

TRANS LIVE GAME STREAMING: REPRESENTATIVIDADE TRANS DENTRO DA CULTURA DO STREAMING DE GAMES

Denner e HALL, (UFSCar)¹

Resumo: O conceito do *live game streaming* baseasse na transmissão ao vivo de partidas de jogos por *streamers* profissionais que alinham suas habilidades nos games com comentários divertidos. Visto que a popularidade dessa atividade cresce ano após ano o presente trabalho busca discutir as atuais conjunturas na criação desse tipo de conteúdo por mulheres transexuais e drag queens assim como os desdobramentos que a representatividade trans e LGBTQIA+ trazem dentro da cultura do chamado game streaming. Abordaremos, dentro desse recorte, o processo da plataformação e as questões que relacionam representatividade, discurso identidade e teoria *queer*.

Palavras-chave: Streaming de games; Representatividade; Cibercultura.

Abstract: The concept of live game streaming is based on live streaming of game matches by professional streamers who align their gaming skills with fun commentary. As the popularity of this activity grows year after year, this paper seeks to discuss the current circumstances in the creation of this type of content by transsexual women and drag queens, as well as the consequences that trans representation and LGBTQIA+ bring within the culture of so-called game streaming. Within this framework, we will address the platformisation processes and the issues that relate representation, identity discourse and queer theory.

Keywords: Game streaming; Representativeness; Cyberculture.

REPRESENTATIVIDADE, DISCURSO E TEORIA *QUEER*

No últimos anos, o ato de assistir partidas de jogos realizadas por outros jogadores revelou-se ser uma atividade altamente popular. Jogar video-game passou a ser cada vez mais social, comunitário e compartilhado e o resultado foi o advento da cultura do *live game streaming*.

Computadores iluminados por luzes de led, cadeiras *gamers* estilizadas, cabelos tingidos com cores chamativas e quartos decorados são só alguns dos exemplos estéticos que permeiam esta popular manifestação cultural advinda das transmissões feitas por *streamers*. “Há preocupação com equipamentos, cenário, direitos autorais de terceiros, parcerias, criação e manutenção de redes de apoio, dentre outros.” (BARCELOS; CARVALHO, 2021). Os *streamers* são indivíduos que transmitem suas sessões de jogo

¹ Mestre em Imagem e Som na linha de pesquisa Narrativa Audiovisual UFSCar (2017). Professor de sonorização na Faculdade Méliès. Pesquisa o campo dos estudos culturais dos jogos digitais e atua como produtor de música eletrônica, trilhas e efeitos sonoros para jogos digitais. Contato: dennerhall@gmail.com

ao vivo e são responsáveis pelos seus canais dentro de uma dada plataforma (PAZ, 2015). Estes produtores de conteúdo podem se dedicar ao ato de jogar profissionalmente participando de eventos e campeonatos, outros podem agir como se fossem apresentadores de televisão buscando entreter seu público, contudo estas características não são intrínsecas ao game streaming como um todo visto que existem milhões de *streamers* e cada um possui uma dinâmica dentro de seus respectivos canais (PAZ, 2015)

Os canais dos *streamers* são geridos através de plataformas abertas de grande sucesso como *twitch*, *facebook gaming*, *youtube* demonstrando que o streaming de partidas de jogos é fruto do processo da plataformização das produções culturais. Neste caso a produção cultural é o próprio conteúdo produzido pelos *streamers* que passa a ser consumido por outros usuários destas mesmas plataformas. O processo de plataformização é descrita pelos autores Thomas Poell, David Nieborg e José van Dijck (2019) como a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais de plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida bem como a reorganização de práticas culturais e imaginações em torno dessas plataformas. Portanto, é importante salientar que o uso global das plataformas vêm se tornando cada vez mais central na vida pública e privada transformando importantes setores econômicos que fazem parte das esferas cotidianas centrais incluindo jornalismo, transporte, entretenimento, educação, finanças e saúde (DIJCK; NIEBORG; POELL, 2019).

Vale também ressaltar que as plataformas aqui discutidas passaram a incorporar recursos que integram redes sociais e *live game streaming* assim como meios para que os *streamers* pudessem monetizar o conteúdo que produzem. Além disso, estas plataformas passaram a dispor durante as transmissões de um sistema de chat ao vivo beneficiando uma integração social maior entre público e *streamers*.

“De certo modo, essas tecnologias abriram a possibilidade de ‘ações’ totalmente novas para os jogadores. Enquanto que antes eles podiam somente jogar, agora ele podem entreter, ensinar, criticar e compartilhar. Conhecido como ‘live streaming’ ou simplesmente ‘streaming’, essa pratica levanta novos

questionamentos sobre as relações entre jogos, trabalho, subjetividade e agência no capitalismo de ultimamente” (WALKER, 2014, p. 437, tradução nossa)²

A partir desse contexto, é possível observar como a crescente popularização do *streaming* e o processo da plataformização facilitaram na acessibilidade e visibilidade de novas vozes que puderam se expressar, e estar representadas, dentro do formato de produção de conteúdo cultural que engloba o universo do *live game streaming*. Estas vozes trazem muitas vezes um discurso que é pouco abordado dentro dos jogos digitais como um todo, discurso este que trata de questões sobre identidade, representatividade e temas que permeiam o universo LGBTQIA+³,

É importante salientar que no presente trabalho, foi possível observar manifestações indenitárias diversas entre *game streamers* LGBTQIA+, portanto, estaremos abordando tanto questões sobre identidade e representatividade de mulheres transgênero como também de pessoas que realizam performances de *drag queen*, já que muitas *streamers* populares são personificações de *drags* criadas para essas atividades. No caso da performance *drag queen* temos um gênero temporariamente construído, uma identidade fluida que brinca com distinção entre anatomia e gênero, uma paródia que demonstra o caráter factício de todo gênero (RIBEIRO; VALADARES, 2018). Já ao falarmos sobre identidade de gênero temos a experiência interna e individual de gênero de cada indivíduo que pode condizer com sexo atribuído no nascimento ou não, já que pessoas transgênero podem não se identificar com essa denominação determinista (ANMEGUICHEAN, 2006 apud RIBEIRO; VALADARES, 2018)

Consequentemente, estas novas vozes passaram se inserir no espaço virtual das transmissões de partidas de jogos via streaming, formando assim novas comunidades que oferecem uma alternativa para a cultura *gamer* hegemônica bem como servindo para destacar temas sociais e políticos (WALKER, 2014).

² Trecho original: “In a sense, these technologies have opened up the possibility of whole new “verbs” to players. While before they could only play, now they can entertain, teach, critique, and share. Known as “live streaming” or simply “streaming,” this practice raises new questions about the relationship between play, labor, subjectivity, and agency under late capitalism.”

³ Lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queer, intersexuais, assexuais. O + segundo os nativos americanos trata-se de uma pessoa que nasceu com espíritos masculinos e femininos.

“O espaço virtual possibilita ações e interações entre os internautas que questionam cada vez mais as relações assimétricas de poder na sociedade e, nas discussões desenvolvidas online, podemos notar que a virtualidade da rede não é transcendental, mas sim uma extensão do real - a vida e as práticas sociais são discursivamente virtualizadas nos discursos das mídias e nos produtos culturais digitais, (...).” (RIBEIRO; VALADARES, 2018, p. 838)

Temos então como pressuposto que a virtualidade da rede pode ser compreendida como a extensão do real, a vida e as praticas sociais são ali discutidas e o discurso passa a ser dentro das redes. Para Michel Foucaut, discurso se refere as praticas que produzem significância nas declarações e discussões assim como forma de representar o conhecimento sobre um tópico particular em um período histórico específico (HALL, 1997). O sociólogo Stuart Hall debate que para Foucaut, discurso vai além das concepções linguísticas servindo como um sistema de representação e interação. Esse sistema de representação constrói sentido e os objetos de conhecimento de um determinado tema em um dado período histórico através da linguagem, das ações dos sujeitos e também dos símbolos com suas significâncias (HALL, 1997). Portanto estamos trazendo aqui a concepção do discurso socialmente constituído, contribuindo para representar a sociedade com suas identidades e relações sociais, sistemas de conhecimento e crenças. “O discurso é uma pratica, não apenas de representação do mundo, mas de significação do mundo, constituindo e construindo o mundo em significado” (FAIRCLOUGH, 2001, p. 91).

Desse modo, o discurso tratado aqui diz respeito a identidade social e representatividade dos corpos LGBTQIA+, do ato de existirem, das discussões que englobam esse universo assim como do direito de ocupar espaços que são hegemonicamente dominados por homens brancos heterossexuais cisgênero. “(...) em um indústria que é notória por práticas homogêneas de contratação e por uma pobre representação racial e de gênero, a diversidade entre *streamers* é encorajador” (WALKER, 2014, p. 438, tradução nossa)⁴. Está diversidade de *streamers* contribuíram para formação de espaços sociais de interação e representação fora do “padrão normativo”. Estes ambientes passaram a ser veículos de expressão cultural e arte

⁴ Trecho original: “[...] in an industry that is notorious for homogenous hiring practices and poor gender and racial representation, the diversity among streamers is heartening.”

performática, além de tratarem de outros aspectos sociais como identidade, vivência e difusão discursiva dos corpos que são muitas vezes, e infelizmente, socialmente marginalizados.

Segundo Louro (2000), na concepção de muitos, o corpo é biologicamente determinado ao nascer e já possuidor de suas características físicas de gênero, raça e cor. No entanto, o autor salienta que a identidade é uma atribuição cultural, os corpos são interpretados culturalmente de diferentes formas dentro do contexto de cada sociedade, eles são mutáveis se modificando ao longo da existência das culturas e dos sujeitos, e estes sujeitos são atuantes na determinação de seus próprios gêneros e identidades (LOURO, 2000). “Para Judith Butler, a reiteração de padrões de gênero são performativas, não rígidas, constituídas no corpo e na/pela linguagem” (BUTLER, 1990 apud RIBEIRO; VALADARES, 2018, p. 843).

Assim sendo, podemos compreender que as *streamers* que se classificam como *transexuais* e *drags queens*, reiteram suas identidades dentro desses ambientes virtuais através da linguagem corpórea e performática, conseqüentemente está representação gera engajamento da comunidade LGBTQIA+, fomentando espaços de aceitação, identificação e diálogo. Seus corpos trazem dimensões subjetivas produzindo identidades por meio de atos performáticos, e essa construção leva em conta traços e símbolos socialmente estabelecidos e binários sobre masculinidade e feminilidade (SALIH, 2012 apud RIBEIRO; VALADARES, 2018).

Em vista disso, o ato de realizar *game streaming* demonstra resistência desses corpos socialmente rejeitados, uma subversão da normativa hegemônica estabelecida e uma quebra de padrões estabelecidos pela sociedade. É o ato de desbravar uma nova profissão, de sair da marginalização e vulnerabilidade que esses corpos enfrentam. Portanto, é pertinente discutimos sobre a teoria *queer*, por postular conta a classificação e padronização dos corpos que são tipicamente oprimidos.

“Nas palavras do sociólogo Steven Seidman, o queer seria o estudo “daqueles conhecimentos e daquelas práticas sociais que organizam a ‘sociedade’ como um todo, sensualizando – heterossexualizando ou homossexualizando – corpos, desejos atos, identidades, relações sociais, conhecimentos, cultura e instituições sociais”. (SEIDMAN, 1996, apud MISKOLCI, 2009, p. 154)

A teoria *queer* surgiu como oposição crítica aos estudos sociológicos sobre minorias sexuais e gênero tendo como objeto de análise inicial a dinâmica da sexualidade e do desejo na organização das relações sociais (MISKOLCI, 2009). O próprio termo *queer* denomina anormalidade, desvio e perversão e foi usado justamente por rejeitar a lógica minorizante dos estudos socioantropológicos, questionando assim os pressupostos normativos (MISKOLCI, 2009). O autor Richard Miskolci (2009) ainda destaca que o embate inicial entre a teoria *queer* e a sociologia se deu devido a naturalização da norma heterossexual nas investigações sobre sexualidade não-hegemônicas.

Portanto, a teoria *queer* se encaixa dentro do nosso recorte por tratar do reconhecimento de indivíduos pertencentes a um grupo tipicamente oprimido e por ser uma teoria que postula contra uma classificação e padronização das identidades e contra um sistema binário de gênero/sexualidade (RIBEIRO; VALADARES, 2018). Olhando sob essa ótica, temos o *game streaming* com ferramenta de libertação das normativas morais, dos temas e juízos permitindo liberdade de exposição sem haver controle externo ou agenda editorial desde que se sigam as regras da plataforma (BARCELOS; CARVALHO, 2021). A seguir iremos trazer alguns relatos exemplificam como a representação e o discurso fora do padrão hegemônico são manifestados no ambiente virtual das *lives* de partidas de jogos de *drag queens* e mulheres *trans*.

O LIVE GAME STREAMING COMO ESPAÇO DE AFIRMAÇÃO

Com o advento da cultura do *live game streaming*, atrelada a facilidade de acesso dessas plataformas, muitas artistas puderam trazer suas artes performáticas fora do “padrão moral dominante” e fora do ambiente e atividades comumente associadas às *drag queen* (BARCELOS; CARVALHO, 2021). Neste caso os autores da matéria “LGBTQIA+, streaming e jogos digitais. Um bate-papo de milhões com a *drag queen* Mirana” se referem as performance de *drag queens* feitas em boates, os autores também destacam como o *game streaming* pode subverter atividades que acabam sendo associadas com às *drag queens*, como por exemplo *lipsynch* que é o ato performático de “dublar” uma música tocada no fundo (BARCELOS; CARVALHO, 2021).

Durante a entrevista, a *drag queen* Mirana acaba levantando alguns pontos sobre a profissão de *game streaming* e como isso passou a ser a sua principal profissão. Mirana, personificada por Gabriel Barcelos, explica que ser streamer requer dedicação diária para atender as expectativas dos *viewers* (público), além de ser uma atividade que requer manutenção constante e dinamismo para manter o público engajado. “O streamer define o seu nicho e isso determina os *viewers* que eventualmente virão” (BARCELOS; CARVALHO, 2021). A matéria destaca também a necessidade de construir um ambiente seguro e uma comunidade unida, onde haja troca e compartilhamento, um ambiente onde haja conversas sobre assuntos complexos e divergentes, e debater sobre sexualidade e tópicos *queer* (BARCELOS; CARVALHO, 2021).

A streamer Dani Liu por outro lado, após ter o seu passado exposto em uma de suas lives, declarou que o *game streaming* e o apoio de seu público ajudaram a tira-la da prostituição⁵. Dani Liu é uma *streamer* e mulher transexual assumida, e durante uma de suas lives relatou sobre o seu processo de transição e aceitação. Ela também relatou sobre suas dificuldades em se relacionar e do preconceito que enfrenta por já ter sido uma garota de programa. Dani Liu também declara se sentir acolhida no ambiente das lives pelo seu público demonstrando aqui a importância do engajamento da sua comunidade que se identifica com o seu relato, com o seu discurso, fomentando assim um espaço de aceitação e diálogo dentro dos seu canal e de suas redes sociais⁶.

Um outro exemplo de como as *lives* podem se tornar espaços de afirmação e de externalização pode ser observado nos relatos trazidos pelos jogadores em uma das *lives* feitas pela *streamer* Wanessa Wolf. Na *live* que foi exibida no dia 21 de setembro de 2021, os jogadores aproveitaram o espaço para discutir sobre o constrangimento que pessoas LGBTQIA+ acabam sofrendo ao realizarem exames de doenças sexualmente transmissíveis. Durante a *live*, os jogadores relataram abordagens invasivas feitas por profissionais de saúde, já que segundo o relato dos jogadores e da Wanessa Wolf, pessoas LGBTQIA+ seriam consideradas grupos de risco para DSTs. Neste momento os jogadores desabafam sobre preconceito que sofrem por serem LGBTQIA+, relatando a acusação de serem doentes simplesmente devido as suas orientações sexuais e identidade

⁵ Fonte: <<https://www.stilesgaming.com/daniliu-e-alvo-de-chacota-em-live-e-desabafa-com-seguidores-sobre-seu-passado/>>. Acesso em 10 jan. 2022

⁶ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=mAbGPdMFVjU&t=25s>. Acesso em 10 jan. 2022

de gênero. Wanessa Wolf tem uma postura bastante despojada e descontraída durante suas *lives* o que permite um diálogo bastante aberto como esse, ela também acaba se posicionando durante essa *live* sobre métodos de prevenção de doenças sexualmente transmissíveis⁷. Este relato pode ser acessado a partir

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo do *live game streaming* é bastante amplo e cheio de possibilidades. Olhar para o microcosmo desse universo dentro do recorte do presente artigo nos mostra amplas oportunidades de expressão cultural e produção digital que desviam dos padrões morais tradicionalmente aceitos. O *live game streaming* pode proporcionar divertimento, mas também possibilita um espaço de identificação e afirmação. Além disso, a fomentação das discussões no ambiente virtual feito dentro das *lives* refletem temas do mundo real, essas discussões facilitam uma maior conscientização social sobre pontos discutidos aqui, além de vários outros pontos e temas que são pertinentes ao universo LGBTQIA+.

Os corpos ali representados habitam os discursos e impulsionam a ocupação desses espaços demonstrando que o streaming tem o potencial de romper as barreiras dos meios de comunicação tradicional dando voz para vozes socialmente marginalizadas. São poucos os estudos acadêmicos que discutem o fenômeno do *live game streaming*, tão pouco existem estudos abordando a produção das *lives* feita por *drag queens* ou por homens e mulheres transgênero. Há ainda muito a ser discutido e muitos aspectos ficaram de fora desse recorte. Esperamos que esse artigo possa semear estudos futuros, que expandam e agreguem ainda mais as discussões apresentadas aqui.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Luiz Paulo; BARCELOS, Gabriel. **LGBTQIA+, streaming e jogos digitais**. Um bate-papo de milhões com a drag queen Mirana. SBC Horizontes, jun. 2021. Disponível em: <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2021/06/lgbtqia-streaming-e->

⁷ Fonte: <https://www.facebook.com/100050579255313/videos/1055207108657843/>. O relato ocorre na marcação de 3 horas e 1 minuto da *live* - Acesso em 10 jan. 2022.

[jogos-digitais-um-bate-papo-de-milhoes-com-a-drag-queen-mirana/](#) . Acesso em: 10 jan. 2021

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Tradução de Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

HALL, Stuart. The Work of Representation. In: HALL, Stuart (Ed.). **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**. Londres: Sage Publications, 1997.
LOURO, Guacira Lopes. **Corpo, escola e identidade**. Porto Alegre: Educação e Realidade, v.25, n. 2, 2000.

MISKOLCI, Richard. **A teoria queer e a sociologia**: o desafio de uma analítica da normalização. Porto Alegre: Sociologias, ano 11, n. 21, p. 150-182, 2009.

PAZ, Samyr. **Twitch e o levantamento do estado da arte sobre o streaming ao vivo de game**. 10º Encontro Nacional de História da Mídia, Porto Alegre: UFRGS, 2015. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/twitch-e-o-levantamento-do-estado-da-arte-sobre-o-streaming-ao-vivo-de-games/view>>. Acesso em: 10 jan. 2021

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. **Platformisation**. Berlin: Alexander von Humboldt Institute for Internet and Society, v. 8, n. 4, p. 1-13, 2019.

RIBEIRO, Samuel de Sá; VALADARES, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues. **Jogos digitais “fora do armário”**: reflexões sobre a representatividade queer nos games. Foz do Iguaçu: SBC – Proceedings of SBGames 2018.

WALKER, Austin. **Watching Us Play**: Postures and Platforms of Live Streaming. Londres: Surveillance & Society, 2014.