <i>skin</i> igual a esse. Quem é você? Hmm... é a Nurse, ela tem um monte de escorpião na cara, achei um conceito, um pé osso e o outro todo com os dedo tudo deformado. Deixa eu ver essa aqui: medonho, vou fingir que não vi.</p> |
|---|--|--|



Elaborado pelo autor a partir de Dani Liu, Nimo Tv, 2021.

Há aqui, uma performance que alude a seriedade de *RuPaul* quando avalia a montagem de *drag queens* no programa de *RuPaul's Drag Race*, mas também, aspectos dos irreverentes jurados dos programas de auditório brasileiros, como Elke Maravilha e Pedro de Lara; e dos programas que avaliam visuais e transformam o *look* de pessoas, como *Esquadrão da Moda*. Isso pode ser salientado quando a *streamer* diz “gostei” ou “não gostei”, e, também, nas suas descrições e reclamações, “o caimento não ficou bom” ou “a Kate já tem um monte de *skin* igual”. Além de mediar uma interação, uma afetividade, um engajamento em sua *stream* na Nimo TV, está também mediando, para o público LGBTQI+, avaliações e valores acerca do *game Dead By Daylight*.

Tal momento de avaliação é denominado por elas de *react*. Logo, as *streamers queens* também vão estabelecendo aquilo de Charaudeau (2013) denomina de “contrato de comunicação” ao criarem diversos momentos e quadros durante o próprio fazer *stream*. A audiovisualidade em rede (GUTMANN, 2021) é gramaticalizada não só nas formas visuais e espaciais, mas também, na duração da transmissão – nos tempos que demarcam início, momento do jogo, momento de pausa do jogo, quadros, sorteios, encerramentos. Elas nos avisam anteriormente pelas redes “olha, hoje terá *react*”. O *react* pode ser uma reação a novas *skins*, novos personagens, a um novo clipe lançado da música *pop*, a um novo jogo lançado, a uma nova fase disponibilizada no game. Como adquirem certa autoridade pelo fato do público lhes amadrinharem, elas se colocam na posição de avaliadoras, respondendo com detalhes o que “acham” daquilo diante de seus olhos. Outro contrato de comunicação que as *streamers* estabelecem com o público é o *subday*. O *subday* é um dia específico em que a *streamer* faz uma *livestreaming* privada apenas para apoiadores – como uma forma de gratificar e diferenciar os fãs que apoiam

financeiramente dos fãs de maneira geral. Uma terceira forma de vinculação com o público e utilizada desde o rádio nos anos 1950 (sem dar o devido crédito ao circo) é o que Caillois (2017) denomina de *alea*, isto é, são os sorteios, em que a dimensão da sorte é um fator preponderante para fixar, agradar e recompensar o público. Utilizando “roletas virtuais” elas sorteiam apoiadores para dar *mouses*, games, teclados, entre outros benefícios – um aspecto que também denota um certo gerenciamento da própria carreira, pois só conseguem fazer tais sorteios porque registram e se organizam por meio de planilhas em que cada apoiador ganha um número.

Também existe os *exposeds*, que podem ser compreendidos como uma forma de expor alguém, uma situação, revelar para o público uma fofoca, posicionar-se frente a um cancelamento.⁶⁷ Como se estivéssemos no conforto de programas da tarde, nossas *streamers queers* também nos atraem com o *Hanging out* – que pode ser traduzido como “jogar conversa fora”. As plataformas de *gamestreaming* limitam e autorizam que determinadas horas sejam preenchidas por conversas das *streamers* com o público. No entanto, existe também um *Hanging out* que se mistura com o *react*, como por exemplo, ao invés de falar da própria vida, as *streamers* escolhem ver vídeos, filmes e programas de televisão para ficar comentando ao vivo. Sabrinoca, por exemplo, reavivou a série *Mulheres Ricas* recentemente em suas *lives*. Outras, misturam o *Hanging out* com o *subday*, assistindo a filmes de forma privada no Direct somente com os apoiadores e amigos íntimos.

Devemos ainda nos ater aos elementos de cenografia, efeitos especiais e *costume* advindos do cinema e da televisão. Cada vez mais os cenários são construídos no sentido de que aos poucos os quartos, os guarda-roupas e as salas foram sendo trocados por espaços higiênicos (só parede branca, ou parede colorida) ou espaços claramente montados a partir de estantes, bonequinhos, livros, luzes de LED, pisca-pisca e até móveis de luxo ou vista para a cidade – vide o alto andar do edifício em que transmite. De fato, nossas *streamers* de alta e média audiência, 40% (n=20) do *corpus* somadas, possuem melhores cenários, com artefatos e efeitos mais caros. Somente 22% (n=11) não mostram o cenário, ou escondem com filtros, panos, entre outros. A grande parcela de *streamers* de baixa audiência, que são 60% (n=30), tentam seguir essa gramática deixando o

⁶⁷ Um exemplo de *exposed* pode ser conferido nas revelações feitas por Sabrinoca em janeiro de 2023 sobre sua vida e sobre alguns podres de outras *streamers*, angariando ao vivo mais de 11 mil pessoas, refletindo em ampla exposição nas redes, sobretudo no Twitter. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QyBWAChBHy4> Acesso em: 20 jan. 2023.

ambiente (o quarto, a sala) mais ou menos arrumado com pisca-pisca, ursinhos, flores, papel de parede. Em certa medida, foram instituindo “camarins artísticos” em seus próprios lares, separando o privado do público, o quarto do “espaço de trabalho”, estabelecendo ambientes *gamers* em cômodos específicos dos lares ou mesmo os separando com cortinas, panos e fundos virtuais. Nesse caminho, *layout* e cenários vão sendo trocados ao longo do tempo e são apresentados ao público da mesma forma que os programas televisivos.

Figura 19 – *Print de stream de Wanessa Wolf*



Fonte: Wanessa Wolf/Facebook Gaming, 2021

Figura 20 – *Print de stream de Mandy Mess*



Fonte: Mandy Mess/Facebook Gaming, 2021

O grotesco *queer* pode ser aferível nesse processo de hackeamento de ficções, evidenciando nessa análise a ideia de *costume* e “efeitos especiais” do universo

cinematográfico na construção de uma hibridização entre *streamer* e game e/ou *streamer* e personagem. É evidente que o game enquanto mídia se hibridiza na *stream* pois o que vemos é o sujeito ao vivo jogando – (o game ocupa a maior parte da tela e do tempo da transmissão) – mas aqui, estamos em um processo de hibridização de outra ordem, no sentido de que o game incide na corporalidade da *streamer*.

Podemos ver na figura 19, Wanessa Wolf aproveitando o *hype* de lançamento do jogo *Cyberpunk 2077* e produzindo uma “*cyberdrag*”, já na figura 20, Mandy Mess reelabora-se a partir da personagem Spirit do jogo *Dead by Daylight*. Tal customização tecnocorporal (PRECIADO, 2018) pode ser realizada também sem maquiagem, mas com efeitos e máscaras virtuais que sobrepõem ao rosto das *streamers*: deformidades, demonização, bruxas, princesas, ciborgues, carinhas de bebê e cachorrinhos, entre outros, como a figura seguir, em que Sabrinoca troca seu rosto por uma batata.

Figura 21 – *Print de stream de Sabrinoca*

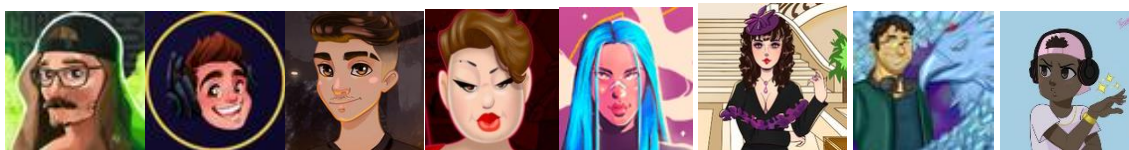


Fonte: Sabrinoca, Facebook Gaming, 2021.

Por fim, é possível aferir aspectos de homogeneização nessa prática de streamar, quer dizer, uma homogeneidade na forma que *streamers queers* transmitem jogos sobreposta a uma homogeneidade da mídia *stream* de maneira mais ampla. Já elencamos várias dessas características específicas das *streamers queers*, por exemplo, amadrinhamento dos fãs, uso de códigos e linguagens *queers*, *subdays*. Mas tais especificidades são estruturalizadas e passam a configurar um “padrão de qualidade” para todas as *streamers queers*. Complementar a isso, são agenciadas também pelo modo de se fazer *stream*, isto é, características que estruturam o modo de streamar de todos os *streamers*. Destaco da figura 22, um movimento de construção de *layouts*, capas e perfis com animação e estética de desenho (afirmação da estética infantil, do “fofinho”), pois

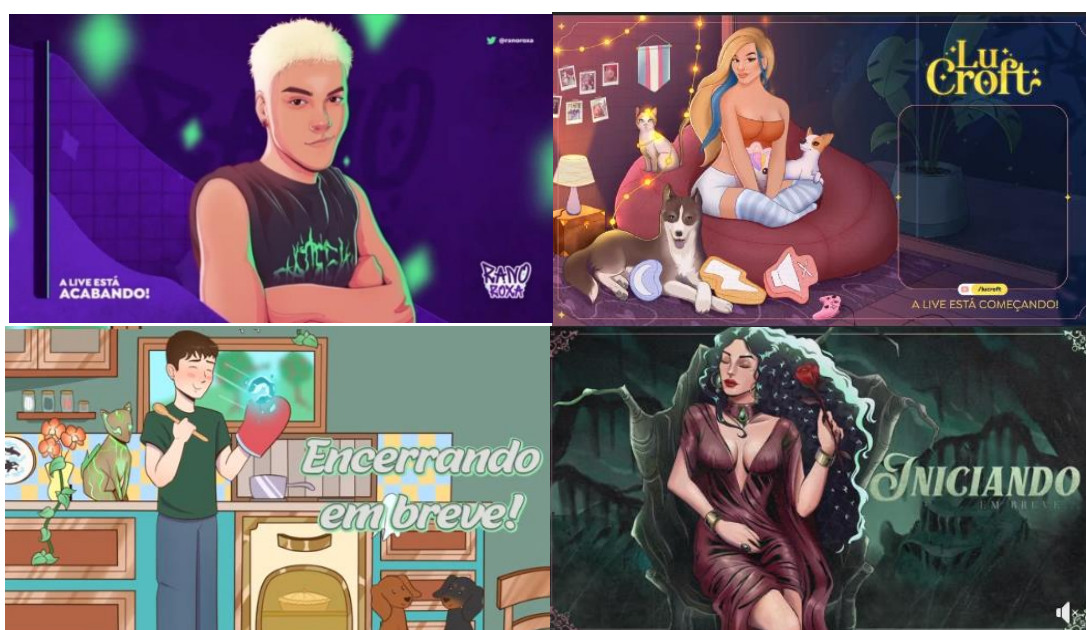
24% (n=12) de nossas *streamers* utilizam no perfil imagens, figuras e representações de si mesmas em formato de desenho.

Figura 22 – Perfis de *streamers* padronizados por uma linguagem de ilustração



Respectivamente: Coreano, Alanzoka, Souza Soul, Wanessa Wolf, Gisele Amarga, branca Scarnera, RaulmonoAnivia e Garota do Blog.

Figura 23 – Montagem com *layouts* de *streamers queers*



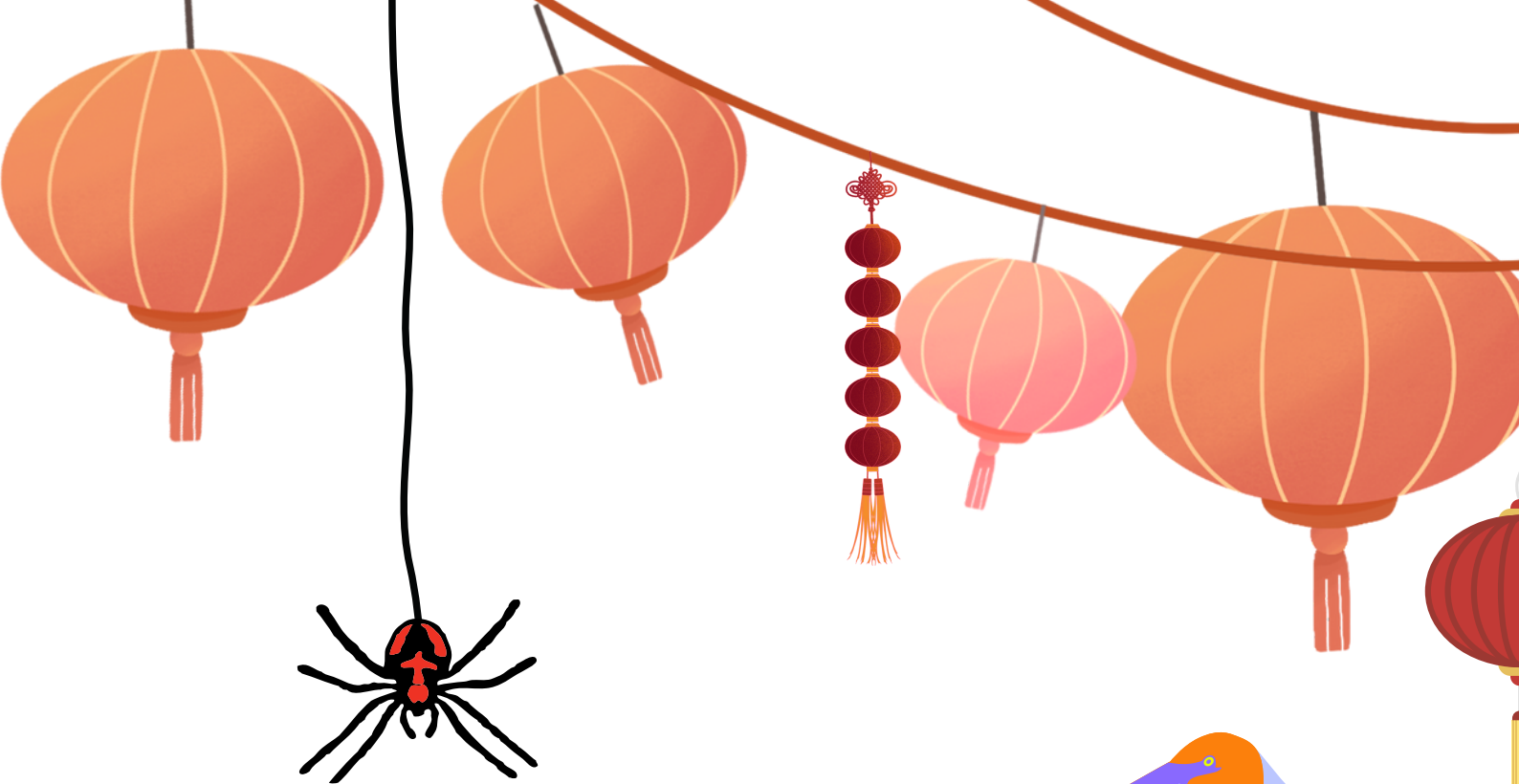
Fonte: Ranoroxa/Twitch, 2022; Lucroft/Facebook Gaming; Vanesso/Twitch, 2022; Nerissa/ Facebook Gaming, 2022.

Além disso, 98% (n=49) do nosso *corpus* adotam aspectos de ilustração em seus *layouts* como na montagem acima. Nesses *layouts*, predominam-se cores como rosa, roxo, vermelho, além de figuras como cachorrinhos, corações, fadas, bruxas – com a representação do *streamer* em evidência, sexualizada e tomando grande parte do *layout* – sendo mais um elemento na gramaticalidade audiovisual na transmissão ao vivo de jogos para *streamers queers*.

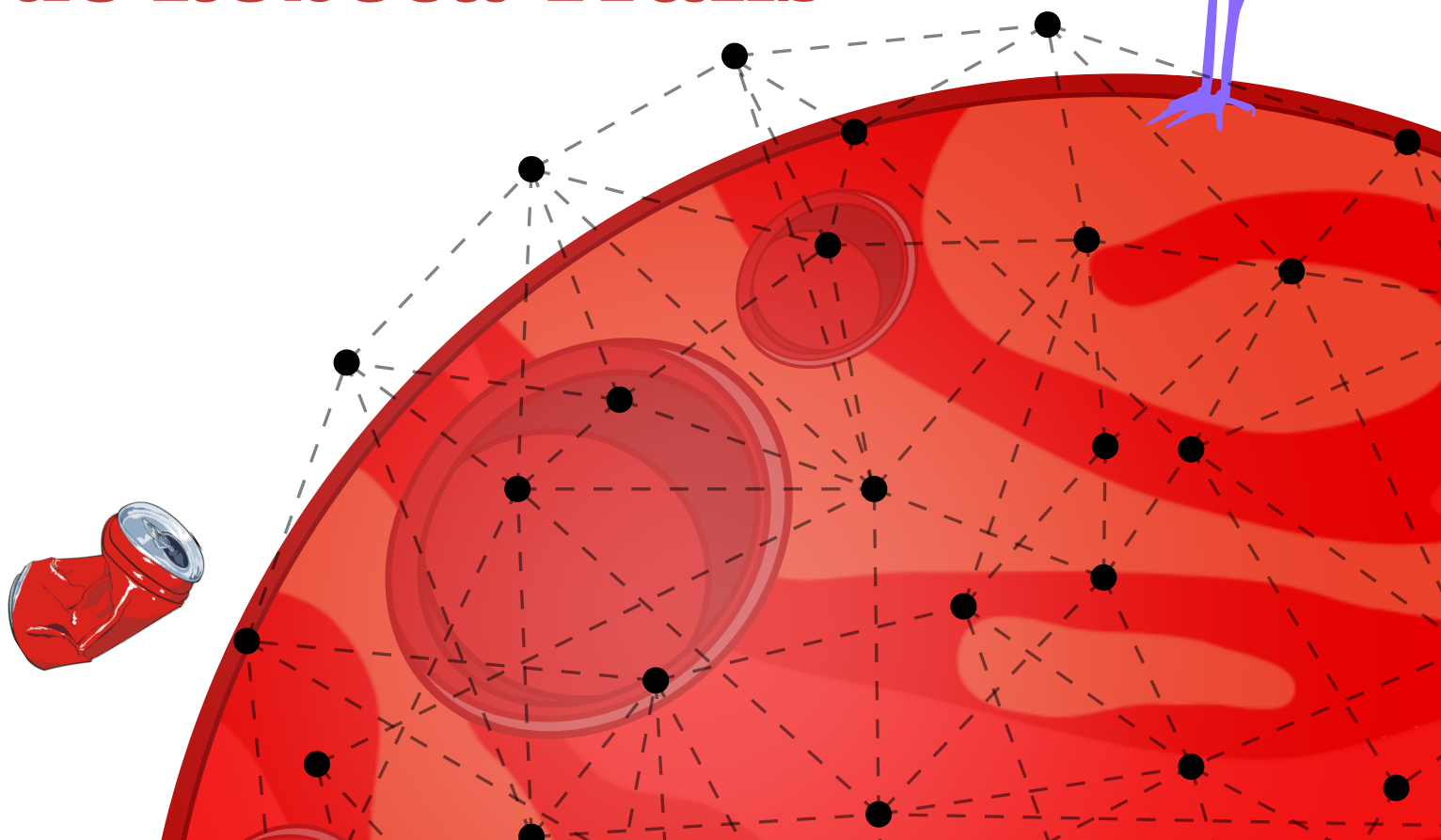
5.3 Costurando o corpo-streamer

A Arqueologia das Mídias – sobretudo porque se alicerça no pensamento McLuhiano e no pensamento Foucaultiano – provoca-nos a pensar para além da identificação das mídias mais salientes, possibilitando pensar em como o modo *queer* de streamar institui-se a partir da produção de uma gramática audiovisual em rede; uma gramática de uso e de ação, como lembra Gutmann (2021) que tem como intento provocar diversas formas de afeto e atenção do público nas plataformas. Nesse sentido, esse espetáculo que nossas *streamers queers* produzem, a partir de um estúdio e do acúmulo de múltiplas funções na organização da transmissão ao vivo, está repleta de possibilidades fabulatórias e de hackeamentos em que se brinca com passado, presente e futuro, com irrupções (KITLER, 2016), atravessamentos entre “o mundo do jogo” e o “mundo real”, entre o digital se sobrepondo na face corporal.

Diversas próteses são hackeadas (HARAWAY, 1994, HALBERSTAM, 2017, PRECIADO, 2018): cenários, perucas, maquiagens, linguagens, *deep fakes*, filtros e fundos falsos, performances de apresentadores de televisão, de narradores, de jurados, incorrendo em subtipologias dentro da própria estruturalidade da transmissão, como o *subday*, o *react*, o *hanging out*. Em *Verônika em mutação punkdrag*, Bastos (2021) nos apresenta a ideia de *punkdrag* – que não é a simples intersecção entre o movimento *punk* e as *drags* dos anos 1990, e sim, um reflexo híbrido de várias mídias. “O cinema, as artes plásticas, a cultura *pop* dos circuitos televisivos e das redes sociais, a pintura, a maquiagem, e sobretudo a moda [...] são como fontes de nos reelaborarmos e rejuvenescer nossos *selves*” (BASTOS, 2021, p. 110). Como possibilidade de “narrar-se”, nossa constelação de *streamers queers* está repleta de reelaborações contemporâneas de *drags* e trans, entre outros LGBTQIA+, de Pablo Vittar a RuPaul, permeada por referências de outras épocas, como as divas *pop* dos anos 2000 (Britney Spears, Christina Aguilera), do passado *pin-up* dos anos 1940, da glamourização espetaculoista de atrizes dos anos 1950 (Elisabeth Taylor, Marilyn Monroe), da desorganização e fetiches oitentistas (Cyndi Lauper, Madonna), de futuros ainda não vividos (afrofuturismo, *ciberpunk*, apocalipses), de *gameworlds* e passados lúdicos (infernos, mundos nórdicos, *steampunk*, contos de fadas) e baseadas em representações trans, *drags* e outros *queers* celebradas nos circuitos LGBTQIA+ (baladas, boates, *shows*, teatro de revista) e aquelas homogeneizadas e padronizadas por estereótipos na mídia televisiva (Rogéria, Roberta Close, Vera Verão) e de redes como YouTube, TikTok e Instagram. Um corpo que vai se costurando [in] rede.



Micro-história, o problema do arquivo e uma arqueologia da mídia nas streams de Rebeca Trans



6. Micro-história, o problema do arquivo e uma arqueologia das mídias nas *streams* de Rebeca Trans

“Dizem” que quando nevou em Curitiba em 1975 Gilda já estava por lá. Há quem diga que a travesti chegou com o circo, outras memórias dão conta dos beijos arrancados nos rapazes e até mesmo o seu corpo putrefato encontrado em 1983 num casarão na rua Desembargador Motta é fonte de mistérios. Figura transgressora da cena gay e do carnaval curitibano, Gilda, hoje, não passa de mera lembrança de poucos senhores, contada por *blogs* perdidos na internet. O “dizer” aqui ganha preponderância. “Dizem” que levou uma facada que quase lhe custou a vida. “Dizem” que levou um chute na boca num bloquinho. “Dizem” que outro morador de rua teria lhe enforcado. Dos documentos mais concretos, para além da certidão de óbito, está o dia em que foi aprisionada em um hospital psiquiátrico às vésperas do Carnaval de 1981, gerando protestos e até marchinha em sua homenagem⁶⁸.

Gilda, portanto, paira uma *quasi* memória social. Uma história marcada pela factualidade e pela ficcionalidade – dispersa em “arquivos” que queimam mais rápido que nitrato de celulose de rolo filmico. A expressão “queima de arquivo” foi amplamente utilizada no regime militar para designar o desaparecimento de pessoas que “sabiam de mais”, isto é, “arquivos vivos”. A sensação é um pouco essa: a cada pessoa que morre, um pouco de Gilda se esvai. A prática de destruir ou queimar documentos, livros, papiros – até mesmo pessoas – sempre permeou estruturas de poder diversas, seja pela desimportância, ou justamente pelo contrário, pela gigante importância das informações contidas no arquivo. Foi assim quando o califa Omar mandou incendiar a Biblioteca de Alexandria no século VII⁶⁹ e quando Ruy Barbosa mandou queimar documentos da escravidão no Brasil, em 1890⁷⁰.

⁶⁸ Dos raros trabalhos científicos sobre Gilda, sugiro Marzini e Nascimento (2016) onde uma breve biografia da travesti é apresentada. Além disso, o trabalho elenca algumas produções culturais que tentaram reconstruir e reatualizar a importância de Gilda. Além disso, recordo-me por volta de 2014 uma campanha de instaurar o nome de Gilda em uma praça a ser construída a época – clamor que nunca se efetuiu. Essas representações culturais, no entanto, são bem localizadas e circulam por setores restritos de Curitiba. O apagamento de Gilda pode ser notado não somente pela falta de “arquivos”, mas também, pela sua quase inexistente repercussão na mídia, nas publicações científicas, na cena LGBTQI+ e no próprio carnaval curitibano recente.

⁶⁹ Para ver as várias versões sobre a queima da Biblioteca de Alexandria, ver Qassem (2009).

⁷⁰ Documento de 1890 pode ser conferido no Acervo Digital do Estadão com publicação intitulada *A destruição dos documentos sobre a escravidão* (2015).

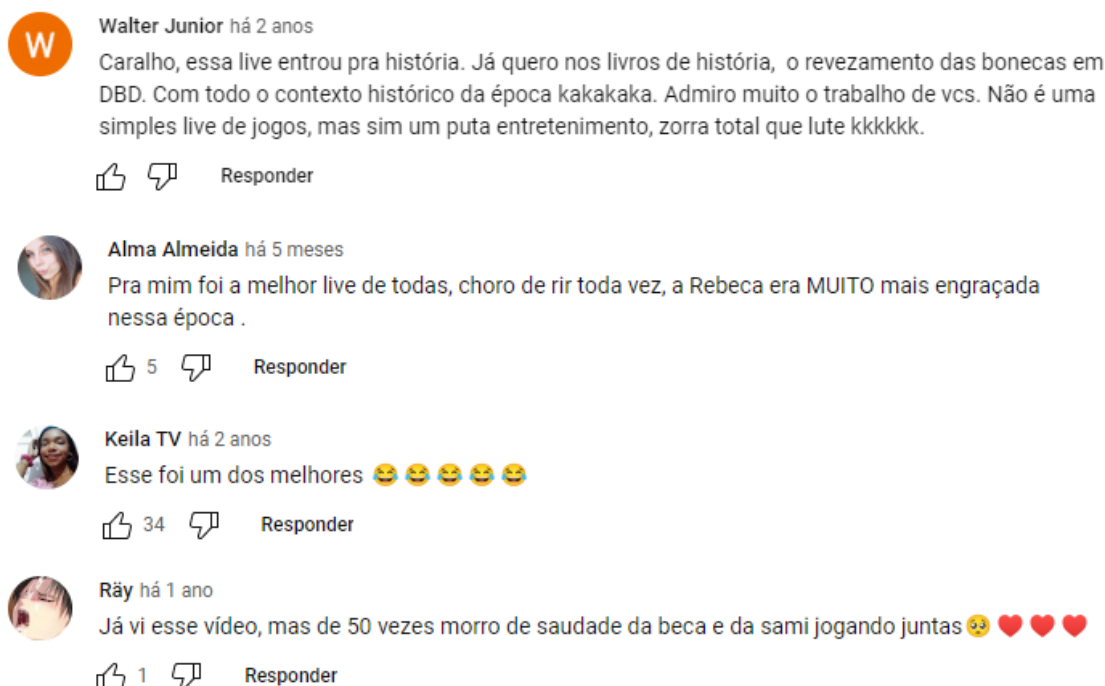
Por causa da efemeridade da web, a transmissão ao vivo de jogos e a subsequente carreira das *streamers queers* decorrem de um problema semelhante: arquivos hospedados em VODs de plataformas que, aos poucos, desaparecem, fragmentam-se em outros conteúdos e são recuperados em sua integridade por fãs e *fan-based*. Às vezes basta uma semana, dias, horas para aquela *stream* importante desaparecer. Isso ocorre porque: (1) a própria *streamer* deletou a *stream* por algum motivo; (2) a plataforma de *gamestreaming* deletou a *stream* por causa de violação de alguma regra, por exemplo, *copyright* ou nudez; (3) a plataforma não existe mais; (4) a *streamer* ao mudar de plataforma deletou o próprio perfil (e conseqüentemente todos os vídeos); (5) atualizações do sistema técnico da web ou da plataforma acabam por inativar alguns vídeos; (6) limitações da parte da *streamer* ou da plataforma acerca do “tempo de vida” do arquivo (só pode me assistir ao vivo ou arquivos no VOD que expiram em 3 meses).

Ao amadrinhar por anos essas *streamers*, vamos linearmente – a cada *live* vista – acompanhando as transformações corporais, tecnológicas, econômicas de suas vidas, bem como *layouts*, cenários, *hypes* de games lançados. Tais elementos sempre caracterizam épocas nas memórias dos fãs: “a época do jogo tal”; “a época da personagem tal”; “a época da plataforma tal”. Por outro lado, tais “épocas” também demarcam a nossa própria vida (a do público). No entanto, existe uma impossibilidade de recriar diacronicamente a história de cada uma dessas “estrelas” do mundo *queergamer*. Em uma analogia, é a mesma sensação de entrar em um arquivo organizado alfabeticamente e não encontrar a gaveta B, F e G.

O público, por sua vez, é marcado por um efeito de nostalgia, como pode-se observar na figura a seguir com alguns comentários. Porém, os fãs não apenas procuram vivenciar e visitar *lives* antigas, eles atuam também na reconstituição arquivística desses conteúdos. Algum tempo depois esbarramos com fragmentos dessas *lives* “perdidas” ou mesmo com o vídeo completo nos perfis de *fan-baseds* e fãs, postados no YouTube, Twitter, Grupos de Facebook, Direct e até mesmo em sites pornográficos como o Xvideos. Logo, há um quebra-cabeça em que as peças constantemente desaparecem e reaparecem, criando confusão temporal ao mesmo tempo que me revelam informações acerca do objeto de pesquisa. Além da recomposição diacrônica e a possibilitação metodológica de vislumbrar mudanças ocorridas nas *streamers* e na audiovisualidade da *stream*, sobretudo a nível corpo-textual e toda parafernália de próteses, instrumentos, tecnologias adquiridas; é possível verificar também os abandonos, as desconstruções e os

deshackeamento de códigos (HARAWAY, 1994; DE LAURETIS, 1994, HALBERSTAM, 2017).

Figura 24 – *Print* de comentários nostálgicos de fãs



Fonte: Rebeca Gamer/YouTube, 2022.

Um desses arquivos inexistentes é a *livestream* de 20 de outubro de 2021 em que Rebeca Trans surtou ao vivo, ficando bêbada e nua – promovendo o debate no círculo *gaming* acerca da saúde mental e do excesso de fama e trabalho que as plataformas de *gamestreaming* fomentam. Rebeca é um bom exemplo, porque nessa dispersão de fragmentos, vamos encontrá-la em diversas corporalidades, gêneros e formas de se transmitir jogos ao vivo. Uma história que, se bem investigada, pode nos aclarar sobre a própria *stream* como uma mídia – uma mídia engendrada com o corpo *queer* em sua tecnicidade audiovisual (TAYLOR, 2018b; GUTMANN, 2021) e com plataformas, fãs, indústrias, etc.

A dificuldade com arquivos e lacunas não é novidade para etimólogos, paleontólogos, arqueólogos, historiadores e até para nós pesquisadores da comunicação e do digital. Nesse caminho, o nosso objetivo aqui é o de vasculhar esses vídeos de Rebeca Trans dispersos na internet a partir de duas teorias: a micro-história de orientação italiana e a arqueologia das mídias fortemente influenciada pelos teóricos de mídia alemã. Tais teorias possuem certas similitudes e não estão condicionadas a reconstruir linearmente a história, mas sim, de assumir esse processo de perdas e redescobertas de arquivos como

um elemento constituinte do objeto de pesquisa e do cronotopo em que está inserido. Veremos que, muito mais que a efemeridade do digital, a *stream* é uma mídia que subjaz um hibridismo arqueológico; pois, depois de sua realização ao vivo, finda-se em arquivos ativos de vídeos na plataforma, fragmentos dispersos recuperados-organizados por fãs e uma memória coletiva do público que guarda momentos que nunca mais poderemos reassistir.

6.1 O olhar micro-histórico

Nós fomos domesticados que toda história tem um início, um meio e um fim. Toda história é demarcada por um tempo e um lugar. Querem que tenhamos concretude na “história da minha vida” – narrada por aí enaltecendo sofrimentos e vitórias. Esta história, seguindo os grandes ciclos históricos (Antiguidade, Idade Média, Era Moderna), deve ser linear e evolutiva. Mas é a sana por buscar origens que nos faz vasculhar um passado do qual não participamos. Procuramos respostas. Como aporte dos “achados”, queremos documentos concretos: listas, assinaturas, cartas, memorandos, ofícios, caderno de notas, pergaminhos, *indexs*, certidões. Tais materialidades arquivísticas nos assegurariam que a história que contamos é “verídica”.

A micro-história surge como um movimento que questiona este ideal de História. Edoardo Grendi, Giovanni Levi, Carlo Ginzburg e outros, a partir de publicações no *Quaderni storici* nos anos 1970 criticaram justamente o fazer historiográfico que considera apenas tais fontes arquivísticas “oficiais” para se contar a história. Para eles, o fazer historiográfico estava condicionado a dar versão apenas às estruturas de poder dominantes de cada sociedade, uma vez que são os estamentos sociais mais elevados que são produtoras destes tipos de documentos: imperadores, colonizadores, juristas, tabeliões, cientistas, funcionários públicos. Nossa interpretação dos eventos históricos, estava contaminada, portanto, pelas visões hegemônicas. Edoardo Grendi, por exemplo, vai cunhar a noção de *excepcional-normal*, para nos alertar que vale mais um documento excepcional do que mil documentos que contam a mesma história.

Assim, a micro-história nos induz a trabalhar com uma diversidade de documentos, localizados em arquivos distintos, sempre com o olhar agudo para a diversidade de culturas e pontos de vistas. Tal movimento se opõe a tentativa de encaixar os eventos históricos como peças de um quebra-cabeça de uma História linear e progressiva. Como diz Gribaudi (2020), há uma pressão pela progressividade e por certa

concretude científica que se traduz em “tem de produzir sentido na grande narrativa historiográfica”.

[...] tudo que herdamos do passado deve ser atualizado constantemente, inscrito e ancorado na sempre nova configuração de símbolos, imagens, objetos, práticas, aspirações, bem como no conjunto de elementos que formam o horizonte dos presentes históricos (GRIBAUDI, 2020, p. 51).

Logo, a micro-história propõe este olhar localizado e atencioso para certos eventos, personagens, documentos. Como alertam Ginzburg (2007) e Levi (2020), a micro-história não pode ser confundida com a história de coisas e fatos pequenos, nem tampouco com a restrição de um período reduzido⁷¹. “A micro-história, na realidade, coloca o foco nos questionamentos sobre o funcionamento da racionalidade humana que governa os comportamentos [...]” (LEVI, 2020, p. 20). O que pretende é: “[...] por meio de um caso, um lugar, um documento, um acontecimento, lidos a partir do aumento da escala, busca identificar perguntas que possuam valor geral e que, entretanto, permitam um amplo leque de respostas” (LEVI, 2020, p. 20).

Nesse sentido, tais teóricos italianos argumentam que mesmo que o olhar do pesquisador seja condicionado por um instrumento microscópico, há sempre uma relação com a macro-história, isto é, com a História de maneira mais ampla. Ao desvelar a vida do moleiro Domenico Scandella em *O queijo e os vermes*, Carlo Ginzburg (2006 [1976]) não só reconstitui a vida do fazedor de queijos como aclara as estruturas de poder que lhe interpelavam. Em *Das trevas medievais ao black-out de Nova York*, o escritor-historiador (1989a) nos seduz por uma narrativa com grande carga ficcional que revela como que um *black-out* em Nova York instituiu no imaginário social o “perigo da volta da Idade Média”, presente nos discursos sociais e nos livros e filmes de ficção científica. Nesse caminho, como diz Ginzburg (1989b) no ensaio *O nome e o como*, o fazer micro-historiográfico tem duas facetas:

A análise micro-histórica é, portanto, bifronte. Por um lado, movendo-se numa escala reduzida, permite em muitos casos uma reconstituição do vivido impensável noutros tipos de historiografia. Por outro lado, propõe-se indagar as estruturas invisíveis dentro das quais aquele vivido se articula (GINZBURG, 1989b, p. 177-178)

⁷¹ Ginzburg (2007) em *O fio e os rastros*, faz uma micro-história do próprio conceito de micro-história no ensaio *Micro-história: duas ou três coisas que sei a respeito*, apresentando possíveis etimologias e quando a palavra aparece no trabalho de alguns teóricos anteriores às publicações do *Quaderno storici*.

Portanto, a perspectiva da micro-história me permite deslocar o olhar para essa *constelação de streamers queers*. Não preciso montar uma linha do tempo com fragmentos que eu encontrar por aí. Não preciso reconstruir a história de Rebeca Trans a partir de cortes de *streams*. E de todo modo, não preciso ignorar aquilo que não está hospedado em seus canais oficiais. Mas sim, preciso compreender o que esse processo de fragmentação de arquivos, dispersos, destemporalizados, diz sobre a própria *stream* enquanto mídia; o que se revela sobre o gerenciamento do próprio conteúdo por parte de *streamers* LGBTQIA+, como se estabelece a relação entre fãs a partir dessa recuperação, organização e curadoria de “cacos” de *streams*?

Nesse caminho, para além da diversidade e do olhar microscópico, a micro-história nos convida a olhar com estranheza tais arquivos. Sem um procedimento metodológico específico, com passo a passo a ser trilhado, o pesquisador pode trabalhar com um documento ou com uma gama de documentos, porém, sempre pensando sobre a materialidade de cada texto. “É preciso, em suma, ‘escutar’, com atenção, a *texture* de cada texto – para perceber o efeito que quer produzir adotando um leque de critérios possíveis [...] (LEVI, 2020, p. 30). Não se trata, portanto, de decifrar conteúdos e nem formas, mas de aclarar – no nosso caso – a teia discursiva em que o arquivo está circunscrito, ou seja, pensar a plataforma, a rede social, quem hospeda, entre outros fatores, como dados relevantes. Partindo desse pressuposto, discutiremos na próxima seção uma corrente teórica quem tem certas similitudes com a micro-história e que já debate amplamente alguns desses problemas nas mídias. Estamos falando da Arqueologia das Mídias.

6.2 No terreno da Arqueologia das Mídias

Se a micro-história questiona uma *global history*, a Arqueologia das Mídias, por sua vez, questiona a ideia de uma História das Mídias, isto é, a ideia de que as mídias evoluem linearmente e de que são peças de um quebra-cabeça histórico. Hans Ulrich Gumbrecht (1999) problematiza a tentativa de dar narrativa à História, isto é, uma tentativa hermenêutica (de dar sentido) e propõe justamente que busquemos formas não-narrativas para investigar alguns fenômenos sociais. A questão para o autor é: “[...] saber o que nós imaginamos que o passado “seja” (a questão sobre o passado como “matéria crua”), antes mesmo de começarmos a pensar sobre formas possíveis de sua representação” (GUMBRECHT, 1999, p. 11). Logo, *Em 1926*, Gumbrecht nos dá uma

amostra ao investigar como eram alguns eventos e problema sociais em um ano específico – um ano, em suas palavras, desimportante, uma vez que nenhum fato histórico importante teria ocorrido em 1926.

Nesse caminho, a perspectiva das Teorias de Mídia Alemã⁷² que permeia o debate da Arqueologia da Mídia nos mobiliza a pensar sobre como os processos técnicos fazem as mídias coexistirem, transmutarem-se, reelaborarem-se, obscurecer e trazer à tona novamente aparatos midiáticos obsoletos. Como se viu no capítulo anterior, a *stream* só se efetua enquanto mídia por conta da coexistência do rádio, da televisão, do videogame, das videoconferências e do desenvolvimento de todo um aparato técnico como sonares, processamento sináptico, satélites. No entanto, não há só a mistura de tecnologia – no sentido instrumentalista – mas uma série de “saberes”, isto é, tecnologias de outra ordem, como as performances diante do estúdio de televisão e a linguagem persuasiva dos *merchandisings* de produtos que ajudam no “estar diante das telas” engajando o público ao vivo. Sem contar as tecnologias *queers* interligadas à montagem e produção de um corpo permeado por perucas, seios postiços, silicones – itens que se alinham aos cabos, computadores, monitores, consoles, microfones, luminárias, *webcams*, cenários com luzes e bonequinhos na estante.

Alguns autores como Zielinski (2006) e Parikka (2015) nos alertam também para a produção de lixo – que por sua vez se amontanha a partir da rápida atualização dos aparatos técnicos, quer dizer, “as coisas ficam velhas rapidamente”, mobilizando o nosso olhar para o fato de que as plataformas de *gamestreaming* e os aparatos como celulares, *notebooks*, *PC's*, também se “atualizam” provocados pela materialidade da própria *stream*. Tanto é verdade, que já encontramos por aí uma gama de produtos segmentados para o *streamer* e para o público, que vai desde cadeira gamer, *headphones* “confortáveis” até computadores com acoplagens de monitores de diferentes formatos (um para transmitir, um para ler as mensagens do *chat*, um para jogar, etc.). A disparidade técnica e econômica, faz com que poucos consigam sempre se atualizar, isto é, que tenhamos poucos *streamers* com uma qualidade de transmissão considerada “alta” e a grande maioria que busca alcançar este padrão, a partir do que os professores José Messias e Ivan Mussa (2020) denominam de gambiarra, como pode ser observado também nos dados

⁷² Friedrich Kittler e Hans Ulrich Gumbrecht são os principais nomes interligados a essa corrente denominada de alemã. Telles (2019) alerta para o fato da TMA não ter um projeto concreto e uníssono, tampouco, uma metodologia específica a ser aplicada. Além disso, na cultural alemã, *medien* quer dizer mídia e *medium* é meio, de tal modo que esses termos se intercambiam e motivam aos teóricos alemães a pensar outros processos, como os transportes, também como mídia.

referente à constelação de *streamers queers*, com um pequena parcela de 10% (n=5) de alta audiência e uma grande parcela de *streamers* precarizadas de baixa audiência de 60% (n=30). Temos *streamers* LGBTQIA+ que realizam suas *streams* com o que há de mais atual e novo no mercado, porém, a grande maioria opera a partir de improvisos – como, por exemplo, o ato embrulhar o refletor com um saco de lixo azul para dar um “efeito diferente”, garantindo assim um “padrão considerável” por meio de modos alternativos de captação de vídeo, de voz, de transmissão, de ambientação.

Com a diversidade de parafernália e processos envolvidos na transmissão ao vivo de jogos, como poderíamos estabelecer um “marco” para o estudo desse objeto? Quando ele surge? Quem o inventa? Nesse caminho, a corrente da Arqueologia das Mídias desloca a nossa procura ao considerar as falhas, erros, mídias que não deram certo, mídias esquecidas, mídias zumbis, mídias que só existiram na ficção e outras que foram previstas há muito tempo (KITTLER, 2016; HUHTAMO, PARIKKA, 2011; HERTZ, PARIKKA, 2016). Fomenta-se, assim, a discussão sobre a temporalidade, sobre a interferência mútua entre passado, presente e futuro – não só porque discos de vinil, vitrolas e disquetes possam virar moda e circular nessa sociedade digitalizada, mas porque as próprias mídias vão condicionando sentidos discursivos e vão modelizando nosso olhar para o mundo, incorrendo em diversas oportunidades fabulatórias do que se hackear semióticamente (HALBERSTAM, 2017). Aclara-se nesse processo aquilo que o corpo-*streamer* e a audiovisualidade em rede da *stream* realiza de hackeamento de mídias, performances, próteses, gêneros, que não está visível a um primeiro olhar.

O passado pertence irremediavelmente a um tempo anterior e está emaranhado com esse evento, mas também pode estar presente (*vorhanden*) como os restos de um antigo templo em uma paisagem mediterrânea, em que um pedaço do passado "é presente". A diferença entre um artefato arqueológico-clássico e o modo de existência do tempo técnico-mídia é a seguinte: não apenas o passado ainda está presente como condição no resquício de uma antiguidade técnica, mas a antiguidade técnica também cria o presente em sua processualidade como meio de implementação (desde que ainda funcione quando tem poder) (ERNST, 2016, p. 214)⁷³

⁷³ No original: “*The past belongs, irretrievably to an earlier time and is entangled with that event, yet nevertheless it can also be pent-at-hand (vorhanden) like the remains of an ancient temple in a Mediterranean landscape, in which a “bit of the past” is “present”. The difference between a classical-archeological artifact and the mode of existence of media-technical time is as follows: not only is the past still present as a condition in the remnant of a technical antiquity, but the technical antiquity also creates the present in ist processuality as a medium in implementation (provided that it still works when it has power)*”.

Dessa forma, a Arqueologia das Mídias abre o leque para investigarmos a *stream* não só como resultado de uma “história das videochamadas”, “história da internet” ou “história do audiovisual”, mas também, como efeito de alusões, previsões, ficções – uma textualidade proveniente de medos, sonhos; clarividências, repleta de suor de inventores, cientistas e escritores de literatura – e lágrimas de coisas que deram errado, pois: “Becos sem saída, perdedores e invenções que nunca chegaram a ser um produto material têm histórias importantes para contar” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3).⁷⁴

A *stream* já está nas ilustrações do século XVIII de Jean-Marc Cotê recuperadas por Isaac Asimov (1986) em *Futuredays* assim como no *big brother* que tudo vê em 1984 de George Orwell escrito nos anos 1940. Encontraremos a *stream* nas videochamadas na grande sala de reuniões da vilã Odete Roitman de *Vale Tudo* (1989), na comunicação entre Batman e Mulher-Maravilha na série *Super Amigos* (1973-1985), na performance de Alanis Morissette no clipe de *Head Over Feet* (1996), na barriga dos *Teletubbies* (1997) e em uma série de produções do cinema, da animação e da literatura de ficção científica que vai de *Os Jetsons* (1962) a *Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?* escrito por Philip K. Dick em 1968. É preciso “[...] encontrar algo novo no velho” argumenta Zielinski (2006, p. 3)⁷⁵. A diversidade apresentada pela micro-história é aqui também defendida pela Arqueologia das Mídias em que buscamos essa fabulação e materialidade da *gamestream* em diversos terrenos, artefatos e com diversos instrumentos.

Andrew Reinhard (2018), por exemplo, pensa em *Archaeogaming* um tipo de arqueologia específica para os games, dando-nos, ao menos, cinco deferentes perspectivas para a investigação: (1) *arqueogaming* como estudo dos games em sua materialidade; (2) *arqueogaming* como estudo da arqueologia dentro dos games; (3) aplicação de métodos em espaço sintéticos; (4) dicotomia entre mundo real e o mundo criado pelo *game design*; (5) recuperação de aspectos técnicos, *engines*, códigos, mecânicas básicas (FERREIRA, 2020; PAULA, 2021). Dessa forma, independente da perspectiva, podemos “escavar” os games e descobrir que a grande maioria dos jogos de luta induz a ver as corporalidades gordas como abjeção ao projetá-las com “poderes” sempre interligados ao sistema digestivo (vômito, gases, engolir o inimigo) ou ao peso

⁷⁴ No original: “Dead ends, losers, and inventions that never made it into a material product have important stories to tell”.

⁷⁵ No original: “Now, if we deliberately alter the emphasis, turn it around, and experiment, the result is worthwhile: do not seek the old in the new, but find something new in the old. If we are lucky and find it, we shall have to say goodbye to much that is familiar in a variety of respects”.

(esmagamentos, abraços, barrigadas); ou descobrir a partir de Soares (2016, 2022) que os computadores ganharam telas coloridas provocados pela necessidade de jogar nos anos 1970 e 1980.

Ao mesmo tempo entendo que Reinhard (2018) e os estudos que interseccionam os games e a Arqueologia das Mídias tem limitado o próprio fator fabulatório que há na teoria, operando ainda com a ideia clássica do arqueólogo que “desenterra coisas”, com separações e classificações que em determinadas situações nos ajudam a pensar em alguns problemas, mas em outras, distanciam da própria rede de problemas, mídias, discursos em que o nosso objeto está inserido – algo que está nas preocupações de Michel Foucault, Vilém Flusser, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, nomes que permeiam os debates das Arqueologias voltadas à mídia. Os games são apenas uma faceta circunscrita nesse ato de transmitir jogos ao vivo em plataformas de *gamestreaming*. Se delimito meu terreno nos “games” para a escavação, interrompo possíveis descobertas – às vezes mais reveladores – nos videoclipes de divas pop dos anos 2000 e na seriedade que o jornalismo televisivo e sua bancada impõe ao chamar as notícias. Wanessa Wolf, Samira Close, Rebeca Trans não apenas jogam como empregam o *glamour* de uma Britney Spears e a seriedade de uma Fátima Bernardes ou um Galvão Bueno.

Tudo o que podemos fazer é fazer certos cortes para o acesso operacional novamente. Esses cortes podem ser definidos como construções construídas; no caso da mídia, como interfaces, dispositivos, programas, sistemas técnicos, redes e formas midiáticas de expressão e realização, como filme, vídeo, instalações de máquinas, livros ou sites. Encontramos então situados entre um e outro, entre a tecnologia e seus usuários, diferentes lugares e tempos. Nesse reino intermediário, o processo de mídia modela, padroniza, simboliza, transforma, estrutura, expande, combina e vincula. Isso eles realizam com o auxílio de símbolos que podem ser acessados pelos sentidos humanos: números, imagens, textos, sons, desenhos e coreografias. **Os mundos da mídia são fenômenos de relacionamento.** (ZIELINSKI, 2006, p. 33, grifo nosso).⁷⁶

Meu olhar, portanto, busca uma arqueologia dessas relações. É isso também que me motiva enquanto pesquisador: porque é divertido. É irônico pensar que Sócrates, ao contar para Fedro um diálogo entre o deus Thoth e o governador do Egito, Tamus,

⁷⁶ No original: “All we can do is it make certain cuts across it to again operational access. These cuts can be defined as built constructs; in the case of media, as interfaces, devices, programs, technical systems, networks, and media forms of expression and realization, such as film, video, machine installations, books, or websites. We find then located between the one and the other, between the technology and its users, different places and times. In this in between realm, media process model, standardize, symbolize, transform, structure, expand, combine, and link. This they perform with the aid of symbols that can be accessed by the human senses: numbers, images, texts, sounds, designs, and choreography. Media worlds are phenomena of relational”

defendesse que a escrita provocaria esquecimento ao não nos fazer exercitar a memória. Em algum momento da História a escrita passa a predominar por seu grau de confiabilidade, isto é, inscrições em tábuas de argila, papiros e hieróglifos são justamente “caçados” pelos arqueólogos para nos dar o que Flusser (2002) chama de “consciência histórica”, enquanto as esculturas, as imagens, a arquitetura nos dariam apenas “interpretações” de como o mundo era compreendido. Assim, nascem esses lugares de consulta de arquivos, como as bibliotecas, as livrarias, os museus, os mosteiros. Porém, se notarmos, em alguns desses espaços vamos para “buscar conhecimento”, em outros, os mais imagéticos, apenas para “contemplar”. A “interpretação” aqui é sempre vista como “perigosa” porque não nos garantiria precisão na reconstituição histórica.

Eis que o discurso da digitalização chegou recentemente para o campo da Arqueologia *strictu sensu* (WATRALL, 2002; DEKKER, 2017, BÖRJESSEN, HULITA, 2018), promovendo debates que vão desde a potencialidade da educação no nível globalizado, tempo de vida, recriação e restauração do artefato, a transformação de um documento para outra materialidade, problemas com *copyright* e desconfiguração do original (exemplo: transformar a Mona Lisa em *memes*), pirataria e superexposição de objetos de valor, o papel desses ambientes arquivísticos e o questionamento de quem é o arquivista no mundo contemporâneo. Nessa tessitura que é a web, somos orbitados pelo que Aycock (2021) metáforiza como um “tsunami” de artefatos digitais. Com apenas alguns cliques, acessamos a digitalização de *O mapa do mundo* no site do Museu Britânico⁷⁷, cadernos medievais no Arquivo Nacional da Torre do Tombo⁷⁸, escutamos o áudio de Ave Maria cantada por Papa Leão XIII (1810-1903)⁷⁹ e o vídeo do último tigre da tasmânia realizado em 1933⁸⁰. E por outro lado, “pérolas” e artefatos originalmente digitais, no sentido de que foram produzidos, compartilhados e materializados a partir da web e viraram “arquivos de nossa época”, como os *memes* e os *vloggers*.

Cada vez mais os filmes que aludem a um mundo pós-apocalíptico trabalham com a ideia de um colapso global da internet, uma grande pane que nos deixaria sem conexão e comunicação. Rico Malvar (2022) por exemplo, garante que essa possibilidade

⁷⁷ Disponível em:

http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=404485001&objectid=362000 Acesso em: 15 maio. 2022.

⁷⁸ Ver exposições virtuais em: <https://antt.dglab.gov.pt/exposicoes-virtuais-2/> Acesso em: 15 maio. 2022.

⁷⁹ Disponível em: <https://archive.org/details/PopeLeoXIII1810-1903> Acesso em: 15 maio. 2022.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.nfsa.gov.au/latest/colourised-footage-last-tasmanian-tiger> Acesso em: 29 maio. 2022. Os vídeos podem ser encontrados em preto e branco ou em cor, pois Samuel François-Steininger realizou o trabalho de colorização e remasterização do vídeo.

é cada vez menor, uma vez que a “nuvem” não é centralizada, mas sim, constituída de vários e vários banco de dados. Nesse caminho, os nossos documentos, fotografias, artefatos históricos, estariam mais seguros na rede do que nos espaços físicos de nossas casas, museus, universidades – que sofrem constantemente com furtos, enchentes, terremotos, incêndios, isto é, com a constante possibilidade da perda de “arquivos”. Tal argumento pode até se sustentar, não é a toa que utilizamos serviços do Google Drive e Dropbox para organizar a nossa vida, mas às vezes o “eterno” que o digital promete nem sempre se concretiza, sendo também um espaço de perdas (algumas irreparáveis).

Os espaços de memória voltados para a eternidade são substituídos por séries de entradas temporalmente limitadas com datas de expiração internas que são tão reconfiguráveis quanto os mecanismos retóricos das *ars memoriae* [mnemotécnicas] já foram (ERNST, 2013, p. 85)⁸¹.

Nesse caminho, acredito que Wolfgang Ernst (2013, 2016) amplie a discussão do arquivo no mundo contemporâneo nos livros *Digital memory and the Archive* e *Chronopoetics*. Acusado de ter uma visão “bit-matemática” da mídia, Ernst (2013) é enfático ao dizer que a internet não é um arquivo, mas sim, um transarquivo, complexo e extenso, como se fosse uma expansão dos arquivos tradicionais (livrarias, bibliotecas, museus). Para o autor, não podemos chamar todas as memórias de arquivo, pois o arquivo requer uma organização, instituindo uma prática arquivística, isto é, alguém que opere o processo de seleção e arquivamento. O arquivo digital ainda depende de um sistema de protocolo e datificação no qual é codificado por linguagens de programação e *bits*, fazendo com que, segundo Ernst (2013, p. 82), esteja mais próximo da “estética da memória computador”, em um nível microtemporal, por conta desse processo de perdas, desorganização, destemporalização ao qual arquivos digitais estão submetidos. Esta “bagunça” de arquivos produz outras “temporalidades heterócronas” (ERNST, 2016, p. 205) nos motivando também outros *modus* de se pensar a mídia no mundo contemporâneo.

A questão crucial para a arqueologia da mídia, então, é saber se, nessa interação entre tecnologia e cultura, o novo tipo de imaginação histórica que emergiu foi

⁸¹ No original: “*The memory spaces geared to eternity are replaced by series of temporally limited entries with internal expiry dates that are as reconfigurable as the rhetorical mechanisms of the ars memoriae once were*”.

um efeito de novas mídias ou se tais mídias foram inventadas porque o cenário epistemológico da época as exigia. (ERNST, 2013, p. 42).⁸²

6.3 Histórias de Rebeca Trans

Já nem me lembro mais quando comecei assistir às *streams* de Rebeca Trans. O que sei é que fui capturado por horas pelas suas performances no *roleplay* de *Grand Theft Auto V* (GTA) com a sua personagem Jaque Mandrake e por coisas bobas, quando por exemplo, comprou um volante *gamer* e transmitiu *Euro Truck 2*, um simulador de direção de caminhão, brincando com a palavra **trans**(portadora). Certa vez, em sua *live*, Rebeca contou que começou a streamar com um computador doado e que aos poucos foi conseguindo notoriedade. No auge, Rebeca angariava mais de 2 mil pessoas ao vivo lhe assistindo – número que não atinge na atualidade. Teria o público lhe abandonado? Em grande medida sim e acredito que o fator primordial desse abandono seja a mudança em sua corporalidade. Rebeca se discursivizava como trans e tinha uma corporalidade gorda – dois traços distintivos marginalizados, fora dos padrões estéticos sociais e, portanto, interligados ao jocoso e ao efeito de *ludificatio* percuciente aos espetáculos. No final de 2020, Rebeca fez uma cirurgia bariátrica e foi ao longo de 2021 emagrecendo substancialmente⁸³, adotando uma imagem mais masculinizada, repensando até o próprio nome artístico: Rebeca Transex > Rebeca Trans > Rebeca Gamer.

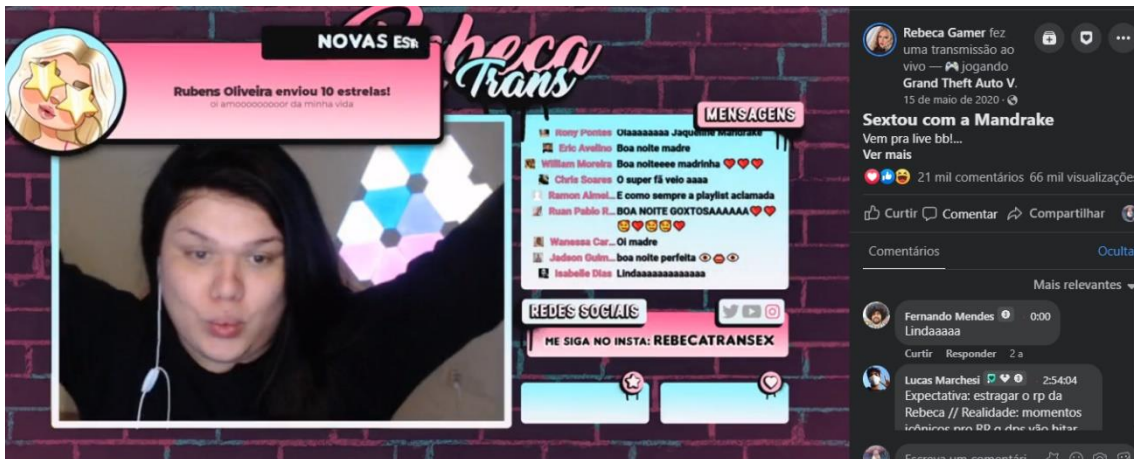
Outro fator importante, foi a sua saturação e cansaço relacionado ao *roleplaying-game* de *GTA*, pois o público que Rebeca angariou, dado o sucesso de sua performance, tinha uma certa sede de “quero mais”, e, um pouco dessa pressão se reverbera no surto que aconteceu ao vivo em outubro de 2021⁸⁴. Rebeca também queria jogar outros jogos – mas tais escolhas sempre se encontram em uma balança entre ganhos econômicos e o prazer em jogar, incorrendo às vezes em experiências de tortura (TRAMMEL, 2022). Como já argumentei, a perda de alguns vídeos faz com que essa reconstrução linear e perfeita de uma “história de Rebeca Trans” seja impossível. Mas vasculhando o seu VOD no seu canal no Facebook posso dar concretude e certa veridicidade naquilo que narro, conforme a seleção de figuras a seguir:

⁸² No original: “*The crucial question for media archaeology, then, in whether, in this interplay between technology and culture, the new kind of historical imagination that emerged was an effect of new media or whether such media were invented because the epistemological setting of the age demanded them*”.

⁸³ Rebeca narra a cirurgia no vídeo *O DIA QUE FIZ A CIRURGIA BARIÁTRICA* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ay9b6Ji2PNE&t=463s> Acesso em: 3 jun. 2022.

⁸⁴ Sabe-se hoje que nesse processo existiu um problema relacionado à dependência química.

Figura 25 – Prints em sequência de alguns vídeos ativos de Rebeca Gamer



15 de maio de 2020



18 de dezembro 2020



23 de maio de 2022



9 de dezembro de 2022

Fonte: Rebeca Gamer/Facebook Gaming, 2019-2022.

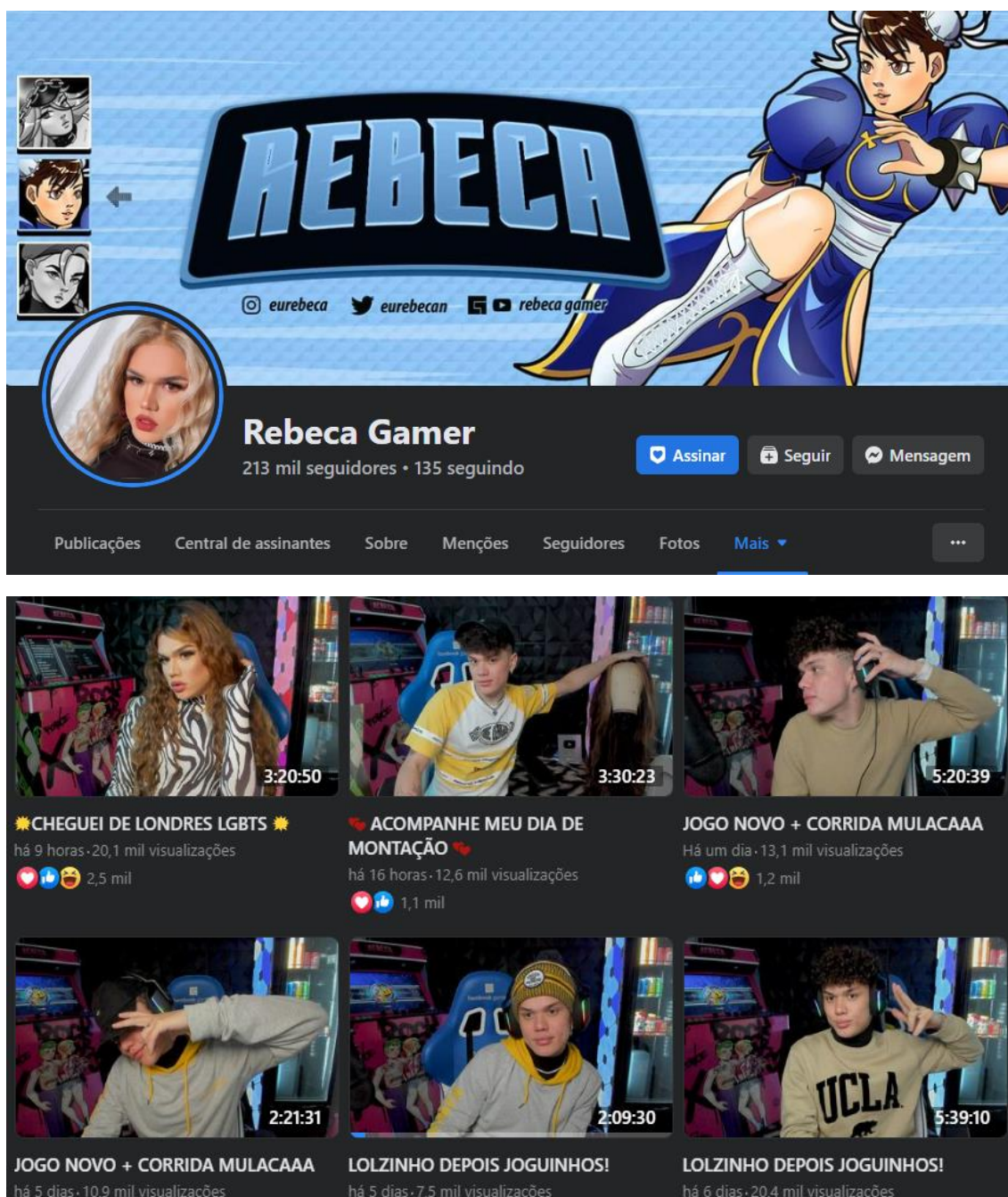
Ao reconstruir esta linearidade com o que resta de vídeos disponíveis, não se aclara somente a mudança em sua corporalidade ou gênero, mas também, podemos perceber uma certa profissionalização da *stream*, com *layouts*, cenários, montagens, maquiagens e equipamentos cada vez melhores, indicando também a consolidação de certo “sucesso” e a realização financeira a partir do trabalho de *gamestream*. Nas duas últimas figuras, mais recentes, em que as visualizações de Rebeca não engajam como em meses anteriores, notamos – mesmo assim – itens de luxo como um *arcade*, uma geladeira e proteção acústica no ambiente, provavelmente porque reteve uma sólida base de apoiadores e guardou boa parte do que ganhou no auge do sucesso. Para quem engajava 21 mil comentários no início e hoje angaria mil comentários, esse sucesso decaiu muito – sendo, portanto, um grande problema de sobrevivência no mercado de *gamestreaming*. Ao longo dessa pesquisa, vimos Rebeca transpassar de uma estrondosa audiência para *streamer* hiperprecarizada⁸⁵ e de baixa audiência.

Logo, o público de transmissão de jogos dessa constelação de *streamers queers*, que teve Rebeca como uma grande referência e uma grande estrela, vê-se nesse efeito nostálgico de reviver os momentos de auge da *streamer*, como se Rebeca tivesse morrido ou não pudesse mais retornar ao *status* de “engraçada”, “divertida”, de boa *gameplay* de antes. Ao ler comentários desse tipo, a *streamer* desabafa: “Talvez eu tenha morrido para tanta gente e isso me deixa tão triste porque as vezes até eu mesma acredito nisso, mas não vou mais acreditar nisso, esse é só o começo da minha história, escreve aí!”

⁸⁵ A pesquisa foi realizada entre 2020 e 2022, de modo que essa nuance de audiência de Rebeca foi muito abrupta. Para tanto, firmamos na tabulação dos dados Rebeca como sendo uma *streamer* de média audiência, pois durante a coleta ela ainda angariava entre mil a quinhentas visualizações – números que não param de cair, deixando-a, hoje, no patamar de uma *streamer* de baixíssima audiência.

(REBECA, 2022, online)⁸⁶. Os fãs, portanto, encarnam esse duplo processo de repelir a Rebeca contemporânea (emagrecida, masculinizada, desmontada) e buscam retornar aos momentos com a Rebeca anterior a 2020, revisitando e remontando arquivos para diversas formar de visita e consultando, emulando comparações e tensionando essas diversas Rebecas dispersas em *frames* de vídeos e arquivos integrais.

Figura 26 – Canal e VOD de Rebeca Gamer



Fonte: Rebeca Gamer/Facebook Gaming, 2022.

⁸⁶ Disponível em: <https://twitter.com/EuRebecan/status/1590036999679152130> Acesso em: 13 dez. 2022.

Na elucidação desse processo e permeado por certa liberdade e diversidade defendida pela micro-história e pela Arqueologia das Mídias, realizou-se uma busca de documentos (vídeos) de maneira mais ampla na internet para a identificação de ao menos cinco processos arquivísticos, isto é, diversas maneiras em que esses vídeos podem ser encontrados, vistos, organizados, com o fornecimento de distintos dados para a compreensão dessa *constelação de streamers queers* e essa subsequente remontagem corpo-textual de Rebeca. São eles: (1) Arquivos oficiais, (2) Arquivos de *gameplay*, (3) Arquivos gerenciados por fãs, (4) Fragmentos de vídeos dispersos, (5) Memória coletiva *streamer-público*.

Denomino *arquivos oficiais* este local no canal da *streamer* onde podemos rever tais vídeos. Em geral, é no VOD da plataforma de *gamestreaming* que o pesquisador de *stream* busca material para análise. Como podemos ver no caso de Rebeca Trans, na figura acima, o arquivo segue um padrão de lista, organizado por data e atualizado a cada nova *stream* realizada. Com o passar dos meses, tais vídeos vão aos poucos desaparecendo e esta desfiguração da organização linear do VOD pode ser constatada pelo próprio manuseio do arquivo, pois, se buscarmos algum vídeo (por exemplo) de julho de 2021, não encontraremos nenhum material para a análise.

Mas podemos encontrar dados em um tipo de arquivo que denomino *arquivos de gameplay*. Embora uma das compreensões de *gameplay* seja a de mecânica de jogo, *gameplay* aqui é empregada como sinônimo de recortes de vídeos que *streamers* disparam no YouTube e em outras redes com os “melhores momentos” de suas *lives* (SOARES, 2022). Ao adentrar este ambiente, o canal oficial de Rebeca no YouTube, encontramos uma linearidade arquivística mais precisa – possibilitando acessar momentos, *roleplays*, *streams* que não estão mais ativas no VOD do *arquivo oficial* da plataforma de *gamestreaming*.

Figura 27 – *Thumbnails* dos vídeos de Rebeca no YouTube



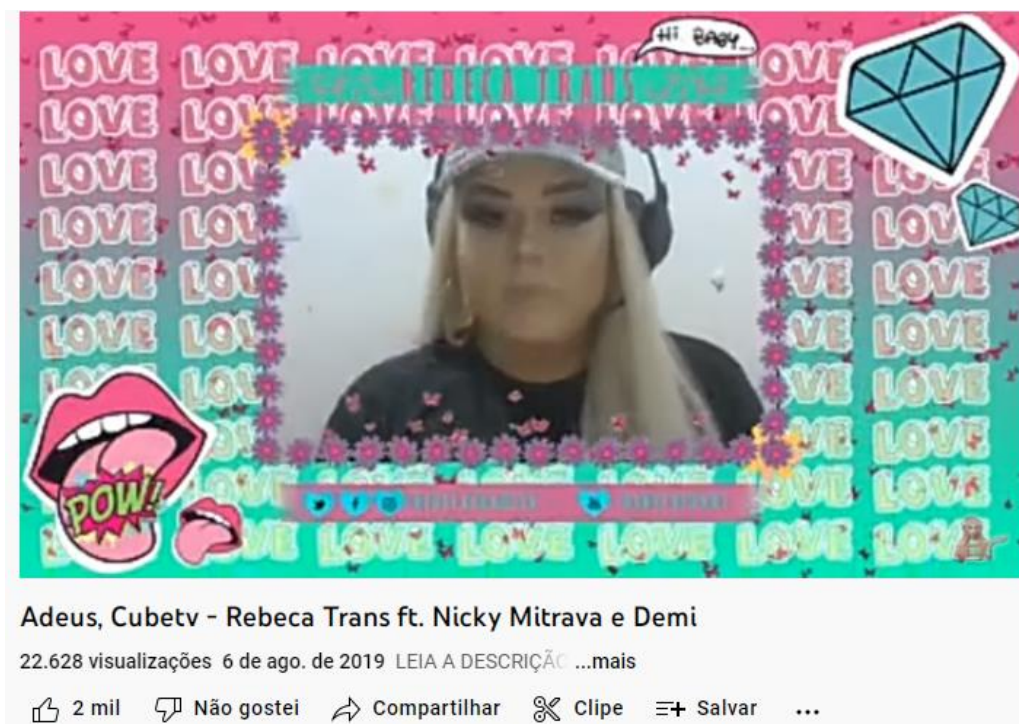
Fonte: Rebeca Gamer/YouTube, 2022.

Assim como os livros de uma biblioteca, os vídeos partem de uma organização e codificação que facilita a busca do conteúdo, sendo o jogo o principal identificador na denominação destas *gameplays*, pois como vimos em *Streams, Streamers e Plataformas de gamestreaming*, os *streamers* operam com a noção de “engajamento” nas redes, visando conquistar – para além de LGBTQIA+ – públicos segmentados de jogos específicos e público de maneira mais ampla. Além disso, temos de ter em mente que há aqui um processo de gerenciamento do próprio conteúdo, isto significa uma perda do material bruto da *stream*, pois estes vídeos de cerca de 10 a 20 minutos, são cortes que as vezes não representam nem 5% de uma transmissão que durou 6 horas. Uma mesma transmissão pode gerar muitos cortes e gerar conteúdo por semanas, de modo que as próprias *streamers* (Rebeca, Samira Close, Sabrinoca) contratam profissionais de edição e organizam disparos semanais de conteúdo no intuito de solidificar a audiência. Logo, as *gameplays* são consideradas o sumo – aquele momento mais engraçado, a melhor partida, o ápice. Assim, nosso objeto sofre uma espécie de enquadramento para usar um conceito de Erving Goffman (1974), pois é selecionado, aparado, enaltecendo aspectos humorísticos, com efeitos de edição de imagem e voz que salientam ainda mais o tom jocoso. As derrotas, os erros, os grandes momentos de silêncio não são interessantes pois não geram visualização e remuneração.

No entanto, em nossa prática arquivológica, encontramos ainda no YouTube um processo de *curadoria de fãs* – fãs e canais de *fan-baseds* como o Madrinhas Clipes, Canal das Madrinhas e Momentos das Madrinhas, que organizam e até trazem de volta

momentos e transmissões inteiras que não temos mais acesso nos dois tipos de VOD's descritos acima. Os fãs aqui não atuam somente como restauradores de arquivos, mas são importantes fontes arquivísticas ao deterem tais documentos em seus dispositivos: celulares, *notebooks*, cartões de memória, pastas na “nuvem”. Na figura a seguir, por exemplo, encontramos um compêndio de recortes audiovisuais da época em que Rebeca fazia transmissões na extinta Cube.Tv.

Figura 28 – Print de um vídeo produzido por fãs



Fonte: Canal das Madrinhas/YouTube, 2019.

A maioria dos vídeos tem a característica da montagem cinematográfica, pois não são cortes sincrônicos da transmissão, mas sim, a segmentação de vários “pedacinhos” de momentos engraçados de várias transmissões, de variadas épocas e muitas vezes com várias “madrinhas”. Ocorre aqui um processo de destemporalização e desreferenciação, conforme alude Gumbrecht (1998), pois os vídeos são etiquetados com novas datas a partir da sua reintrodução no YouTube, mas sempre aludindo a tempos aos quais não vivemos ou (se vivemos) não podemos mais acessar em sua integralidade. A dificuldade de um paleontólogo estabelecer uma data precisa para um fóssil é similar, por conta desta bagunça no tempo, de datar algumas destas *lives*. Já a desreferenciação pode ser compreendida nessa perda de domínio das próprias *streamers* enquanto produtoras e gerenciadoras da própria imagem, pois os fãs também se afirmam nessa construção em duas frentes. Se por um lado, as madrinhas “estão de olho” no uso inapropriado do

conteúdo que produzem – pois atrapalha o autogerenciamento que realizam da carreira e o ineditismo dos *arquivos de gameplays* que precisam “fazer sucesso”, por outro, dependem destes cortes “não autorizados” para circular o trabalho/ o nome/ a imagem pelas redes, para manter a base de fãs, e, também, para reconstruírem e revisitarem a própria caminhada interplataformas ao qual também não possuem a total integralidade.

É por meio destes vídeos que adquirimos dados desse início de carreira de Rebeca, permeado muito mais por processos de gambiarra (MESSIAS, MUSSA, 2020), como mostra o próprio vídeo “Adeus Cube TV” em que a *streamer* conta que comprou um LED por dez reais para enfeitar o cenário⁸⁷. De um ponto de vista hermenêutico, poderíamos afirmar que as *streams* de Rebeca se realizavam por um “improviso”, pois *layouts*, cenários, hackeamento próteses (peruca, maquiagem), qualidade do vídeo, destoam do “profissionalismo” e da “qualidade técnica” que Rebeca nos apresenta neste presente momento no Facebook Gaming/Twitch. Sim, podemos dizer claramente que hoje Rebeca tem um microfone melhor e que o seu *layout* é mais bonito porque foi confeccionado por um designer, com uma Chun-Li que se mexe (Figura 26) em contraposição à época em que seu *layout* era de baixo custo, cheio de florzinhas, diamantes, “love”, comprado ou baixado de qualquer site (Figura 28). No entanto, é o próprio luxamento analítico da micro-história e da Arqueologia das Mídias (GINZBURG, 1989a, 1989b; LEVI, 2020; ERNST, 2013; 2016; HUHTAMO, PARIKKA, 2011) que faz eu relutar eu compreender isso como uma evolução. Podemos perguntar “o que é melhor”? “o que é mais técnico?”, “o que tem mais qualidade?”, “o que agrada mais os fãs?”. Quanto mais uma *streamer* cresce, mais estruturas de poder passam a engendrar o seu *modo de ser streamer*, elas ficam “responsáveis” pelo que dizem e pelo que fazem, os algoritmos das plataformas podam os xingamentos e palavrões, as marcas anunciantes também. Nesse caminho, as palhaçadas e a liberdade do uso da linguagem (do pajubá, por exemplo) de *streams* antigas, podem ter para o público uma qualidade, um agregador identitário, uma técnica “melhor” ou “maior” – mesmo com a gambiarra e a estética de baixo custo – que o “profissionalismo” contemporâneo. As *streams* na Cube Tv de Rebeca estão circunscritas em uma rede de saber e permeada por possibilidades técnico-midiáticas de seu tempo. A recuperação realizada pelas *fan-baseds* brincam com o passado, o presente e o futuro e revelam a característica epistemológica contemporânea de arquivos dispersos e

⁸⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m8DoA8dyvuQ&t=490s> Acesso em 29 maio. 2022.

fragmentados pelo mar digital bem como a característica de ter variados atores que apagam, modificam e recuperam arquivos.

[...] o tempo confunde-se com uma matéria que flui de um passado, sempre e necessariamente distinto do presente, a um futuro, entendido como aberto e para qual sempre podemos selecionar opções. (GUMBRECHT, 1998, p. 138).

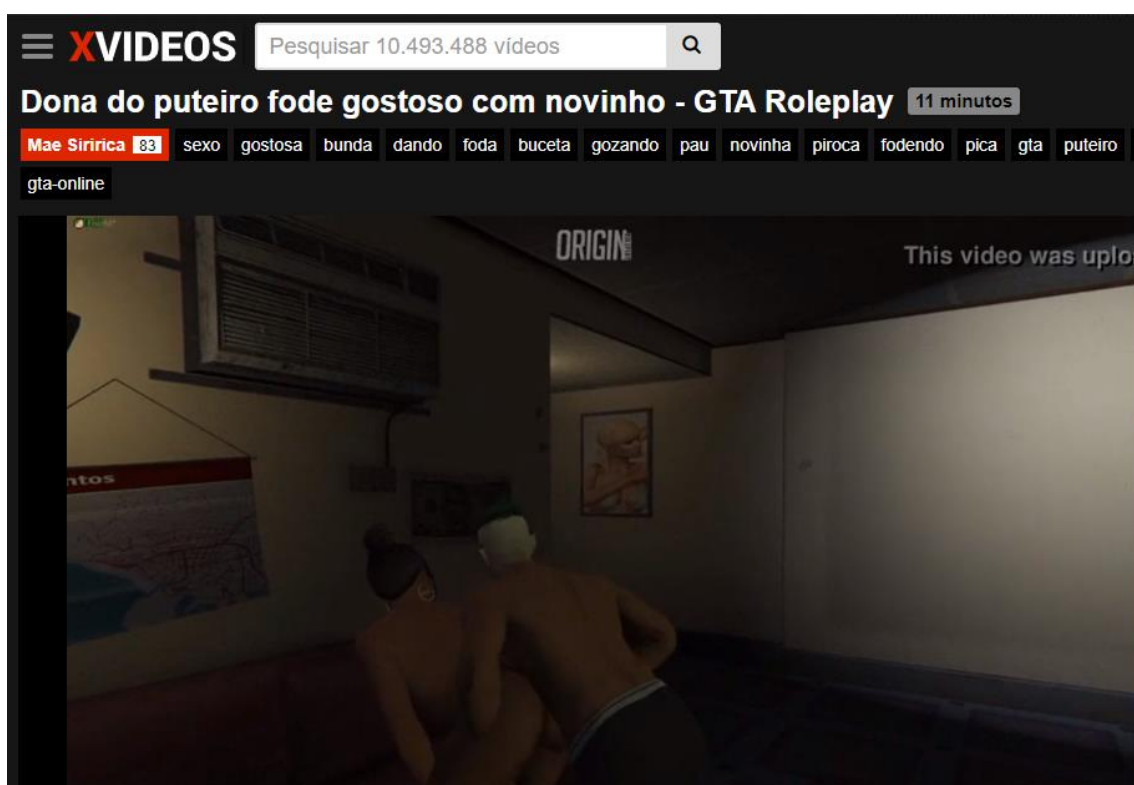
Para tanto, identifico um quarto processo que denomino de *fragmentos dispersos pela rede*. A diferença aqui está relacionada com o despropósito arquivístico, pois são pessoas que acabam colocando um fragmento de vídeo de Rebeca nas redes (Twitter, Facebook, YouTube) e acabam por “eternizar” tais momentos, como se esses próprios vídeos estivessem “à deriva”, sem fazer parte de nenhuma organização, lista ou VOD de *stream*. Encontrá-los requer um movimento de desprendimento dos canais oficiais das *streamers*, requer “escavações” de maneira mais ampla na internet. As características de destemporalização e descentralidade estão ainda mais salientes nesse tipo de vídeo, com o fornecimento de dados da ordem do não-visível nos VOD’s do Facebook Gaming e do YouTube. Em uma breve busca no Twitter, vamos redescobrir a briga de Rebeca Trans e Samira Close e vê-la em vídeos engraçados de no máximo 2 minutos jogando *GTA*, *Free Fire* e *Detroit*.

No entanto, o grau de dispersão é tanta, que vamos encontrar fragmentos de *roleplays* de Rebeca Trans até no site pornográfico Xvideos. O vídeo “*Dona do puteiro fode gostoso com novinho*”⁸⁸ (Figura 29) conta com mais de 270 mil visualizações e vários comentários de pessoas que dizem sentir prazer em ver a cena de sexo entre os avatares. Tais cenas podem ser tão explícitas que a própria plataforma acabe corrompendo o arquivamento da transmissão em decorrência do conteúdo ser sexual. Assim, estes fragmentos, quando existem, acabam perdidos em sites pornográficos dado a impossibilidade de circulação em outras redes sociais.

⁸⁸ Disponível em:

<https://www.xvideos.com/video55952565/dona-do-puteiro-fode-gostoso-com-novinho-gta-roleplay>
Acesso em: 7 maio. 2022.

Figura 29 – Print de recorte de *roleplay* no Xvideos



Fonte: Xvideos, 2022.

Por fim, gostaria de discutir a *Memória*. Embora a semântica de “arquivo” impõe a dimensão de um espaço organizado, nessa minha experiência de busca de vídeos foram incontáveis as vezes que me deparei com comentários, alfinetadas, depoimentos, análises, saudosismos de fãs – em todos os tipos de arquivo. Vamos encontrar “que saudades dessa época”, “esse RP foi tudo”, “esse momento marcou a minha vida” e comentários que revelam certa procura pelos vídeos antigos: “até que enfim achei essa *live*” ou “onde eu acho essa *live* inteira?”. A partir da inexistência de certos momentos e da impossibilidade de visitar algumas *streams*, o que resta é a própria memória do público que acompanha Rebeca e a *constelação de streamers queers* cotidianamente. É Le Goff (2013) em *História e Memória* que nos alerta que sempre existiu uma dimensão narrativa no fazer historiográfico, uma história-relato, pois, *vettas* (sânscrito) e *histor* (grego) denominavam “aquele que vê”. Logo, somos testemunhas deste processo, pois as *streams* também se materializam nesse terreno memorialístico – que apesar de ser nebuloso, passível de reenquadramentos, com margem para a ficção, torna-se a única fonte para se contar as histórias. Talvez possamos voltar a Gilda e assumir a fragmentação arquivística para também desvelar as suas inúmeras histórias. Porquanto, continuo o meu papel de pesquisador-narrador de *streamers queers*.

**Arqueologias do cientista,
picadas metodológicas
e a dedetização
das aranhas
do espaço
universitário**



7. Arqueologias do cientista, picadas metodológicas e a dedetização das aranhas do espaço universitário

Sempre tive medo de aranhas. Quando vejo uma, meu corpo paralisa, deixando-as contentes por mais um dia de vida. Lembro-me da sensação dos pelos do braço se eriçarem ao serem desbravados por uma caminhada lenta, sem rumo e crocante. Uma fragilidade quebradiça que é ao mesmo tempo potente e perigosa. Das duas ou três vezes que isso aconteceu, eu fiquei quietinho, esperando ela ir embora. Minha vida é marcada pela convivência muito específica com as aranhas-reclusas (*loxosceles*), também conhecidas como aranhas-marrom. A incidência de acidentes com essa espécie na região de Curitiba, lugar onde nasci e cresci, é a mais alta do mundo. Desde criança somos educados a reconhecê-la e a temê-la – mesmo na sua ausência, pois elas se escondem nas meias, nos vãos, nos bolsos. Elas são onipresentes. Todas as aranhas possuem veneno, mas o que faz a *loxosceles intermedia* ser especial, para além do fato de possuir *media* em sua denominação, está em sua picada. Sua pequenez é tamanha que nem sentimos dor no ato da mordida. Mas depois de algum tempo a região afetada passa a necrosar – entra em colapso.

É Thomas Kuhn (2017) em *A Estrutura das revoluções científicas* que apresenta a ideia de crise, pois, após muitas fissuras no paradigma científico vigente, outros métodos, teorias, investigações e até outros paradigmas são necessários. A picada, portanto, é uma metáfora da desestabilização do convencional, do seguro, do já-instituído. Porém, picada também tem a semântica do caminho, da rua que se finda em paralelo, uma outra trilha. Pode ser atalho, lameado ou nos levar para o mesmo lugar – não importa, é um caminho, estamos deslocados e na emergência de ver outridades. O futuro de reimaginação *queer* – a que tenho certas reticências – me contamina a sair de avenidas e pontes extremamente seguras para mergulhar no incerto, na procura, no risco. A própria produção de conhecimento, dos filósofos aos matemáticos, valeu-se da provocação de solucionar enigmas, quebra-cabeças, achar peças que faltam. Sempre existiu um aspecto de jogo na Ciência.

As mídias, por sua vez, da animação aos games, empacotam o cientista como um velho de cabelos grisalhos e jaleco branco, um híbrido de Albert Einstein e alquimistas medievais que faziam experimentos secretos com decantadores. Heimerdinger, um grande inventor do universo *League of Legends*, é viciado em criar todo tipo de bugiganga, gritando para seus adversários em tom de manifesto: “*Para trás! Estou*

prestes a fazer Ciência!”. Familiar, é também o Professor Pardal do patomundo de *Tio Patinhas e Pato Donalds* – um cansado inventor de andróides e apetrechos que leem a mente. Já Albieri em *O Clone* (2001) faz clonagens antiéticas de dentro de sua clínica de reprodução sem entender que para fazer ciência devemos jogar nas regras do próprio fazer científico. Outro estereótipo é do jovem gênio, que podemos ver em Dexter de *O laboratório do Dexter* (1995) e nos protagonistas de *Phineas e Ferb* (2007). Por outro lado, os cientistas guardam um gral de vilania, sobretudo nos quadrinhos e nos filmes de heróis: Batman, apesar de ter um moderno laboratório em sua batcaverna, nunca se valeu da alcunha de cientista, pelo contrário, é recorrentemente atacado por “cientistas de verdade” como Mr. Freeze, Morcego Humano e Espantalho; tampouco Homem-Aranha, que apesar da vivência com a pesquisa acadêmica, protege a população nova iorquina de vilões-cientistas como Lagarto e Doutor Octopus. Para tanto, todos estes cientistas citados poderiam habitar perfeitamente *O mundo de Beakman* (1992), pois, para além de se assemelharem na masculinidade e no “brincar de ser Deus”, todos têm aspectos da loucura impregnados no discurso, na linguagem, no modo de vestir, falar, criar coisas.

Os aspectos do enlouquecer e do fabulatório nos é muito importante porque demonstra que muitas descobertas científicas e invenções tecnológicas só foram possíveis por meio de erros, falhas, desvios no percurso, acasos, sopros em sonhos, forjadas pela necessidade de sobrevivência, empuxadas pela curiosidade mitológica e monstruosa dos extraterrestres do espaço sideral, dos krakens dos oceanos e dos seres estranhos que protegem as florestas. O medo do mundo abraça a coceira da bisbilhotice. Ficcionalizar é, portanto, percuciente ao fazer científico. Imaginamos e criamos projetos antes mesmo de edificar comprovações. Queremos aventura. Porém, como alerta Byung-Chul Han (2021) em *O desaparecimento dos rituais* – e eu poderia citar outros autores, sobretudo nietzschianos e foucaultianos – a noção de “verdade” que advém da filosofia clássica grega passa a afastar o lúdico, trocando o prazer que há no ato de pensar pela ideia mecanicista de “trabalho de pensar”, uma força ou atividade séria que não pode mais ser desorientada por uma prática como o jogo, por exemplo. Com René Descartes (2018), sobretudo a partir de seu *O Discurso sobre o método* de 1637, a Ciência alça a um patamar sólido diante de outras formas de conhecimento, porém, nessa tentativa de distinção, o pesquisador é afastado do objeto de pesquisa no intuito de não contaminar o grau de veracidade dos resultados. Não é só a impermeabilidade da luva nitrílica, as escolhas dos componentes químicos na medida certa e o respeito às etapas de pesquisa que garantiriam um grau de confiabilidade na pesquisa, mas também, o afastamento do empírico, do

vivido, e obviamente, de toda fabulação. A violência da gramática chega ao paroxismo, pois, a linguagem estruturada e linear que nos ensina que algo *é* sempre alguma coisa ou que algo sempre *está* em algum lugar contamina e estimula a ciência em suas classificações e taxionomias. Tudo precisa ser descrito. A comunidade LGBTQIA+, por exemplo, que sempre reivindicou a desconstrução patológica médico-científica, ainda não percebeu que é cientificista ao enquadrar cada sexualidade em uma letra, nada muito diferente do que Charles Darwin ou Ernst Haeckel fizeram no século XVIII com a biologia. E caixas também não faltam aos campos, aos métodos, aos autores, às perspectivas teóricas que vão ecoando pelos corredores da Universidade.

Preciso me dedicar ainda ao poder e ao “mercado”, dois elementos que destroem completamente a aliança *ludens* e *scientia* e promovem a morte do fazer científico em sua inteireza. Na contemporaneidade, somos interpelados pelo produtivismo a construir uma carreira de pesquisador. Nosso nome passa a circular e vira indexador de citações. Estamos sempre atrás de pontos no currículo, publicamos um artigo aqui e outro acolá. Nossos colegas passam a ser nossos adversários por uma cadeira na universidade. O tempo é nosso inimigo. Grupos se fecham – mas isso é uma marca da intelectualidade brasileira desde sempre como já advertia o geógrafo Milton Santos (1997). Os muros da universidade vão ficando altos. E todo esse processo vai impondo um modo de fazer científico que é a mesmo tempo linear, seguro e previsível visando acúmulo de capital simbólico. O uno se sobrepõe ao diverso: *um* objeto visto por *uma* ótica com *um* método com *uma* corrente teórica e assim por diante. As aranhas que aceitam viver nesse modelo têm suas patas retiradas uma por uma – e, na impossibilidade da caça teórica, não tecem fios, vão apenas reproduzindo o-que-já-está-aí-dito. Quando os interesses privados de quaisquer ordens – do pesquisador, do grupo de pesquisa, do campo – se sobrepõem à própria pesquisa, há aqui o que Julien Benda (2007) denominava há cem anos de uma traição. Uma traição aos próprios valores, à própria ética, à própria intelectualidade reflexiva.

O desprezo e o sucateamento da Ciência nunca ficaram tão evidente em nossa época. Se o inventivo da Ciência retroalimentou a fabulação de mundos desde a publicação em 1870 de *Vinte mil léguas submarinas* de Júlio Verne, hoje os “fatos científicos” entram em disputa com teorias da conspiração e são destilados por qualquer influencer digital em *treads* em redes sociais. A confiabilidade do discurso científico está em crise. Marcados também pelo individualismo, os saberes foram se individualizando, de modo que o jornalista sabe sobre o jornalismo, o economista sobre a economia e o

historiador sobre a História. A investigação científica vira coadjuvante em prol do nome, pois o “você sabe com que está falando” é traduzido para “eu sou tal coisa” como reinvidicação de autoridade no assunto.

Mas a questão essencial é essa: como viver em um mundo onde para existir somos atravessados por multisaberes em um tipo de estrutura científica que prioriza a divisão e o etiquetamento? E aqui eu poderia citar Da Vinci, Pierre Bourdieu, Iuri Lotman e Hans Ulrich Gumbrecht que apesar de alcunhas no Wikipédia, sempre se valeram de uma multiplicidade de disciplinas, teorias, métodos para analisar diversos problemas sociais e até nos agraciar com pinturas. De repente sobe um cheiro de resina e eu vejo meu pai diante de mim na sua bancada de eletricitista, rodeado de motores e equipamentos de toda ordem, igualmente Heimerdinger, Dr. Neo Cortex e Beakman, solucionando cálculos em um caderninho, lendo dados com o amperímetro, fazendo tramas de cobre como uma costureira, recortando chapas de policarboneto, pincelando verniz. Depois tudo isso ganhava vida.

Nesse caminho, reconhecendo que tais problemas apresentados também agenciam o meu fazer científico, eu abracei o risco, o lúdico e a diversidade no meu fazer tecidual sem a pretensão de grandes revoluções, porém, em plena consciência de minhas picadas metodológicas. Os aracnídeos surgem como uma potente metáfora para explicar esse processo analítico – que é descentralizado e ao mesmo tempo coeso – na constelação de *streamers queers*. Como vimos, ao longo da pesquisa, foram capturados pela minha rede os teóricos dos *Queer Game Studies*, da Arqueologia das Mídias, da Micro-História; fiz ligações entre as pornotopias de Preciado, a atenção de Jonathan Crary e o hackeamento de signos de Jack Halberstam; linhas que transpassaram do game às perucas; da luta política à total subserviência, do jurado de televisão às divas pop. Porém, as teias não servem apenas para “prender” e instituir conexões. Muitas aranhas fazem balonismo, abrigo e se aventuram de ponta-cabeça por um simples fio tal como Tom Cruise em *Missão Impossível* (1996). A aranha do deserto (*cebreinus rechenbergi*) cava tuneis enquanto a aranha-de-água (*argyroneta aquática*) tem a capacidade de nadar e se involucrar em uma bolha a partir da solidificação da fibroína com o oxigênio. Inclusive, muitas espécies de aranhas não utilizam a produção tecelã como um recurso de captura, adotando também a visão, os tricobótrios e expedições a pé. Tais analogias me servem para mostrar que nessa trajetória minha tessitura foi articulada de diferentes metodologias: tabulações quantitativas com 50 *streamers*, registro de dados, recorte de segmentos discursivos, convivência com o objeto, manuseio de distintos tipos de

documentos (vídeos de *streams*, pintura, romance, jogos, pornografia, filmes), contraste de mídias e uma escrita entremeadada da linguagem acadêmica, do ensaio, do manifesto, da narrativa de não-ficção de Janet Malcolm ao jogo literário de Júlio Cortázar em *O Jogo da Amarelinha*. E na impossibilidade de certas reconstituições, a memória e a minha vivência com o *queer* e com o universo *streamer* vieram compor a pesquisa enquanto testemunho. Toda essa dispersão e fragmentação foi amarrada intertextualmente na medida em que naturalmente um texto foi sendo citado pelo outro, pois foram se complementando na argumentação e no contexto crítico.

Com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, esta pesquisa problematizou eixos como a sexualidade, o econômico e o midiático que se sobressaíram em nossa constelação de estrelas do mundo *queergaming*. Enquanto *streamers* em ascensão, reclusas a atenção e consumos específicos no período anterior a 2019, seus processos de expansão, brilho e explosão midiática ocorrem justamente no período pandêmico do SARS-CoV-2 (Covid-19) como forma de saciar a necessidade de novas pornotopias para sociabilidades LGBTQIA+. Ver diante de nós Samira Close, Sabrinoca, Gisele Amarga, LuCroft, Wanessa Wolf, Mandy Mess, Dani Liu, etc., isto é, corpos trans, corpos transformistas, corpos travestis, corpos em transição e tantos outros corpos marginalizados por não servirem a estatutos cisheretornormativos, foi de extrema importância para processos de representatividade, reconhecimento e pertencimento LGBTQIA+. Muito mais do que reconhecer que o *queer* pode jogar é importante entender que maneira é essa de jogar perante o social. Pois, é na inserção de linguagens específicas como o pajubá e gírias, na reimaginação de histórias dentro do jogo, na interpretação de avatares que subvertem e são subservientes às regras do *roleplaying-game*, que se desestabiliza a indústria de jogos e os espaços de sociabilidade *gamer* que se mostram – muitas vezes – conservadores, preconceituoso e reticentes a mudanças fora do escopo do consumo branco e masculino.

Quando ligam suas *lives* rapidamente se aglomeram filhas, fãs, espectadores – que vão amadrinhando suas *streamers* preferidas para acompanhar transmissões que duram horas a fio. Talvez a expressão “vontade de estar junto” traduza esse sentimento nosso de ficar ali assistindo ou fazendo outras coisas com a *livestreaming* delas ligadas – esperando um Michal Myers “lacrar” com os inimigos, *react* e avaliações de novas *skins* do passe e “barbarizações” com os machistas nos jogos de tiro. Nessa paixão e na compreensão para alguns LGBTQIA+ de que poderiam também se expressar no ambiente *gamer* e mais do que isso fazer uma carreira de *streamer* é que essa constelação acabou se inchando de

estrelas. Logo, o cenário encontrado hoje é de poucas *streamers* se mantendo em um nível alto (10%) e médio (30%) de audiência com uma grande parcela precarizada e com baixíssima audiência (60%).

Por esse motivo, investigamos como se dá essa forma de trabalho e essa forma de reconhecimento de transmitir jogos como trabalho. A sociedade passa por um processo de plataformação em todas as instâncias da vida, de forma que Facebook Gaming e Twitch, assim como plataformas já extintas, oportunizam que pessoas façam suas transmissões e ganhem dinheiro a partir de mais de dez formas de remuneração. As plataformas operam, em um primeiro momento, como organizadores desse trabalho oferecendo várias opções para a customização da transmissão. Dessa forma, nossas *streamers* se monetizam nas redes a partir de visualizações, propaganda direcionada, pedido de *donates*, pedido de *cheers*, *pix*, patrocínios e diversas outras formas. Assim, elas compreendem essa atividade não apenas como um trabalho, mas também como uma carreira, no sentido artístico, como se fossem celebridades desse meio *queergaming* e que precisam se autogerenciar, como se fossem empresárias de si mesmas (PRECIADO, 2018; HAN, 2015) – promovendo-se, cuidando e se responsabilizando pelo que dizem e construindo capital simbólico em diversas redes sociais. Porém, pouquíssimas *streamers* tem contrato, bem como poucas estão mantendo a rentabilidade, de forma que impera a ideia de democratização (de que todas podem entrar nesse mercado e fazer sucesso), mas que na verdade o que se vê é um mercado já saturado para rostos novos e um trabalho com marcas de precarização, alienação, tortura e análogo ao trabalho escravo.

Deparamo-nos com uma dicotomia: ao mesmo tempo que elas tensionam a comunidade *gamer* e o tecido social de maneira mais ampla, promovendo visibilidade, respeito aos LGBTQIA+ e outras formas de jogabilidade, também são assimiladas pela noção de mercado, instituindo um profissionalismo e uma padronização. A precarização do trabalho *streamer* acaba se sobrepondo à precarização inerente a esses corpos já marginalizados, levando-se a concretização mais clara do que Vergueiro (2020) denomina de subjetividades neoliberais precarizadas – inclusive porque nossas *streamers* não apenas verbalizarão tais discursos, mas porque reproduzirão esse sistema ao criarem funções precarizadas para fãs, como os moderadores.

Na introdução, é lançada a ideia de investigar que modo *queer* é esse de *streamar*. O que veremos é que esse tecnocapitalismo do mercado de *gamestreaming* produz corpos midiáticos – concomitante a uma audiovisualidade tecnogendrada – a partir do hackeamento de várias próteses, performances, linguagens; oportunizando

tensionamentos e novas gramáticas nesse modo de ser. Nossos dados revelam que 94% das *streamers* mostram-se visualmente em suas transmissões, de modo que esse corpo aparece em diversos aspectos. Primeiramente há uma materialidade inerente dos aspectos do cotidiano e do corpo que se subjaz nesse ao vivo da *stream*, como altura, peso, tom de pele, traços étnicos e raciais, tom de voz, uso de hormônios, pelos, humor psicológico. Depois, esse corpo como texto ou como mídia vai sendo composto, introjetado e subjetivado do hackeamento e inserção de perucas, seios postiços, maquiagens, lentes de contato, cenários e até mesmo elementos inseridos digitalmente como fundos falsos, *emotes* e *deep fakes*. Ver-se-á processos de hipersexualização e de reforço de alguns padrões estéticos de beleza, como cabelos e perucas lisas, maquiagens visando embranquecimento e músculos de academia. Mas ver-se-á também o corpo grotesco e monstruoso, que demarca essa dimensão contraditória dos gêneros e das possibilidades de hibridização corporal como um aspecto da produção da sexualidade e também como um aspecto que movimenta o interesse, os afetos, as atenções, as oportunidades de ver por parte do público corpos considerados abjetos realizando suas conquistas. É preciso reforçar que o jocoso como espetáculo também abre margem para espetacularização, humilhação e novas formas de apedrejamento como recurso para mais monetização. Além disso, mesmo dentro dessa constelação de *streamers queers*, existem processos de escanteamento e marginalização de alguns perfis, como as corporalidades negras, lésbicas, assexuais, não-binários – que quando encontradas, estão majoritariamente marcadas com dois indicadores conforme revelam nossos dados: são de baixa audiência e estão provavelmente na Twitch, que como vimos na Figura 3, mostra-se como alternativa para *streamers* mais precarizados.

Porém, esse corpo-*streamer* também vai hackear performances e modos de ser de apresentadores de televisão, dos narradores esportivos, dos sorteios, das divas pop, dos games, de personagens de séries, novelas, filmes e de toda forma de ficção permitindo o aparecimento de *cyberdrags* e trans que são a Branca de Neve. Edifica-se um corpo em rede concomitante a uma audiovisualidade tecnogendrada, isto é, uma transmissão que é montada conjuntamente com o corpo a partir dessa rede de parafernálias, instrumentos, tecnologias, próteses que vão se assentando. Entre o microfone e a peruca, entre o batom e o jogo digital, entre as luzes de LED no cenário e a placa de vídeo para uma boa transmissão. Logo, produz-se uma gramática (GUTMANN, 2021) nesse fazer audiovisual, geralmente composto por dois quadros em que se vê jogo e jogador simultaneamente, com *layouts*, barra de metas, *qr code* para envio de doações,

programação de *chatvoices* que leem mensagens de fãs ao vivo e outras estruturalidades que são seguidas por quase todas a constelação de *streamers queers*, sendo, a própria *stream* uma tecnologia de gênero, tecnologia sexual e tecnologia corporal – abrindo e limitando possibilidades fabulatórias de como se representar perante à audiência.

É um corpo que vai se costurando em rede justamente porque muitos atores vão agenciando esse modo de ser e esse modo de fazer, como os fãs, que vão recortando clipes, *memes*, melhores momentos, atuando como proliferadores do conteúdo e também como arquivistas e recuperadores de arquivos que já não estão mais acessíveis. Nossas vidas (a do público) vai se entrelaçando com a caminhada dessas *streamers*, pois, as vamos acompanhando diariamente, nos momentos de auge e de derrocada, no lançamento de um jogo novo ou naquela velha jogabilidade pela milésima vez de um *game*, na assinatura de um contrato ou com a notícia de que uma plataforma se fecha deixando-as repentinamente sem trabalho, no anúncio de uma cirurgia ou da compra de uma casa própria. Marcamos épocas em que “aquelas duas” andavam juntas, a época do *hype* do jogo tal, a época da plataforma tal. Isso cria um efeito nostálgico e um consumo e procura por parte dos fãs de vivenciarem antigos momentos, de forma que vamos encontrando e tendo a oportunidade de assistir pedaços de *streams* e às vezes arquivos inteiros no Youtube, no Twitter, no Xvideos para além dos arquivos VOD’s oficiais dessas *streamers*, criando uma teia de vídeo-arquivos fragmentados e destemporalizados. Ao analisar o caso de Rebeca, que perdeu grande percentual de público após emagrecer e reconsiderar suas representações de gênero, notamos como a audiência majoritariamente LGBTQIA+ não lida bem com mudanças, pausas, procurando vivenciar momentos com a Rebeca “antiga”, de “quando ela era engraçada”, tensionando seu corpo-texto antigo nesse emaranhando de arquivos com a sua representação a partir de 2022. Quer dizer, no sistema tecnocapitalista, estrelas não podem parar de brilhar nunca, se não colapsam. Por esse motivo, gerenciam suas carreiras não apenas pelo ao vivo, mas também pelo *replay*, por aquilo que pode ficar gravado e gerar mais remuneração a partir de disparos semanais de seus melhores momentos, melhores jogadas, sustos, cortes engraçados, *publis*.

As expressões “loopando” e “barbarizando” exemplificam justamente esse processo de contornos, voltas e esforços necessários a se fazer nessa carreira. Os *Queer Game Studies*, a partir sobretudo da teorização de Bonnie Ruberg e Adrienne Shaw, permitem uma compreensão mais ampla dessas experiências de desgaste, precarização, de se sentir estranho, excluído e não pertencente a mundos estruturados a partir de [cis] temas. Permite aferir que fabulações são essas possíveis de serem imaginadas e suas

limitações. E apesar de algumas críticas ou cuidados que se deve ter com os *QGS*, eles também apresentam um fator de deslocamento – não só no que tange no modo como entender os processos que envolvem *queers* e games, mas também, deslocam o pesquisador para lidar com diversidade de procedimentos, diversidade de problemas e, sobretudo para a Comunicação, que passemos a lidar com temas ainda mais abjetos, estranhos, nebulosos, grotescos.

Na empreitada analítica de Samira Close, Wanessa Wolf, Sabrinoca, Branca Scarnera, LuCroft, e outras, tenho trabalhado em um projeto denominado *Por uma arqueologia queer das mídias*, que deslocará a busca do que convencionalmente denominamos de mídia, para explorações de elementos hackeados que também transportam sentidos e são acionados na linguagem *queer* de transmitir jogos. Trilho uma arqueologia da peruca nas mídias, uma arqueologia da boneca, uma arqueologia da maquiagem e do rosto protético, uma arqueologia de como o futuro *queer* vem sendo projetado e uma arqueologia da Medusa enquanto metáfora das feminilidades grotescas. Algumas vias podem ser abandonadas e outras surgirem durante a viagem, mas o que importa é o sincretismo dessas arqueologias como fenômeno midiático contemporâneo.

Figura 30 – Breve arqueologia das perucas



Fonte: Montagem elaborada a partir de *The Ladies Waldegrave* de Joshua Reynolds (1780), Cuca de *O Sítio do Picapau Amarelo* (1977-1986), *Pulp Fiction* (1994), *Closer* (2005), *Sabrinoca* (2022) e *Samira Close* (2020).

Logo, nessa breve amostra (figura 30), vemos a peruca modelizada como símbolo de poder, como demarcador de gênero, como objeto sedutor e artifício da personagem teatralizada. Todos esses usos capilares vão se sobrepor na produção de si de trans e *drags* que fazem *streams* no Facebook Gaming e na Twitch. No entanto, aqui não é o espaço para demonstrar a viabilidade da minha proposta arqueológica, mas sim, de compreender que na busca desses relacionamentos, suspensos e invisíveis a um primeiro olhar, há “algo” a ser desvendado. Algo na névoa me chama – e eu quero ir. Eis aqui o reforço da competência lúdica no fazer científico, pois eu me sinto como um “piá” decifrando um cubo mágico, conectando pontas soltas de um ponto de vista des-*viado*. Qual o limite do enlouquecer na produção científica? Qual o potencial de deslocamento que o olhar *queer* e um objeto *queer* pode provocar nos estudos de gênero, games, economia, comunicação, e daí por diante? Ou melhor, pode o *queer* fissurar a própria Ciência a partir de picadas? São questões que estão por aí expostas. Por enquanto, volto-me para as minhas cobertas para assistir às *streamers* que tanto analiso. E incentivo que alguém se empenhe numa arqueologia das aranhas na mídia, desvelando, assim, que minha alegoria com aranhas há muito seduz desde Machado de Assis a Stan Lee.

REFERÊNCIAS

ALI, Umran. **Virtual Landscapes: A Practices-Based Exploration of Natural Environment Design in Computer & Video Games**. v. 1. PhD Thesis, University of Salford. 2016.

AMARAL, Tarsila. **Abapuru**. 1928. Óleo sobre tela. color. 85 cm x 72 cm.

ARAUJO, Sergio Estevam. **Grand Theft Auto: “TORNE-SE UM CIDADÃO DE LOS SANTOS”**. Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

ASIMOV, Isaac. **Futuredays: A Nineteenth Century Vision of the Year 2000**. New York: Henry Holt & Co, 1986.

AVILA, Maria Betânia de Melo. **O tempo do trabalho das empregadas domésticas: tensões entre dominação/exploração e resistência**. 2009. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

AYCOCK, John. The coming tsunami of digital artifacts. **Antiquity**, v. 95, n. 384, p. 1584-1589, 2021.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da obra de Dostoievski**. São Paulo: Editora 34, 2022.

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance I: a estilística**. Tradução do russo por Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2015 [1930-1936].

BANDEIRA, Júlia T.; COSTA, Camila. O. da. De menina e de menino: A influência de pais e familiares na segregação de brinquedos e brincadeiras por gênero. **Revista Ártemis**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 285–305, 2019.

BARBIERI JR, Miguel. Noite gay paulistana das décadas de 70 e 80 é tema de filme. **Veja SP**, 26 fev. 2017. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/tudo-cinema/noite-gay-paulistana-das-decadas-de-70-e-80-e-tema-de-filme/> Acesso em: 9 ago. 2021.

BASTOS, Hebert Pablo. **Verônika em mutação punkdrag: materialidades analógicas e vestígios ciberculturais do underground paulista nos anos 2000**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2021.

BECCARI, Marcos N. Design e a tecnologia sexual: breve panorama a partir de Foucault e Preciado. **Revista Periódicus**, [S. l.], v. 3, n. 16, p. 63–81, 2021.

BENDA, Julien. **A traição dos intelectuais**. São Paulo: Editora Peixoto Neto, 2007.

BOORSTIN, Daniel. J. From hero to celebrity: the human pseudo-event. *In*: MARSHALL, David (Ed.). **The celebrity culture reader**. New York: Routledge, 2006. pp. 72-90.

BORBA, Rodrigo. Falantxs Transviadxs: Linguística Queer e performatividades monstruosas. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 388–409, 2020.

BÖRJESSON, Lisa; HUVILA, Isto. Digital archaeology data for future knowledge-making. *In*: HUVILA, Isto. **Archaeology and Archaeological Information in the Digital Society**. London and New York: Routledge, 2018. p. 37-53.

BRABO, Tânia Suely Antonelli Marcelino; SILVA, Matheus Estevão Ferreira da. A introdução dos papéis de gênero na infância: brinquedo de menina e/ou menino? **Revista Trama Interdisciplinar**, [S. l.], v. 7, n. 3, 2017.

BONFIM JÚNIOR, Paulo Luiz Silva.; ZAGO, Luiz Felipe. Drag Gamer: Samira Close, cibercultura e cultura dos fãs. **Culturas Midiáticas**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 170–187, 2020.

BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo : Brasiliense, 2004.

BURRIL, Derek. A. Queer Theory, the body, and Video Games. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 25-33.

BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo: Crítica da violência ética**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

BUTLER, Judith. **Vida precária: os poderes do luto e da violência**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

BYRNES, William H. Ancient Roman Munificence: the Development of the Practice and Law of Clarity. **Rutgers Law Review**, v. 57, n. 3, p. 1043-1110, 2005.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CARBONE, Marco Benoit; RUFFINO, Paolo. Introduction: games e subcultural theory. *In*: CARBONE, Marco Benoit; RUFFINO, Paolo. **Video Game Subcultures: playing at the periphery of mainstream culture**. n. 3. [S. l.]: GAME. 2014. p. 5-22.

CHANG, Edmond Y. Queergaming. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 15-23.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

CHAUÍ, Marilena. **A ideologia da competência**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2016.

CLARK, Naomi. Naomi Clark: Disrupting Norms and Critique System through Good, Nice Sex with a Tentacle Monster. *In*: RUBERG, Bonnie. **The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games**. Duke University Press Books: Durham, 2020. p. 102-112.

- CLARK, Naomi. What Is Queerness in Games, Anyway? *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 3-14.
- COCQ, Michel. Constitution et exploitation du capital communautaire: Le travail des streamers sur la plateforme Twitch. **La nouvelle revue du travail**. n. 13, 2018.
- 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**, Campinas, v. 57, 2019.
- CONSALVO, Mia. **Cheating**: gaining advantage in videogames. Cambridge, MA: Mit Press, 2007.
- CORUJA, Paula. Vlog como gênero no YouTube: a profissionalização do conteúdo gerado por usuário. **Comunicologia - Revista de Comunicação da UCB**, v. 10, n. 1, p. 46-66, 27 jun. 2017.
- CRARY, Jonathan. Espetáculo, Atenção, Contramemória. **Arte & Ensaios, Revista do ppgav/eba/ufrj**, n. 23, nov. 2011 [1989].
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contracampo, 2012.
- 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: 8 jul. 2021.
- DALLEGRAVE; Letícia; PASE; André; FONTOURA, Mariana Gomes da. Algoritmo masculino, branco e heteronormativo: a interseccionalidade nos streamers em destaque no carrossel da capa da Twitch. **Fronteiras – Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 24, n. 1, p. 67-82, 2022.
- DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2016.
- DE LAURETIS, Teresa. “A tecnologia do gênero”. *In*: HOLLANDA, H. B. (org.). **Tendências e impasses**: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.
- DE LAURETIS, Teresa. Queer Theory: Lesbian and Gay Sexualities. An Introduction. **Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies** (special issue), v. 3, n. 2, pp. iiixviii, 1991.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contracampo, 1997.

- DEKKER, Annet. Introduction: What it Means to Be Lost an Living (in) Archives. *In: DEKKER, Annet (Org.). **Lost an Living (in) Archives: Collectively Shaping New Memories.*** Valiz: Amsterdam. p. 11-24, 2017.
- DESCARTES, René. **Discurso do método & Ensaios.** 1 ed. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
- DETERDING, Sebastian. Ficção como jogo: reavaliando a relação entre jogos, jogar e ficção. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 166–195, 2019.
- DIAZ-BENÍTEZ, Maria Elvira. O gênero da humilhação: afetos, relações e complexos relacionais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 25, n. 54, p. 51-78, maio, ago, 2019.
- DOORN, Niels van. Platform labor: on the gendered and racialized exploitation of low-income service work in the “on-demand” economy. **Information, Communication & Society**, v. 20, n. 6, 2017. p. 898-914.
- DUARTE, Adriana Maria Cancellia Duarte. A crise do fordismo nos países centrais e no Brasil. **Trabalho & Educação**, [s. l.], v. 7, p. 48-61, 2000.
- DUPONT, Florence. **Aristóteles ou o vampirismo do teatro ocidental.** Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2017.
- ERNST, Wolfgang. **Chronopoetics: the temporal being and operativity of technological media.** London and New York: Rowman & Littlefield International, 2016.
- ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the Archive.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.
- EVANS, Sarah. Queer(ing) Game Studies: Reviewing Research on Digital Play and Non-normativity. *In: HARPER, Todd; ADAMS, Meghan Blythe; TAYLOR, Nicholas (eds.). **Queerness in play.*** London: Palgrave Macmillan, 2018. p. 17-34.
- FALCÃO, Thiago. Entrevista com o Prof. Dr. Thiago Falcão da UFPB. {Entrevista cedida a} Gilmar Montargil. Corporalidades/PPGCOM-UFRGS, Porto Alegre, 22 jun. 2021. Disponível em: https://youtu.be/TvAP_ZRCfc0 Acesso em: 27 jul. 2021.
- FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a *Magic: The Gathering*. **MATRIZES**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020.
- FERGUSON, Roderick. Race-ing Homonormativity: Citizenship, Sociology, and Gay Identity. *In: JOHNSON, E. Patrick; HENDERSON, Mae G. (Eds.). **Black Queer Studies.*** A Critical Anthology. London: Duke University Press, 2005.

FERNANDES, Pablo Moreno; BELMIRO, Dalila Maria Musa. Entre o permanente e o transitório: uma análise semiótica das marcas Todecacho e Meu Liso. **Galáxia**, São Paulo, v. 46, p 1-17, 2021.

FERREIRA, Emmanoel. “E. T. Phone Home”, ou: do aterro para o museu: intersecção entre arqueologia e arqueologia das mídias. **Revistas Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 22, n. 2, p. 56-68, 2020.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002.

FONSECA, Francisco. Impactos do neoliberalismo ao estado de bem-estar social e à democracia: Uma análise conceitual e empírica. **GIGAPP Estudios Working Papers**, v. 6, n. 117, p. 114-130, 2019.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. *In*: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979. p. 15-37.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**: Curso no Collège de France (1974-1975). São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 7 ed., 2008.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Editora Loyola, 5. ed, 1999.

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura**. São Paulo: Perspectiva, 9 ed., 2010.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 20 ed. 1987.

FUCHS, Christian; SEVIGNANI, Sebastian. What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their Difference? And why do these Questions Matter for Understanding Social Media? **TripleC**, v. 11, n. 2, p. 237–293, 2013.

GAMA, Paula. Propaganda da Volkswagen com casal gay vira alvo de ataques homofóbicos. **UOL**, São Paulo, 11 maio. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/carros/noticias/redacao/2022/05/11/propaganda-da-volkswagen-com-casal-gay-vira-alvo-de-ataques-homofobicos.htm> Acesso em: 14 jun. 2022.

GANE, Nicholas. Radical Post-Humanism. Friedrich Kittler and the Primacy of Technology. **Theory, Culture & Society**, London, Thousand Oaks and Nova Dheli, v. 22, n. 3, p. 25-41, 2005.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. LCT: Rio de Janeiro, 1989.

GERALDO, Nathalia. Valentina, filha de Tadeu Schmidt é queer: o que significa o termo?, **Uol**, São Paulo, 20 jan. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2022/01/20/queer-esta-na-sigla-lgbtqia-o-que-significa-e-quem-usa.htm> Acesso em: 14 dez. 2022.

GILLESPIE, Tarleton. The Politics of ‘Platforms’. **New Media & Society**. V.12, n. 3, pp. 1-19, 2010.

GINZBURG, Carlo. Das *trevas medievais* ao black-out de Nova York. In: GINZBURG, Carlo. **A Micro-história e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989a. p. 119-130.

GINZBURG, Carlo. O nome e o como: Troca desigual e mercado historiográfico. In: GINZBURG, Carlo. **A Micro-história e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989b. p. 169-178.

GINZBURG, Carlo. **O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GINZBURG, Carlo. **O queijo e os vermes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GOETZ, Christopher. Queer Growth in Videogames. In: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 239-248.

GOFFMAN, Erving. **Frame analysis: an essay on the organization of experience**. New York: Harper Colophon Books, 1974.

GOULART, Lucas Aguiar. **Jogos vivos para pessoas vivas: Composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogos digitais**. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

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

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

GRAY, Kishonna L. **Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal. **Revista Eptic**, v. 22, n. 1, jan./abr. 2020.

GRIBAUDI, Maurizio. Forma, tensão e movimento: A plasticidade da História. In: VENDRAME, Maíra; KARSBURG, Alexandre (orgs). **Micro-história: um método em transformação**. São Paulo: Letra e Voz, 2020. p. 49-68.

GUARINELLO, Noberto Luiz. Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo. **História**, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 125-132, 2007.

GUARRIELLO, Nicholas-Brie. Never give up, never surrender: Game, live streaming, neoliberal work, and personalized media economies. **New Media & Society**. v. 21, n. 8, 2019. p. 1750-1769.

GUERRA, Ana; D'ANDRÉA, Carlos. Dimensões algorítmicas do trabalho plataformizado: cartografando o preço dinâmico Uber. **E-compós**, [s. l.], 2020.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Em 1926**: vivendo no limite do tempo. Rio de Janeiro: Record, 1999.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. O campo não hermenêutico ou a Materialidade da Comunicação. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e Forma**. Rio de Janeiro EDUERJ, 1998. p. 137-152.

GUTMANN, Juliana Freire. **Audiovisual em rede**: derivas conceituais. Belo Horizonte, MG: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2021.

HALBERSTAM, Jack. Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo. In: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 187-199.

HALBERSTAM, Jack. **The queer art of failure**. London: Duke University Press, 2011.

HAN, Byung-Chul. **O desaparecimento dos rituais**: Uma topologia do presente. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2020.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

HARAWAY, Donna. A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 80's. In: SEIDMAN, Steven (ed.). **The postmodern turn**: News perspectives on social theory. New York: Cambridge University Press, 1994. p. 82-118.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. Mídia zumbi: desvio do circuito da arqueologia da mídia para um método da arte. **Tecogs**: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas. TIDD – PUC SP, São Paulo, n. 14, p. 98-113, 2016.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction: an archaeology of media archaeology. In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (Orgs.). **Media Archaeology**: approaches, applications, and implications. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011. p. 1-21.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro; revisão da tradução Newton Cunha. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IRIBURE, André. **As representações das homossexualidades na publicidade e propaganda veiculadas na televisão brasileira**: um olhar contemporâneo das últimas três décadas. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

JOHNSON, Mark R; WOODCOCK, Jamie. “And Today’s Top Donator is”: How Live streamers on Twitch.Tv Monetize and Gamify Their Broadcasters. **Social Media + Society**, p. 1-11, oct.-dec., 2019.

JUUL, Jesper. **Half-real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

JUUL, Jesper. **The Art of Failure**: An essay on the Pain of Playing. Cambridge and London: The Mit Press, 2013.

KITTLER, Friedrich. **Gramofone, filme, typewriter**. Tradução de Guilherme Gontijo Flores, Daniel Martineschen. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.

KITTLER, Friedrich. **Mídias ópticas**: curso em Berlim, 1999. 1 ed. Rio de Janeiro: Contracampo, 2016.

KUHN, Thomas. **A Estrutura das revoluções científicas**. 13 ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 6 ed. Petrópolis: Vozes. 2012 [2002].

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 7 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

LEVI, Giovanni. Micro-história e história global. *In*: VENDRAME, Maíra; KARSBURG, Alexandre (orgs). **Micro-história**: um método em transformação. São Paulo: Letra e Voz, 2020. p. 19-34.

MACCALLUM-STEWART, Esther; TRAMMEL, Aaron. Role-playing games as subculture and fandom. *In*: ZAGAL, José P; DETERDING, Sebastian. **Role-playing Game Studies**. New York and London: Routledge, 2018. p. 364-378.

MACKLIN, Colleen. Finding the Queerness in games. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 249-258.

MAJKOWSKI, Tomasz. Z. Realismo Grotesco e Carnalidade: Inspirações Bakhtinianas em Estudos de Games. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 196–214, 2019.

MALVAR, Rico. Provoca. [Entrevista cedida a] Marcelo Tas. TV Cultura, São Paulo. 22 mar. 2022. (53 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sp9aj2G4wG0&t=452s> Acesso em: 17 maio. 2022.

MANCINI, Tiziana; IMPERATO, Chiara; SIBILLA, Federica. Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role-playing game players. **Computer in Human Behavior**, v. 92, p. 297-305, 2019.

MANET, Édouard. **Le déjeuner sur l'herbe** [Almoço na Relva]. 1863. Óleo sobre tela. 208 cm x 264,5 cm.

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

MARZINI, Caroline; NASCIMENTO, Naira. **Revista Rua**, Campinas, n. 22, v. 2, p. 425-444, 2016.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **O Capital [Livro 1]**: crítica da economia política. O processo da produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2011.

MATOS, Caio. Brasil é o país com maior número de pessoas LGBT+ Assassinadas. **Congresso em Foco**, Brasília, 24 fev. 2022. Disponível em: <https://congressoemfoco.uol.com.br/area/pais/brasil-e-o-pais-com-maior-numero-de-pessoas-lgbt-assassinadas/> Acesso em: 15 jun. 2022.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

MENDES, Francielly Maria Modesto; SILVA, Jaine Araújo da. “Cacheada, pixaim ou sará”: alisamento e transição capilar em textos do G1 Acre. **Intexto**, Porto Alegre, n. 53, p. 125451, 2022.

MESQUITA, Marina Leitão. **The Haddukan Family in Concert**: uma análise do amadrinhamento entre transformistas e drag queens. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos. **MATRIZES**, São Paulo, n. 14, v. 1, p. 173-192, 2020.

MINUANO, Carlos. Brasil é o país que mais mata pessoas trans; 175 foram assassinadas em 2020. **UOL**, São Paulo, 29 jan. 2021. Disponível: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2021/01/29/brasil-e-o-pais-que-mais-mata-pessoas-trans-175-foram-assassinadas-em-2020.htm> Acesso: 15 jun. 2022.

MONTARDO, Sandra; *et. al.* 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.

MONTARGIL, Gilmar; REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi. Interações discursivas nas streams de Samira Close. **Acta Semiótica e Lingvistica**, João Pessoa, v. 26, n. 3 (45), 2021.

MONTARGIL, Gilmar; REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi Remenche. Polifonia queer nos roleplays de Lucroft: uma análise dialógica do discurso e Maria Vaquejada em Red Dead Redemtion 2. **Letrônica**, Porto Alegre, v. 14, n. esp. (sup.), p. 1-28, 2021b.

MONTARGIL, Gilmar; SILVEIRA, Fabricio Lopes da. Os afetos de Wanessa Wolf: uma interpretação espinosana para o roleplaying-game em plataformas de gamestream. In. I Encontro da Digital Games Research Association (DIGRA) Brasil. [...] **Anais**, Porto Alegre, 25 e 26 de novembro de 2021.

MORTENSEN, Elvira Torill. Anger, Fear and Games: The Long Event of #Gamergate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.

MOWLABOCUS, Sharif. Representing gay sexualities. In: SMITH, Clarissa; ATTWOOD, Feona; MCNAIR, Brian (eds.). **The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality**. London e New York: Routledge, 2018. p. 49-58.

NEMER, Bruno.; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. In: 42º Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. Belém, Pará. 2-7 set. 2019. **Anais** [...] Belém: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2019.

NITSCHKE, Michael. **Video games spaces: image, play, and structure in 3D worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2009.

NØRGÅRD, Rikkie Tofte. O Prazer pelo Fazer: a Conexão Corporal na Identidade Jogador-Avatar. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 99–126, 2019.

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

PARIKKA, Jussi. **Geology of Media**. Minneapolis: Univer. Minnesota Press. 2015

PASE, Fagundes André; FONTOURA, Mariana Gomes da; DALLEGRAVE, Letícia. Capital lúdico e trabalho na transposição dos jogos digitais para as plataformas de streaming. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. [...] **Anais**. Campinas, Galoá, 2020.

PAULA, Julieth Corrêa. **Gestualidades fotográficas em jogos digitais**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação), Programa e Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2021.

PESQUISA GAME BRASIL. PGB 2020: Comportamento, consumo e tendências do gamer na América Latina. 7 ed. 2020. Disponível em:

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/> Acesso em: 5 jan. 2021.

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

PRECIADO, Paul B. **Pornotopia: PLAYBOY e a invenção da sexualidade multimídia**. São Paulo: n-1 edições, 2020.

PRECIADO, Paul B. **Testo Junkie: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica**. São Paulo: n-1 edições: 1. ed, 2018.

QASSEM, Abdul Qassem. The Arab Story of Destruction of the Ancient Library of Alexandria. In: EL-ABBADI, Mostafa; FATHALLAH, Omnia Mounir (eds.). **What Happened to the Ancient Library of Alexandria**. Brill: Boston, 2008. p. 207-212.

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games**. 1 ed. New York: Berghahn Books, 2018.

REIS, Kaippe Amon Silva. **Do que dá para rir, dá para chorar: o padrão representacional das personagens LGBTQAs das sitcoms originais Netflix na década de 2010**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2022.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MACHADO, Paulo Henrique; ROHLING, Nívea. Discursividades sobre identidade, sexualidade e feminismo em redes sociais. **Revista de Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 28. n. 2, p. 1-15, 2020.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MONTARGIL, Gilmar. Camperando a linguagem: práticas discursivas de streamers a partir do jogo Dead by Daylight. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 56, n. 3, p. 668-685, 2021.

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, 2021.

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: 3 jul. 2021.

RISK, Eduardo Name; SANTOS, Manoel Antônio dos. A construção de personagens homossexuais em telenovelas a partir do cômico. **Revista Subjetividades**, v. 19, n. 2, p. 1-14, 2019.

RODRIGUES, Letícia. **Questões de gênero em jogos digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos em apoio à mobilização. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Imagens midiáticas em corpos eletrônicos. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v.1, n. 18, p. 1-13, 2008.

RUBERG, Bo. **Sex dolls at sea**: imagined histories of sexual technologies. Cambridge, MA: The MIT Press, 2022.

RUBERG, Bonnie. **The Queer Games Avant-Garde**: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books: Durham, 2020.

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 (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. ix-xxxiii.

SANTOS, Milton. Roda viva. [Entrevista cedida a] Matinas Suzuki Jr.; et. al. **Tv Cultura**, São Paulo, 31 mar. 1997. Color. (1 h 26min).

SANTOS, Hilário Júnior. **A cidade-jogo em vídeo games**: uma flânerie por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity. Dissertação – (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, RS: 2020.

SAUNDERS, Rebecca. **Bodies of work**: The Labour of sex in the Digital Age. 1 ed. London: Palgrave Macmillan. 2020.

SCHMIDT, Loren. Jimmy Andrew + Loren Schmidt: Queer Body Physics, Awkwardness as Emotional Realism, and the Challenge of Designing Consent. *In*: RUBERG, Bonnie. **The Queer Games Avant-Garde**: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books: Durham, 2020. p. 93-101.

SEGATO, Rita Laura. Las nuevas formas de la guerra y el corpo de las mujeres. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 341-371, 2014.

SEIDL, Ricardo. **O negócio do ócio**: o teatro profissional londrino (1576-1603). Dissertação (Mestrado em História). 2009. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

SICART, Miguel. **Play Matters**. Cambridge and London: The Mit Press, 2014.

SJÖBLOM, Max; *et. al.* The ingredients of Twitch Streaming: Affordances of game stream. **Computer in Human Behaviour**, n. 92, p. 20-28, 2019.

- SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, n. 14, v. 1, p. 28-44, 2011.
- SHAW, Adrienne. The trouble with communities. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 153-162.
- SHAW, Adrienne. What is Video Game Culture. **Games and Culture**. n. 5, v. 4, p. 403-424, 2010.
- SHELLEY, Mary. **Frankeinstein**: ou o Prometeu moderno. Tradução de Christian Schwarcz. São Paulo: Penguin Companhia, 2015 [1818].
- SMITH, Tom; OBRIST, Marianna; WRIGHT, Peter. Live-Streaming Changes the (Video) Game. **EuroITV'13: 11th European Conference on Interactive TV and Video**, Como, Italia, p. 131-138, 2013.
- SOARES, Letícia Perani. Gameplay, ludicidade e a contemporaneidade do pensamento de Huizinga; Entrevista com Letícia Perani Soares. [Entrevista cedida a] Gilmar Montargil. **Revista de Estudos Universitários**, v 48, p. 1-24, 2022.
- SOARES, Letícia Perani. **“O maior brinquedo do mundo”**: a influência comunicacional dos games na história humano computador. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2016.
- STOCKTON, Kathryn Bond. If queer children were a Video Game. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Orgs.). **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press. 2017. p. 249-258.
- STRYKER, Susan. My Words to Victor Frankeinstein above the Village of Chamounix: Performing transgender rage. **GLQ**, v. 1, p. 237-254, 1994.
- TELLES, Marcio. Mídia e História na Teoria Alemã das Mídias. **Ação Midiática**, Curitiba, n. 18, p. 53-70, 2019.
- TEMPOS MODERNOS. Direção de Charles Chaplin. Charles Chaplin Production. 1h 27 min, Black and White, 1936.
- TAYLOR, Diana. **The Archive and the Repertoire**: Performing Cultural Memory in the Americas. Durham: Duke University Press, 2003.
- TAYLOR, T. L. Twitch and the Work of play. **American journal of play**, v. 11, n. 1. p. 65-84, 2018.
- TAYLOR, T. L. **Watch me play**: Twitch ad the Rise of Game Live Streaming. Princeton: Princeton University Press, 2018.
- THACH, Hibby. A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games. **Press Start**, Glasgow, v. 7, n. 1, p. 19-44, 2021.

TRAMMELL, Aaron. Tortura, Jogo e a Experiência Negra. **E-Compós**, [S. l.], v. 25, 2022.

VAN DIJCK, José. **The culture of connectivity: a critical history of social media**. 2 ed. Nova Iorque: Oxford, 2013.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; WAAL, Martijn De. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. New York: Oxford University Press, 2018.

VESTIGIOS da escravidão. O Estado de S. Paulo. 19 dez. 1890. In: A destruição dos documentos sobre a escravidão. **O Estado de S. Paulo**. Acervo Digital. 14 dez. 2015.

VERGUEIRO SIMAKAWA, V. Considerações Transfeministas sobre Linguagem, Imaginação e Decolonialidade: A Identidade de Gênero como Categoria Analítica: A Identidade de Gênero como Categoria Analítica. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 452–471, 2020.

VERGUEIRO, Viviane. Pensando a cisgeneridade como crítica decolonial. In: MESSEDER, Suely; CASTRO, Mary Garcia; MOUTINHO, Laura. (Ogs.). **Enlaçando sexualidades: uma tessitura interdisciplinar no reino das sexualidades e das relações de gênero**. Salvador: EDUFBA, 2016. p. 249-270.

VIGARELLO, Georges. Treinar. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do Corpo: As mutações do olhar: O século XX**. v. 3. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 197-252.

WACQUANT, Loïc. **Punir os pobres: a nova gestão da miséria nos Estados Unidos**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Revan, 2003.

WALSH, Christopher; APPERLEY, Thommas. Gaming Capital: Rethinking Literacy. In: INTERNACIONAL EDUCATION RESEARCH CONFERENCE. Brisbane, 2008. **Proceedings [...]**. Brisbane, Queensland University of Technology, 2009.

WATRALL, Ethan. Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment. **Public Archaeology**, v. 2, n. 3, p. 163-169, 2002.

WEIMER, Rodrigo de Azevedo. Alguém falou em teoria quare? Pensando em raça e sexualidade a partir da crítica de intelectuais LGBTQIA+ negres norte-americanes à teoria queer. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 41, n. 88, p. 205-228, 2021.

WESTECOTT, Emma. Feminism and Gameplay Performance. In: GRAY, Kishonna L.; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma (eds.). **Feminism in Play**. London: Palgrave Macmillan, 2018. p. 251-266.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.Tv. **Television e New Media**. v. 20, n. 8, 2019. p. 813-823.

ZAGAL, José P; DETERDING, Sebastian. Definitions of ‘role-playing games’. In: ZAGAL, José P; DETERDING, Sebastian. **Role-playing Game Studies**. New York and London: Routledge, 2018.

ZIELINSKI, Siegfried. **Deep Time of the Media:** Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. Cambridge: The Mit Press, 2006.

ANEXOS

ANEXO A – *CORPUS* DE ANÁLISE

Disponível em:


https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FAqrfpYx2eZjiKRksXoGrnbIOxKL0VTI/edit?usp=share_link&oid=107469722814632358475&rtpof=true&sd=true

ANEXO B – TABULAÇÃO DOS DADOS DE *ROLEPLAYING-GAMES*
RECORTADOS

| Streamer | Amostra | Dados da amostra |
|--------------|---------|---|
| Samira Close | A1 | <p>Título: Anote aí Suely da faxina</p> <p>Data: 10 de junho de 2020</p> <p>Duração: 3'41'05</p> <p>Link: https://www.facebook.com/100046714551233/videos/3219887104737878</p> |
| | A2 | <p>Título: Boa noite Brasil</p> <p>Data: 12 de junho de 2020.</p> <p>Duração: 3'28'49</p> <p>Link: https://www.facebook.com/100046714551233/videos/258492285218282</p> |
| | A3 | <p>Título: Anote aí os numuru</p> <p>Data: 13 de junho de 2020</p> <p>Duração: 3'21'17</p> <p>Link: https://www.facebook.com/samiraclose/videos/614527675861025</p> |
| Wanessa Wolf | A4 | <p>Título: [GTA RP CIDADE ALTA] VELHA BANDIDA</p> <p>Data: 28 de outubro de 2020.</p> <p>Duração: 5'00'24</p> <p>Link: https://www.facebook.com/108828753791586/videos/357141515618143</p> |
| | A5 | <p>Título: VELHA BANDIDA DO CIDADE ALTA</p> <p>Data: 6 de novembro de 2020.</p> <p>Duração: 5'59'31</p> |

| | | |
|--------------|----|---|
| | | Link: https://www.facebook.com/108828753791586/videos/485579102367323 |
| | A6 | Título: Beth velha bandida novidade na Cidade Alta Data: 20 de novembro de 2020. Duração: 6'04'12 Link: https://www.facebook.com/108828753791586/videos/1006527436492838 |
| Rebeca Trans | A7 | Título: Hora de GTA!!!! Data: 26 de janeiro de 2021. Duração: 2'58'59 Link: https://www.facebook.com/100050305817451/videos/407293183909978 |
| | A8 | Título: Dr Jaqueline a mais mais Data: 2 fevereiro 2021. Duração: 6'27'04 Link: https://www.facebook.com/100050305817451/videos/212667287246204 |
| | A9 | Título: Hj tem suquinhooooo Data: 5 fevereiro 2021. Duração: 3'15'51 Link: https://www.facebook.com/100050305817451/videos/170064317935130 |

ANEXO C – SEGMENTOS DISCURSIVOS DE *ROLEPLAYING-GAMES*

| Amostra | Segmento Discursivo |
|-----------|---|
| <p>A1</p> | <p>[CENA SUELY HUMILHADA POR DONA ESTELA]</p> <p>Infelizmente a vida foi dura comigo Dona Estela. – É, foi realmente dura contigo, mas eu não tenho nada a ver com isso, então arque com as suas consequências. – Ta bom Dona Estela (chorando), então eu vou voltar para o meu serviço, desculpa aí.</p> <p>[CENA SUELY RECLAMANDO DE DONA ESTELA]</p> <p>Oi Dona Maria Joana. Minha filha eu já estava descendo o lixo, valha-me nossa senhora, hoje todo mundo briga comigo. Pois você me desculpe. Já vou Dona Estela! Já vou limpar! Ô Dona Julia vem cá, tô com medo de uma coisa minha filha, o doutor dos cabelo branco veio falar para mim da Dona Estela, do jeito que ela é briguenta comigo e tudo, eu tô com medo menina, porque eu preciso trabalhar.</p>  |
| <p>A2</p> | <p>[CENA DONA SUELY CHEGANDO NO HOSPITAL]</p> <p>– Calma aê, deixa eu trocar uma ideia com a Dona Suely. Já a enésima vez heim Dona Suely, que eu estou aqui no hospital e não te vejo mais limpando a DP, a DP está uma sujeira. – Minha filha, eu acabei de voltar da DP, mas nesse minuto. – Não vi isso! – Mas claro, a senhora não tava lá. – Tô de olho heim!</p> <p>[CENA SUELY E OS CABELOS]</p> <p>– Olá, médicos e médicas do hospital. – Boa noite. – Dona Julia mudou os cabelo, foi? – Sim, fiz uma chapinha aqui... – Minha filha, ficou só o pitel, ficou só o pitel. – Obrigada. – Gostei mesmo Dona Júlia, a senhora já era bonita e ficou mais bonita ainda. O meu eu to só</p> |

lavano, passando uns Kolene, óia só como as ponta tá tudo quebrada, tá tudo seca, eu não sei o que eu faço, eu botei babosa, eu plantei umas babosa lá em casa, ficou (as pontas) dura.



[CENA DONA SUELY HOMOFÓBICA]

O Doutor Rubens reuniu um pessoal e parece que tem algo especial programado. Olha, eu desconfio que ele vai convidar o Doutor Scar, e pedi-lo em namoro, viu. – Quê? [ênfase de indignação]. Eu não entendi, como é que é a história? – O Doutor Rubens, nosso chefe, vai pedir o Scar em namoro. – Dois homens? – Dois homens Dona Suely! – Misericórdia [ênfase de indignação].

[CENA SUELY REVERBERANDO BRIGA]

A3 Eu é assim, eu dou um boi para não entrar numa briga, mas dou uma boiada para não sair dela. O que aconteceu foi que, eu fiquei aburrecida, porque a menina atrupelou meu carro, esbagaçou, quebrou meu carro, eu tive que ir a pé, fiquei andando a pé pela rua em tempo de ser atropelada morta, e ele nem parou para ver se era um gato, uma pessoa, uma coisa. E eu cheguei lá e perguntei quem era o dono do carro. Mas o pessoal olha pra gente assim, vê a gente de chinelo, camiseta rasgada de vereador, acha que a gente não tem direito de nada, é um pobre lascado, desgraçado.

[CENA SUELY FALANDO DE SUA INTIMIDADE]

Mulher, engraçado né, eu já passei da menopausa, já tô com mais de 60 anos, e faz tempo né, que assim, eu não dou uma. Eu tinha meu véio, mas ele foi-se embora, ele era fedido e tudo mas eu ficava com ele porque ele tinha uma pomba tão grande, era um pombão. Minha filha

| | |
|------------------|--|
| | <p>era uma chibata tão grande, por isso até que eu demorei pra largar do velho, mas chegou um momento que não nada mais, fedia muito ele né, chegava muito sujo, fedorento, mas era uma chibata de respeito minha filha, aqui parece que só tem uns homens que parece mulher, não sei o que é isso. – Esses dias eu fiz um negócio aí com 3. – Com 3 o quê? – Três homens! – Ave minha Nossa Senhora do céu (reprovação).</p> |
| <p>A4</p> | <p>[CENA DE BETH SE COMUNICANDO PELO RÁDIO]</p> <p>E aí gente, o que que tá pegando, o que estão fazendo de bom hoje? – Por enquanto nada Beth, só vadiando, você sempre né! – Eu sempre, pois eu sou puta né.</p> <p>[CENA DE BETH INDO PARA FESTA SEXUAL]</p> <p>Fala mulher! – A zona é aqui né, chegamos na zona. – Chegou? – Eu tô aqui nessa bagunça. – Onde você está que eu não estou te vendo? – Tô aqui no carro vermelho. – Ei ta mulher, tá tímida. Deixa eu ver como você tá! Que merda é essa? – Por que? – Ué mulher, eu falei sexy. Aqui não é festa infantil não mulher, aqui é sexo. A festa infantil é outro dia. – Você nem me perguntou do que eu tô, eu tô de Buzz Light Tear, olha só essa bunda valorizada, isso que é fantasia sexual, é disso que os homens gostam.</p>  |
| <p>A5</p> | <p>[CENA TIRANDO DÚVIDAS ACERCA DA TABELA DE PREÇOS DE BETH]</p> <p>Ô mulher, deixa eu te falar um negócio, vem cá no particular. – Que foi, diga! – Quanto você cobraria para um... para um... – serviço de prostituição? – Isso, com o vôvo! – Com esse vôvo aqui? – Isso! – Ixe mulher, tá rolando por volta de uns 20 mil heim! Eu sabendo que é cardíaco, já vou com calma.</p> |
| <p>A6</p> | <p>[CENA DE BETH AGENCIANDO]</p> <p>– Ô mulher eu queria falar contigo? – Comigo? A Rainha? – Não, pera, acho que estou te confundindo com alguém. – Eu sou a Rainha! A Rainha Beth. – Eu te confundi com uma</p> |

| | |
|------------------|--|
| | <p>moça que era puta. – Mas eu sou puta, só que eu sou a rainha das putas. – É que eu tenho uma amiga que queria trabalhar com esse lance aí, ser agenciada. – Ela quer ser agenciada, só entrar em contato comigo, qual o contato dela? Você sabe que meu agenciamento é muito mais interessante né.</p> |
| <p>A7</p> | <p>[CENA EXPEDIENTE NO HOSPITAL]</p> <p>– O que você está sentindo meu amor. – Eu estava em cima de um telhado de uma casa e caí. – Vou fazer um curativo aqui e daqui a pouco você estará melhor! Vou passar metiolati.</p> <p>[ATENDIMENTO 2]</p> <p>- Eu estou vendo a Luz! – Respira! O que você tá sentindo? – Eu tô sangrando, eu fui atropelada igual cachorro velho. – Cachorro velho todo mundo sabe que você é! Vou estancar aqui, vou tentar parar a dor e se não parar você sabe que é por causa da idade mesmo né, porque chega um momento na vida que a gente não trata mais, a gente nasce e também tem de morrer.</p> <p>[ATENDIMENTO 3]</p> <p>Já foi atendida? Não né. – Oi Doutora Jaque. – O que você tá sentindo? – Dor no olho! – Vou te dar uma medicação e aplicar um colírio. Esse colírio aqui é ótimo, é um colírio ótimo porque ele tem um ácido que ele vai deteriorizar a sua proteção do olho para que ela se reconstrua, você pode não estar tendo a proteção UVA necessária para a reconstrução do seu olho. Agora eu vou fazer um curativo e vou precisar que você fique de uma a duas horas com o olho fechado.</p> |
| <p>A8</p> | <p>[CENA JAQUELINE MANDRAKE PRESTANDO ATENDIMENTO]</p> <p>Boa noite, doutora! – Olá, tudo bem? o que aconteceu aqui? – Nós encontramos esse rapaz desmaiado. – Certo (abaixa-se perto do rapaz e coloca as mãos no peito dele para reanimá-lo). Respira, um, dois, três. Respira, um, dois, três. [paciente se levanta]. – Olá, tudo bem? – Opa! – Tá conseguindo me ouvir direitinho? Pode me aguardar aqui do lado da ambulância.</p> <p>[CENA NO HOSPITAL]</p> <p>- Pode deitar aí! – Obrigado! – Você se lembra o que aconteceu? Tá sentindo dor aonde? – Não lembro não doutora, só sei que to com muita dor na perna. – Deixa eu ver aqui, aparentemente não foi nada demais não tá, foi algo bem superficial, vou fazer um curativo aqui, vou aplicar um remédio para dor, pode ser uma dor só muscular mesmo, depois você pode estar vindo aqui para fazer um raio-x tá!</p> |



[CENA – JAKE MANDRAKE CONHECE A NOVA FUNCIONÁRIA]

– Você é nova aqui é? Você é nova no hospital? – Oi Menina, sou sim! Você é quem? Você é enfermeira? – Não, sou a vice-diretora aqui do hospital! Jaqueline Mandrake! Tudo bem? – Ahh é a vice-diretora! Tudo bem! E você? – Como é seu nome? Enfermeira! – O meu é Valentina! – Sabe fazer café? – Não menina, não sei nem fritar ovo. – Então é bom que aprenda! (S1).

[CENA – JAKE MANDRAKE ATRITA-SE COM A DIRETORA DO HOSPITAL DR. BLESS]

A9

Doutora, é que ontem, parece que ocorreu aquela confusão aqui pelo hospital né e eu senti que você nos deixou, meio assim... ao harém eeee fiquei muito decepcionada, muito triste, não esperava e não imaginava você como diretora pudesse, ééé..., fazer isso, porque no momento que a gente mais precisava de você, você não se posicionou ali no momento necessário, e, acontecendo isso eu tive que tomar algumas atitudes contra a senhora, tá? Eu entrei em contato com a prefeitura, abri uma denúncia e pedi para que a senhora faça uma comprovação do seu estudo e do seu cargo de ministra da saúde, e aí eles vão te mandar um protocolo de solicitação para que a senhora possa comprovar efetivamente que tem capacidade – Eu já recebi aqui e já mandei para eles! Já está tudo resolvido já! – Recebeu? – Foi gata! Aqui essa gata é agilizada! Inclusive os médicos que estão aí embaixo novos fui eu que contratei e a senhora não é mais a vice-diretora porque a senhora como vice-diretora só quer o título de vice-diretora. – Não meu amor! – Não, deixa eu falar! Quando eu preciso de ajuda administrativa a senhora só aparece assim, na hora de trabalhar, mas para contratar eu nunca vi a senhora contratar, só as suas amigas aqui! – Sim, e já fiz mais que você nesse tempo né doutora. [...] – Então vou estar aqui rebaixando o cargo como médica normal tá e se a senhora quiser ser vice-diretora a senhora vai ter que mostrar, porque o que eu vejo aqui é que a senhora quer é me afundar, eu senti isso e comigo não rola isso [...]. – Por que [o hospital] está perdido? Porque está sob sua direção! – Negativo gata! – Sim Sim Dra. Bless! Tá! E você sabe que todo momento que eu estive aqui

| | |
|--|---|
| | eu fiz o meu trabalho direito, mas eu não vou ficar aqui te implorando não porque você não merece. Você ainda não me conhece, mas você terá o desprazer de me conhecer! |
|--|---|

