

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS ESCOLA DE EDUCAÇÃO
FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO
LAZER**

Vítor Luiz Rocha Rodrigues

**SER E ESTAR EM TELA: EXPERIÊNCIAS DE LAZER DE *STREAMERS* LGBTIN+
NA *LIVE STREAMING***

**Belo Horizonte
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG
2023**

Vítor Luiz Rocha Rodrigues

**SER E ESTAR EM TELA: EXPERIÊNCIAS DE LAZER DE *STREAMERS* LGBTIN+
NA *LIVE STREAMING***

Dissertação a ser apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos do Lazer.

Linha de pesquisa: Identidade, Sociabilidades e Práticas de Lazer.

Orientador: Prof. Dr. Hélder Ferreira Isayama

Coorientador: Prof. Dr. Bruno Ochelli Ungheri

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2023

FOLHA DE APROVAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER

ATA DA 197ª DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

VÍTOR LUIZ ROCHA RODRIGUES

Às 14h00min do dia 21 de dezembro de 2023 de modo presencial, na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, a Comissão Examinadora de Dissertação, indicada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer para julgar, em exame final, o trabalho "Ser e Estar em Tela: Streamers LGTBIN+, Trabalho e Lazer na Live Streaming", requisito final para a obtenção do Grau de Mestre em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, o Presidente da Comissão, Prof. Dr. Helder Ferreira Isayama, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para o candidato, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos(as) examinadores(as), com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovado	Reprovado
Prof. Dr. Helder Ferreira Isayama (orientador)	X	
Prof. Dr. Bruno Ocelli Ungheri (coorientador)	X	
Profa. Dra. Elisângela Chaves (UFMG)	X	
Profa. Dra. Denise Falcão (UFOP)	X	

Após as indicações o candidato foi considerado: **APROVADO**

O **resultado final** foi comunicado publicamente, para o candidato pelo Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar o Presidente encerrou a reunião e lavrou a presente **ATA** que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 21 de dezembro de 2023.

Assinatura dos membros da banca examinadora:

Prof. Dr. Helder Ferreira Isayama (Orientador)

Prof. Dr. Bruno Ocelli Ungheri (Coorientador)

Profa. Dra. Elisângela Chaves (UFMG)

Profa. Dra. Denise Falcão (UFOP)



Documento assinado eletronicamente por **Helder Ferreira Isayama, Presidente de comissão**, em 03/01/2024, às 11:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Denise Falcão, Usuário Externo**, em 04/01/2024, às 11:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Elisangela Chaves, Professora do Magistério Superior**, em 15/01/2024, às 13:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Ocelli Ungheri, Usuário Externo**, em 15/01/2024, às 16:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2887181** e o código CRC **47926275**.

Pedro, meu *player 1*, meu eterno espelho, dedico este trabalho como um tributo não apenas à nossa ligação fraterna, mas também como um abraço simbólico à comunidade LGBTIN+. É um passo rumo à empatia e inclusão, um brado por um mundo onde a diversidade seja celebrada. Que estas palavras sirvam como farol, convidando à reflexão e à união em prol de um futuro mais acolhedor. Este trabalho é nosso, é seu, é meu, é de todos/todas que anseiam por um mundo mais compassivo e inclusivo para cada ser humano.

AGRADECIMENTOS

À medida que mergulhamos nessa lista de agradecimentos, emerge uma narrativa rica e entrelaçada de gratidão e apoio. Iniciando esta jornada de reconhecimento agradeço ao meu irmão gêmeo Pedro, pela cumplicidade e amor que cultivamos desde o início de nossas vidas. Esta pesquisa é a materialização desse percurso compartilhado e da busca por compreender como esses ambientes virtuais podem oferecer acolhimento e novas experiências àqueles/àqueles que enfrentam barreiras e exclusões em outras esferas sociais.

Aos meus pais, Cássia e Luiz, pelo amor e por fazerem valer a pena cada segundo de dedicação.

À minha vó Ilza (*in memoriam*), pelo constante incentivo e apoio para que eu continuasse estudando.

À Charuru, que durante o momento mais difícil da minha vida, ofereceu-me seu abraço e me mostrou que o amor verdadeiro pode surgir quando menos esperamos e que cuidar do outro pode ser o melhor remédio para a mente e o coração.

Ao Rafael, por estar ao meu lado nesta jornada desde a primeira graduação, enfrentando as dificuldades da vida. Espero que tenha percebido como a jornada acadêmica em Educação Física é mais ou tão complexa quanto a de Geologia.

À Bárbara, pelo companheirismo nos últimos anos e por me incentivar a embarcar no mestrado acadêmico.

Aos/Às amigos/amigas Matheus, Victor, Sabec, Juba e Thati por sua crença em mim e por estarem ao meu lado durante as dificuldades.

À Paula, minha parceira no mestrado, por mostrar a verdadeira essência de ser professora.

Ao José Debortolli, pelo ensinamento de como o ensino pode ser ao mesmo tempo divertido e sério.

À Juliana, por tudo que somos e construímos, pela amizade, pelo incentivo nos momentos difíceis e pelo maior amor que eu poderia receber.

À Lalu e Camilla, pela confiança e por acreditarem na minha índole.

Ao Jailinho, Eevee e Mel, pelo amor genuíno.

À Géssyca, por ter acreditado em mim desde o nosso primeiro encontro.

Ao Hiago, pelas conversas, ainda que tensas, que me ajudaram a encarar a vida com mais leveza.

Ao Jão, por me ensinar a não me preocupar excessivamente com o futuro, mas também

a não ignorá-lo por completo.

À Vivi, Barthô e Belchior, pela acolhida mais calorosa que alguém pode receber.

Ao Bié, pela amizade sincera e por sempre destacar o melhor em mim.

Aos amigos Ronaldo, Vinícius, Johannes, Victor, Matheus e Belchior, pela incrível habilidade de tornar o processo mais descontraído e leve.

À Belle Barroquinha e agregados/agregadas, por me acolherem em Belo Horizonte.

À Marie, por acreditar na viabilidade das minhas ideias e contribuir para que este projeto se tornar-se uma realidade.

Ao Bruno, meu amigo, pela constante orientação e por me ensinar a arte da pesquisa.

Ao Rafael Fortes, pela oportunidade concedida, pela compreensão e pela confiança depositada em meu trabalho.

Ao Hélder, pelas palavras inspiradoras e por me conceder a oportunidade de recomeçar.

Aos companheiros e companheiras de turma, pelo espírito de união na superação de todas as etapas juntos.

Ao Oricolé, por oferecer um ambiente enriquecedor de aprendizado, inspiração e acolhimento.

A todos os professores e professoras do Programa de Pós-Graduação em Estudos do Lazer, pela partilha de conhecimento.

À Universidade Federal de Minas Gerais, pela oportunidade concedida.

Às membras da Banca Avaliadora, por compartilharem seus saberes para enriquecer esta pesquisa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo suporte financeiro.

E a todos/todas os/as participantes da pesquisa: Crash, Iceman, Skye, Scaramouche, Wanda, Itto, Zoe, Nami, Pérola e Milena. Obrigado por participarem, indicarem novos/novas participantes, por acreditarem neste trabalho e pela luta contínua por mais respeito, igualdade e representatividade no universo da *live streaming*; E, principalmente, por barbabrizarem com os homens cis heterossexuais nos jogos *online*.

Este trabalho é resultado de uma teia de apoio, amor e confiança. A cada um/uma e a todos/todas vocês, minha mais profunda gratidão.

Às vezes a coisa mais corajosa que você pode fazer
é continuar vivendo quando tudo parece querer que
você desista. - Julius Lester

Sejam quem vocês são e sejam isso de maneira completa. - Ellen DeGeneres

O ciberespaço é um espelho refletindo nossas
mentes. Ele pode ser uma prisão para o ego ou um
jardim para a alma. - John Perry Barlow

RESUMO

Esta dissertação analisa as experiências de lazer de *streamers* LGBTIN+ no serviço de *live streaming* de jogos da plataforma *Twitch.tv*. A pesquisa inicia-se de forma exploratória na relação do *e-leisure* (lazer digital) com a comunidade LGBTIN+, explorando como as tecnologias digitais, como espaços de lazer, ampliam as interações e representações sociais desse público. A partir da observação das relações entre jogadores/jogadoras, dos formatos que se estabelecem nos jogos e os intercâmbios com a audiência e os patrocinadores, foram selecionados/selecionadas 10 *streamers* LGBTQIN+. Utilizou-se o método *snowball* e a aplicação de entrevistas semiestruturadas. Na análise dos dados, identificou-se que esses espaços de *e-leisure*, sobretudo a *live streaming* de jogos, proporcionam à comunidade LGBTIN+ uma ampliação das interações sociais, possibilitando a expressão de identidades, a promoção da representatividade e a criação de oportunidades para geração de renda. No entanto, é importante notar que tais espaços também podem ser palco para manifestações de ódio e discriminação e que o algoritmo da plataforma parece favorece homens brancos heterossexuais. Além disso, a dinâmica entre lazer e trabalho evidenciaram uma tensão entre o prazer pessoal e as demandas profissionais por partes dos/das *streamers*. Conclui-se que existe a necessidade de estudos sobre políticas trabalhistas nas plataformas digitais e de como estas plataformas de *live streaming* de jogos podem, verdadeiramente, apoiar as minorias que enfrentam opressão na sociedade.

Palavras-chave: Lazer, *E-leisure*, *Live streaming*; Jogos online; LGBT.

ABSTRACT

This dissertation examines the leisure experiences of LGBTIN+ streamers within the gaming live streaming service of the Twitch.tv platform. The research begins with an exploratory approach regarding the relationship between e-leisure and the LGBTIN+ community, exploring how digital technologies, as leisure spaces, expand the social interactions and representations of this audience. Based on observations of relationships among players, the dynamics within games, and interactions with the audience and sponsors, 10 LGBTQIN+ streamers were selected using the snowball method and semi-structured interviews. The data analysis revealed that these e-leisure spaces, particularly live streaming of games, provide an extension of social interactions for the LGBTIN+ community, enabling identity expression, promoting representation, and creating income-generating opportunities. However, it is important to note that such spaces can also become venues for hate speech and discrimination, and the platform's algorithm seems to favor white heterosexual men. Furthermore, the balance between leisure and work highlighted a tension between personal enjoyment and professional demands for the streamers. It is concluded that there is a need for studies on labor policies within digital platforms and how these gaming live streaming platforms can genuinely support minorities facing oppression in society.

Keywords: Leisure; E-leisure; Live streaming; Online games; LGBT.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Aba Procurar	20
Figura 2: Elementos da <i>live streaming</i>	21
Figura 3: Emotes e Distintivos	23

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Programa de Parceiros	22
Tabela 2: Extensões do <i>Streamlabs</i>	31

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANTRA - Associação Nacional de Travestis e Transexuais do Brasil

GLAAD - *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*

HD - *High Definition*

LAGEP - Lazer, Gestão e Política

LGBTIN+ - Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Travestis, Intersexos e Não -Binários

PNLGBT - Plano Nacional de Promoção da Cidadania e Direitos Humanos de LGBT

Mpbs – *megabits*

STF - Supremo Tribunal Federal

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	METODOLOGIA	26
3	CONEXÕES EM JOGO: DESVENDANDO A MÁGICA DA <i>LIVE STREAMING</i> COM CORES DE IDENTIDADE	29
	3.1 Explorando a ecologia da <i>Twitch.tv</i> para além do <i>gameplay</i> : interações sociais, cibercultura, vigilância e <i>performance</i> na era da <i>live streaming</i> de jogos	29
	3.2 Trabalhando para se divertir, cansando-se no jogo: os/as <i>streamers</i> na Sociedade do Cansaço.....	36
	3.3 Identidade e Linguagem na era digital: vozes, imagens e expressões virtuais	41
	3.4 A luta silenciosa na cultura de jogos: desafios da diversidade LGBTIN+ no ambiente tóxico da <i>live streaming</i>	48
4	MUNDOS VIRTUAIS, VIDAS REAIS: TECENDO PERSPECTIVAS LGBTIN+ NO MUNDO DA <i>LIVE STREAMING</i> DE JOGOS <i>ONLINE</i>	56
	4.1 Conhecendo os/as aventureiros/aventureiras por trás dos pseudônimos: uma análise em três perspectivas	56
	4.2 Transmissões Coloridas: os caminhos para ser um/uma <i>streamer</i>	59
	4.2.1 Drible Digital e Desconforto Físico: uma reflexão identitária	59
	4.2.2 <i>Live streaming</i> : trabalho ou lazer?	69
	4.3 Além dos controles: a luta LGBTIN+ nos jogos <i>online</i>	72
	4.4 Os/As usuários/usuárias e as marcas: fomentando comunidades e atendendo às expectativas 76	
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
	REFERÊNCIAS.....	90
	APÊNDICE 1	100
	APÊNDICE 2.....	101

1 INTRODUÇÃO

A inspiração para a pesquisa, surgiu através de uma inquietação que me atravessa desde os períodos escolares e que se apresentou como um problema emergente durante as minhas graduações em Educação Física – modalidades Licenciatura e Bacharelado, entre os anos de 2015 e 2022. Desde criança me interessei pela prática esportiva e, ao mesmo tempo, dividia este amor com os jogos *online*. Durante as práticas esportivas, sobretudo nas aulas de Educação Física, percebia que alguns indivíduos eram excluídos das atividades e, quando não eram, ficavam retraídos e deslocados no ambiente. Na época eu percebia, mas não entendia por que entre esses sujeitos sempre estavam pessoas LGBTIN¹, sendo alguns desses indivíduos amigos e familiares meus. Este contexto me incomodava, pois além de várias pessoas de quem gostava se recusarem ou serem impedidas de participar das práticas, os/as profissionais da escola não tentavam ajudar e, nas maiorias das vezes, reforçavam esta exclusão nas aulas e durante os intervalos escolares. Em contraposição, no mundo dos jogos, percebi que estes mesmos indivíduos, excluídos das práticas corporais, se mostravam mais dispostos a interagir no mundo virtual através dos jogos *online*.

Ao longo da minha vida, compartilhei com meu irmão gêmeo, não só o espaço do ventre de nossa mãe, mas também a maior parte das minhas vivências. Enquanto eu me envolvia profundamente na prática esportiva, especialmente no futebol, percebia que meu irmão não compartilhava o mesmo entusiasmo e se sentia isolado nesse contexto. No entanto, nossa avó materna, Ilza (*in memoriam*), e primos nos presentearam com o acesso a videogames, e foi aí que a nossa história com os jogos começou a se desenhar. Observando meu irmão desfrutar dos jogos, algo que ele genuinamente amava, sempre o deixei jogar como *player 1*, mesmo que eu tenha nascido três minutos antes. Isso continuou mesmo com o advento dos jogos *online*, que marcou um momento significativo em sua vida. Através dos jogos *online*, ele encontrou um espaço para ser ele mesmo, longe de julgamentos, uma vez que ele se identifica como não binário. Nossa jornada juntos foi importante para mim, apesar de não ser tão ávido por jogos quanto meu irmão, ver sua felicidade ao se conectar com pessoas que compartilhavam os mesmos interesses era algo que sempre me enchia de alegria. Para ele, os jogos não eram apenas uma atividade de lazer; representavam um lugar onde ele podia expressar sua verdadeira identidade, sem receios.

¹ Utilizei a sigla LGBTIN + que inclui Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Travestis, Intersexos e Não-Binários e o “+” com o intuito de representar diversas identidades. Existem outras siglas, eu escolhi utilizar LGBTIN+ pelo fato da Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Intersexuais (ABGLT) utilizarem LGBTI+, porém, decidi incluir a letra “N” para abranger a identidade do irmão gêmeo. Ressalto que, durante o texto, apesar de utilizar LGBTIN+ na maior parte dele, também utilizei de outros termos como LGBT, LGBTQIA+, LGBT+, etc., que são usados por autores/autoras que foram citados/citadas.

Seu processo de autodescoberta na comunidade LGBTIN+ foi gradual. No início, ele mantinha sua sexualidade em segredo, mas à medida que encontrava grupos de pessoas semelhantes, percebia que havia um espaço seguro onde podia ser quem era. Curiosamente, ele se identificava mais com estranhos da comunidade LGBTIN+ do que comigo, seu irmão gêmeo. Isso se devia ao fato de que aqueles/aquelas que ele encontrava *online* compartilhavam experiências e identidades semelhantes à dele. O que não era o meu caso, já que me identifico como homem cis heterossexual. Minha relação com os jogos *online* sempre foi próxima, mas menos intensa do que a de meu irmão, mas essa experiência ao lado dele me fez perceber a importância desses espaços virtuais como locais de identificação e inclusão para comunidades marginalizadas, como a LGBTIN+. Esse entendimento pessoal contribuiu para minha motivação em pesquisar e compreender como esses ambientes podem oferecer novas experiências para indivíduos que enfrentam exclusão em outros contextos sociais.

No período da minha primeira graduação, desenvolvi um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Orientação Sexual e Identidade de Gênero: análise da percepção dos/das professores/as de Educação Física Escolar” que posteriormente foi publicado como artigo em uma revista². Esta pesquisa buscou analisar como as noções de gênero e sexualidade vem surgindo e sendo discutidas na Educação Física Escolar e após a sua realização, essas questões seguiram me instigando a pesquisar mais sobre o tema já que, dentre os achados alcançados, percebi que estes temas são pouco discutidos e apropriados no contexto da Educação Física. Ao ingressar no Bacharelado, busquei outros meios que pudessem contribuir para as minhas inquietações. Fui convidado a ingressar em um laboratório de pesquisa chamado “Laboratório LAGEP: Lazer, Gestão e Política” da Universidade Federal de Ouro Preto e por meio das discussões vivenciadas, apropriei-me de questões relativas ao *e-leisure*³ e suas relações junto às temáticas sobre gênero e sexualidades e a comunidade LGBTIN+.

A comunidade LGBTIN+ tem obtido conquistas importantes no Brasil nos últimos anos, entre elas estão a criação do Plano Nacional de Promoção da Cidadania e Direitos Humanos de LGBT - PNLGBT (BRASIL, 2009), o reconhecimento da União Homoafetiva (BRASIL, 2011) e a Criminalização da homofobia e da transfobia (BRASIL, 2019). No entanto, percebo que, apesar das

² TORRES, Marco Antônio; ARREGUY, Agnes Vasconcelos; RODRIGUES, Vítor Luiz Rocha. Práticas profissionais e Formação Docente: Reconhecimento das sexualidades no contexto da Educação Física. **Formação Docente – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores**, [S. l.], v. 13, n. 27, p. 73–86, 2021. DOI: 10.31639/rbfpf.v13i27.440. Disponível em: <https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbfpf/article/view/440>. Acesso em: 29 nov. 2023.

³ Segundo Silva *et al* (2020), o termo *e-leisure* refere-se ao lazer virtual, caracterizado pela presença (não-presente), a ubiquidade, a velocidade das ações e a ampliação (ou destruição) de limites espaço-temporais proporcionados pelo contexto digital. É um conceito que abrange as práticas de lazer moldadas pelas tecnologias digitais, incluindo mudanças nos modos de práticas, no tempo dedicado ao lazer, nos espaços de vivência e nos interesses, flexibilizando os parâmetros tradicionais do lazer. Este termo tem sido utilizado como uma forma de descrever as atividades de entretenimento, relaxamento e recreação que acontecem no ambiente virtual ou digital, incluindo jogos online, *streaming*, interações em redes sociais, entre outras formas de diversão proporcionadas pela tecnologia digital.

conquistas, a sociedade ainda não reconhece plenamente os sujeitos LGBTIN+ como dignos de respeito e de direitos, os quais são frequentemente negados à medida que a comunidade sofre ataques preconceituosos, resultando na exclusão de indivíduos de espaços públicos e privados (ANDERSON; KNEE, 2021; CARDOSO; FERRO, 2012; GOELLNER, 2010).

Segundo o artigo 6º da Constituição Federal de 1988, o lazer é um direito social (BRASIL, 2007), mas é importante questionar: quem tem acesso? Os ataques a comunidade LGBTIN+, denominados LGBTfobia (SILVA, 2017), podem resultar na procura por ambientes mais respeitosos e inclusivos por parte da comunidade. Além disso, segundo a ANTRA (Associação Nacional de Travestis e Transexuais do Brasil, 2021), em 2020, o Brasil se mantém como o país com maior número de assassinatos de pessoas trans no mundo (ANTRA, 2021) e segundo o boletim de 2021, os dados parciais mostram que os assassinatos, mesmo com a pandemia do COVID-19, continuam com números elevados (ANTRA, 2021). Todavia, estes sujeitos conseguem encontrar ambientes que os representem, e procuram se integrar a espaços com pessoas que possuem os mesmos interesses (FREITAS, 2016).

salientou a autenticidade e o anonimato promovidos pela rede como fatores essenciais para a participação das pessoas com menor tensão, tendo em vista que a relação não presencial pode tornar o indivíduo mais espontâneo, ou, ainda camuflar qualquer desconforto que a relação frente-à-frente é capaz de gerar, em qualquer nível de atividade (p. 28).

Pode-se pensar se a capacidade do anonimato e a relação não presencial podem oferecer ambientes mais seguros e/ou acolhedores para sujeitos que estão fora dos padrões da cisheteronormatividade, principalmente pelo fato destes sujeitos sofrerem discriminações em diversos espaços, simplesmente por serem quem são (GOELLNER, 2010). Entretanto, a partir do contraste entre os ambientes *online* com os contextos *offline*, é crucial reconhecer as potencialidades que esses espaços virtuais oferecem, particularmente para pessoas LGBTIN+ e outras comunidades minoritárias. À priori, entendo que os ambientes *online* são tão hostis quanto os ambientes fora do universo virtual, entretanto é importante destacar as potencialidades que se apresentam no *online* para indivíduos que buscam apoio, aceitação e visibilidade. Dentre essas potencialidades, estão a capacidade de construir conexões e comunidades à distância com pessoas do mundo inteiro, a promoção de visibilidade e representação, a disponibilidade de recursos de apoio e a segurança proporcionada pelo anonimato, permitindo que as pessoas explorem sua identidade e expressão de gênero sem o receio de discriminação direta.

A ausência de contato físico no ambiente virtual pode, no entanto, encorajar os/as usuários/usuárias a expressarem qualquer tipo de discurso, inclusive preconceituosos. Para Blanco,

Goulart e Hennigen (2020), inicialmente, a internet foi concebida como uma estrutura propícia para a coexistência e uma plataforma que supostamente reduziria a exclusão e a opressão sistêmica relacionadas à sexualidade, gênero e raça. Contudo, na prática, essas distinções, assim como a formação de "guetos virtuais", persistiram como práticas comuns. O anonimato oferecido pela rede, embora tenha proporcionado a pessoas LGBTQ formas de interação com menor risco de violência física, também facilitou manifestações de ódio (BLANCO; GOULART; HENNIGEN, 2020).

Enquanto participante/usuário de plataformas de *streaming* de jogos e diante do contexto apresentado que me levou a esta pesquisa, aponto para o *e-leisure* que representa um espaço significativo de interação para indivíduos que se identificam como LGBTIN+, uma vez que ele modifica e acrescenta ao modelo em que o lazer era entendido, permitindo a incorporação de novas formas distintas de experimentar, entreter-se, participar em atividades recreativas, adquirir conhecimento, armazenar e trocar informações, além de envolver as subjetividades individuais (SILVA *et al.*, 2020). Essa perspectiva não é nova, já que Schwartz (2003) ressaltou a importância de integrar o ambiente virtual ao conceito de lazer, reconhecendo o potencial das tecnologias em proporcionar experiências inovadoras no contexto do lazer virtual (SCHWARTZ *et al.*, 2013). Mendes (2005), também, relacionou as concepções de lazer com os jogos eletrônicos, estes que evoluíram para os jogos *online* que conhecemos hoje, e apontou em seus estudos que estes jogos se caracterizavam como atividades de lazer e já se apresentavam como importante área de estudo. Seguindo essa linha de pesquisa sobre jogos, Reis e Cavichioli (2015) chamaram a atenção para os jogos *online* como uma possibilidade de vivências no contexto do lazer.

Ao contrário das experiências de lazer *offline* tradicionais, o *e-leisure* acontece principalmente no ambiente virtual, permitindo interações síncronas ou assíncronas mediadas por tecnologia (SILVA, *et al.*, 2020). Essa forma de lazer não apenas altera as maneiras de se divertir, jogar e adquirir conhecimento, mas também influencia a constituição da individualidade, das relações sociais e das instituições na sociedade digital (SILVA, *et al.*, 2020). Todavia, existe a necessidade de compreender e elucidar os significados das mudanças que ocorrem nesse campo, considerando as novas perspectivas trazidas pela era digital e suas múltiplas interfaces (SILVA, *et al.*, 2020). No contexto dos jogos *online*, a interseção com o lazer tem sido pouco explorada (SILVA *et al.*, 2020). Em contrapartida, existe uma considerável quantidade de pesquisas dedicadas a analisar a relação entre jogos e a temática LGBTIN+, particularmente no que diz respeito à representatividade (BLANCO; GOULART; HENNIGEN, 2020; SHAW, 2011, SHAW, 2012).

Uma ferramenta que possibilita vivências de lazer é a *live streaming* ou *streaming*. Seula e Amaro (2018) utilizam o termo *streaming*, já Freeman e Wohn (2020) acrescentam a palavra "live", uma vez que essas transmissões (*streaming*) ocorrem ao vivo. Ainda que esta pesquisa tenha como

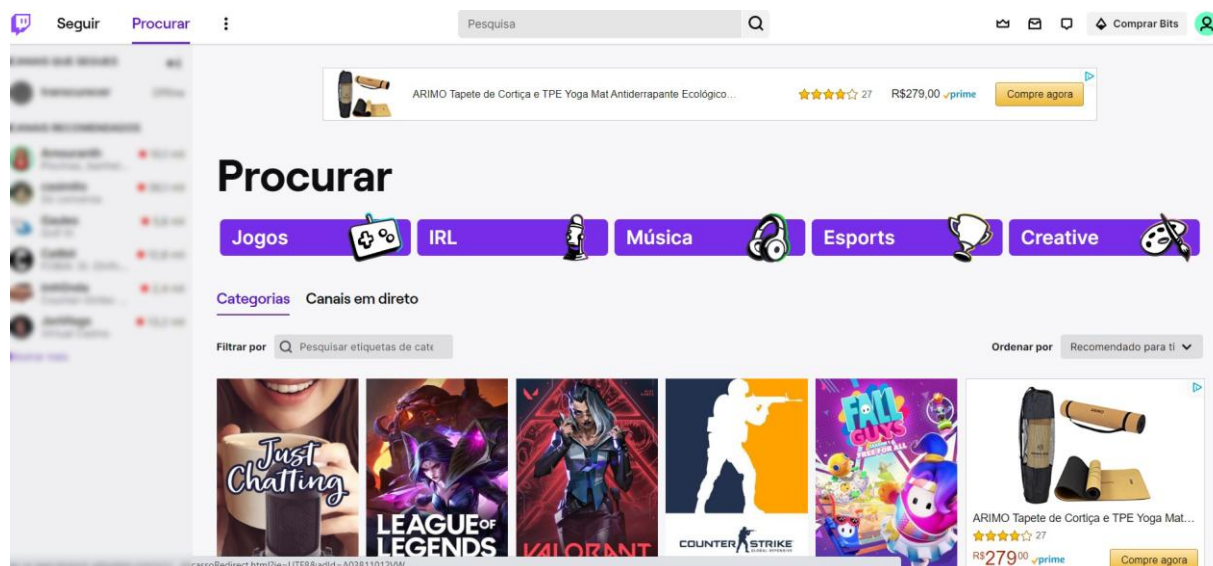
foco os jogos *online*, a transmissão de um conteúdo ocorre com outras temáticas como filmes, series e músicas, não apenas de jogos. Nesse sentido, diferente dessas outras configurações de *streaming*, a transmissão de jogos tem o objetivo de permitir que vários/várias usuários/usuárias acessem um conteúdo de forma simples, ao vivo e sem a necessidade de *downloads*, já que o fluxo de dados é feito simultaneamente à transmissão (CLEMENTE; STOPPA, 2020; PUIATI, 2019). Portanto, *live streaming* é o ato de transmitir um conteúdo por meio do compartilhamento da tela ao vivo através da internet (FREEMAN; WOHN, 2020; SEULA; AMARO, 2018). De forma mais detalhada, um/uma jogador/jogadora, por meio de uma plataforma *online*, realiza uma transmissão ao vivo para outras pessoas que possuem acesso à internet, da tela do aparelho eletrônico (computador, notebook, celular, tablet) disponível para uso. Os/As usuários/usuárias podem apenas assistir à transmissão ou podem interagir entre si e com o/a jogador/jogadora através de um *chat* fornecido pelas plataformas. Dessa maneira, os/as jogadores/jogadoras que transmitem o jogo são chamados/chamadas de *streamers* (MONTARDO, *et al.*, 2017).

Atualmente, a *Twitch.tv*, apesar de não ser a única a oferecer este tipo de vivência, é uma das maiores plataformas de *live streaming* e a pioneira para transmissões focadas em jogos (FREEMAN; WOHN, 2020). Criada em 2011, ela possui cerca de 6,8 milhões de *streamers* (TWITCH TRACKER⁴, 2023) e 15 milhões de visitantes diários que consomem, em média, 95 minutos por dia (FREEMAN; WOHN, 2020). Para mais, ela possibilita que as *lives streamings* sejam realizadas por pessoas anônimas e/ou não famosas (SEULA; AMARO, 2018), em que o funcionamento se dá como um catálogo, que oferece para os/as usuários/usuárias um rol de canais para acesso e acompanhamento. Por meio de filtros e através da aba “Procurar” (Figura 1), é possível buscar estes canais colocando o nome de um determinado jogo, canal ou influenciador/influenciadora. A plataforma proporciona um entretenimento por intermédio de experiências ao vivo e a interação

⁴ *Twitch Tracker* é uma ferramenta *online* que oferece estatísticas detalhadas sobre canais, *streamers* e jogos na plataforma *Twitch*. Essa plataforma fornece uma variedade de informações úteis e métricas, como visualizações de *streams*, seguidores, tendências de crescimento, métricas de engajamento e análises detalhadas do desempenho dos canais. Com o *Twitch Tracker*, os usuários podem acessar dados históricos e em tempo real, permitindo que os/as *streamers* avaliem seu progresso, compreendam melhor seu público e analisem tendências para otimizar suas estratégias de conteúdo. Além disso, essa ferramenta também oferece informações sobre os jogos mais populares na plataforma, ajudando os/as usuários/usuárias a identificarem tendências e preferências de público.

das pessoas e, por isso, cada vez mais essa prática vem crescendo no mundo dos jogos por aproximar os/as *streamers* do público (PUIATI, 2019).

Figura 1: Aba Procurar

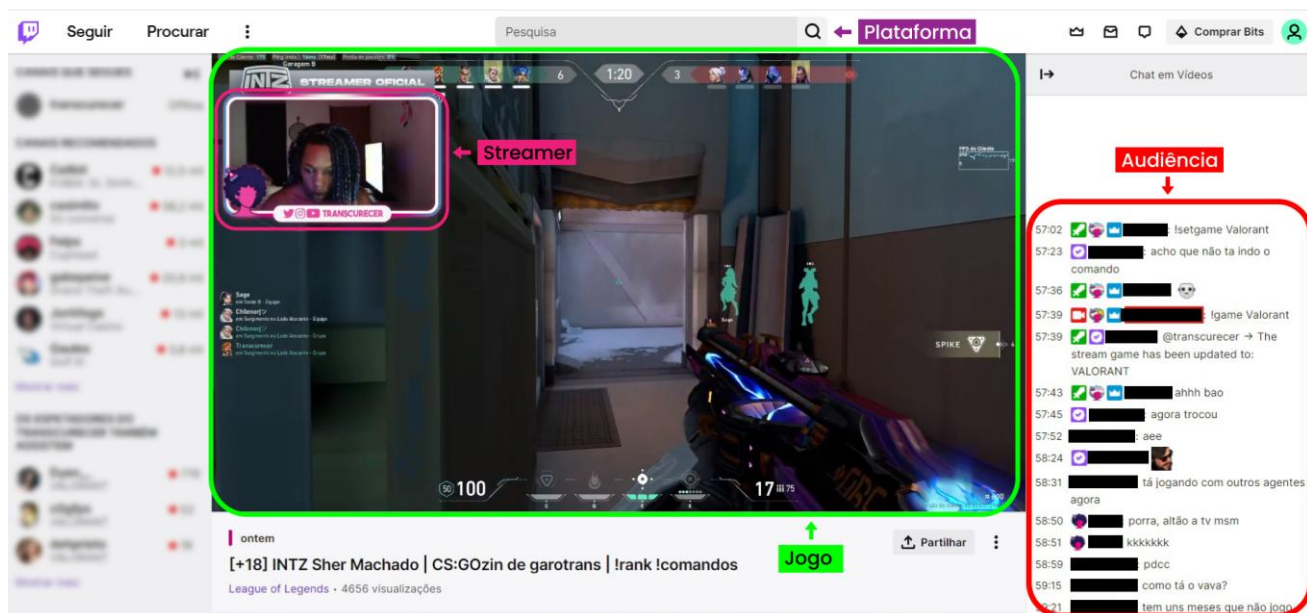


Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Para realizar ou assistir uma *live streaming* é preciso ter acesso a internet de no mínimo 5 megabits por segundo (Mbps) para transmissões simples e de 10 Mbps para transmissões em *High Definition* (HD), preferencialmente com a utilização de um cabo de rede. Apesar de ser possível realizar um *live streaming* por aparelhos que não necessitam de uma conexão via cabo (tablets, celulares, notebooks), o *Wi-Fi* possui taxas menores de transferência de dados e está propício a sofrer interferências de outros aparelhos eletrônicos que podem gerar instabilidades nas conexões. O ideal é possuir um computador conectado à internet via cabo, com um processador adequado e um grande espaço para memória que se refere à capacidade de armazenamento disponível no dispositivo, como um computador, celular, tablet ou outro dispositivo tecnológico. No contexto da *live streaming*, apesar de importante, a memória do dispositivo não é tão crítica quanto outros recursos, como a capacidade de processamento ou a velocidade da internet.

Ao entrar na plataforma e escolher um canal, verifica-se a presença de no mínimo um/uma *streamer*. Em uma tela, ficam posicionados o/a *streamer*, que aparece através de uma *webcam*, e o jogo, que pode ser *online* ou *offline*, que ocupa a maior parte da tela. Por último, a janela da audiência fica localizada ao lado da tela do/da *streamer* e do jogo que se comunicam através de um *chat* que pode ser visto pelo/pela *streamer* durante a transmissão. Na Figura 2, espelham-se quatro elementos: o chat da audiência, a *streamer* (Transcurecer), o jogo (*Valorant*) e a plataforma *Twitch.tv*.

Figura 2: Elementos da *live streaming*



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Como dito anteriormente, o/a *streamer* é o/a condutor/condutora da *live streaming*. Normalmente, os/as *streamers* trabalham sozinhos/sozinhas e não possuem uma equipe que os/as auxiliem. Além de construir o conteúdo que será transmitido, eles/elas precisam coordenar, ao mesmo tempo, toda a parte técnica necessária para que a *live* aconteça (TAYLOR, 2018), viabilizando que qualquer pessoa com internet consiga assisti-lo/assisti-la ao vivo. Porém, manter uma continuidade, conseguir engajamento e audiência são os maiores desafios para os/as *streamers*. Além disso, eles/elas procuram por patrocinadores e marcas parceiras, já que a *live streaming* pode ser uma fonte de renda, proporcional ao número de visualizações e horas de transmissão, remunerados pela *Twitch.tv* pelo programa de Afiliados que acontece automaticamente à medida que o canal do/da *streamer* atinge determinados requisitos em número de visualizações e tempo de *live*. Há, também, o programa de Parceiros, que possui mais vantagens de monetização, em que os/as *streamers* precisam se candidatar para participar e torcer para serem selecionados/selecionadas pela *Twitch.tv*. Os benefícios que o programa de Parceiros oferece são os seguintes:

Tabela 1: Programa de Parceiros

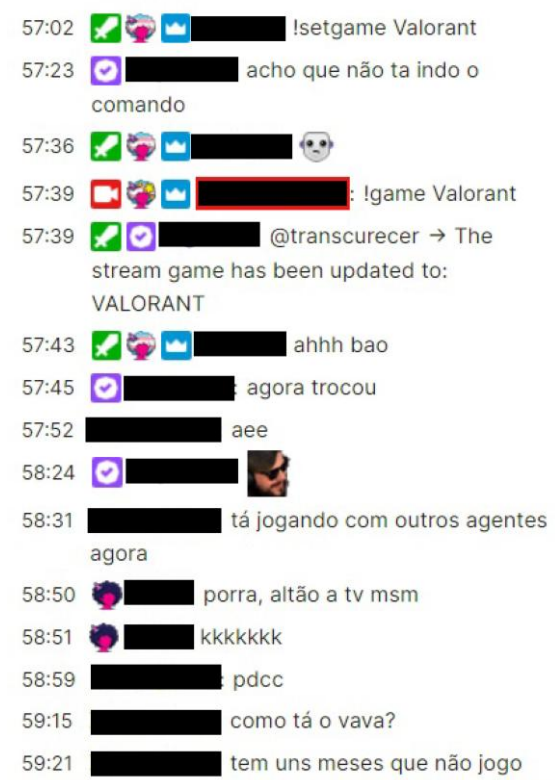
Inscrições	Os parceiros podem ganhar dinheiro com inscrições de seus telespectadores por meio de inscrições pagas ou inscrições gratuitas para usuários que assinaram o serviço <i>Prime Gaming</i> ⁵ .
<i>Bits</i>	<i>Bits</i> são uma mercadoria virtual que o público pode comprar para enviar um <i>Cheer</i> que é uma mensagem no <i>chat</i> que são <i>emotes</i> (emoticons) animados que são usados para comemorações. Os/As <i>streamers</i> podem personalizar os <i>Cheers</i> e recebem uma renda a cada <i>Cheer</i> enviado no <i>chat</i> .
Anúncios	Qualquer anúncio reproduzido no canal gera uma renda ao/a <i>streamer</i> .

Fonte: *Twitch.tv*. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/partners/>. Acesso em: 01 mai. 2022.

Além disso, o programa possibilita ferramentas de customização como distintivos e *emoticons* personalizados que geram, além de retorno financeiro, um valor simbólico que pode potencializar o canal através da identificação do público (TWITCH, 2023). Os *emotes* são utilizados para demonstrar sentimentos e emoções da audiência e os distintivos aparecem junto ao nome do usuário como um broche (Figura 3).

⁵ “O Prime Gaming é um serviço voltado para jogos eletrônicos da Amazon. Ele é um dos benefícios entregue aos assinantes do Amazon Prime, sendo que a partir dessa assinatura é possível receber vários jogos grátis para PC, itens para títulos como GTA 5, League of Legends (LoL), Red Dead Online, Roblox e outros benefícios no canal de streaming Twitch. O serviço custa R\$ 9,90 por mês e ainda dá acesso a um aplicativo de música, streaming de filmes e séries, vantagens na loja da Amazon e mais” (PALMEIRA, 2020, p.01).

Figura 3: *Emotes e Distintivos*



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Torna-se aparente que a realização de uma *live streaming*, não é uma tarefa simples, o que implica que tornar-se um/uma *streamer* não se apresenta como uma opção acessível a todos/todas. Esse desafio é agravado pelo fato de que a *live streaming* é um campo propício para a ocorrência de discriminações (FREEMAN; WONH, 2020). No entanto, apesar das dificuldades e dos obstáculos enfrentados, começam a surgir comunidades de *streamers* LGBTIN+ que buscam criar espaços mais inclusivos e acolhedores, como a *QueersPlayGames* (FREEMAN; WONH, 2020). Esses esforços são particularmente relevantes, uma vez que poucos estudos investigam o espaço da *live streaming* como um ambiente social emergente para *streamers* LGBT+ (FREEMAN; WONH, 2020). E, à medida que indivíduos LGBTIN+ iniciam a prática da *live streaming*, eles desafiam as normas cisheteronormativas predominantes, uma vez que a grande maioria dos *streamers* na plataforma *Twitch.tv* se identificam como homens héteros cisgêneros. Dessa forma, a *live streaming* se apresenta como um espaço onde se manifestam desafios e barreiras relacionadas a identidades de gênero e sexualidades.

Ainda não se sabe ao certo a quantidade de *streamers* LGBTIN+ na *Twitch.tv*, porém é sabido que existem alguns/algumas *streamers* que se identificam como LGBTIN+ e possuem certa relevância dentro da plataforma, dado o caráter público das contas em questão. Entretanto, ao fazer

uma comparação de *streamers* brasileiros/brasileiras que se declaram como LGBTQIN+ com *streamers* que se declaram como homens héteros e cisgêneros, apesar de todos possuírem número relevantes, percebo uma grande discrepância no número de inscritos. Enquanto o maior canal de *live streaming* de jogos da *Twitch.tv* do Brasil tem como dono um homem hétero, cisgênero e possui cerca de 5.8 milhões de inscritos e uma média de 300 mil visualizações por vídeo, o maior canal de um/uma *streamer* brasileiro/brasileira autodeclarado/autodeclarada como LGBTQIN+ possui cerca de 556 mil inscritos e uma média de 200 mil visualizações por vídeo.

A escolha da plataforma *Twitch.tv* se justifica, não só pelo fato dela ser uma das maiores plataformas de *live streaming* e a pioneira para transmissões focadas em jogos, mas também pelo fato da mesma promover campanhas e criar eventos que valorizem o público LGBTQIN+, como a criação de *emotes* criados com base na bandeira LGBTQIN+; celebrações durante todo o mês do Orgulho LGBTQ⁶; campanhas beneficentes para esta comunidade; indicações de glossários e guias que ajudam a entender os termos e definições que abrangem a comunidade LGBTQIN+. Com o incentivo da plataforma e a presença destes *streamers*, começa-se a criar um espaço em que corpos *queers*⁷ podem construir suas identidades e seus sentidos (REMENCHE, MONTARGIL; ROOHLING, 2021). Assim, essa dissertação pretende contribuir trazendo as visões de *streamers* LGBTQIN+, de forma que seja possível compreender as relações destes/destas *streamers* com o universo digital através da *live streaming* de jogos *online*.

Dada a existência de *streamers* LGBTQIN+ e a crescente importância do *e-leisure*, com ênfase nos jogos *online* e na *live streaming*, como espaços de interação e entretenimento para sujeitos LGBTQIN+, esta pesquisa busca responder como os espaços de lazer digital, especialmente a *live streaming* de jogos *online* na plataforma *Twitch.tv*, impactam as vivências, a inclusão, a representatividade e os desafios enfrentados por *streamers* LGBTQIN+. Essa noção de impacto diz respeito não só as mudanças das vivências e experiências de lazer, mas também à interação social centrada na representação da comunidade LGBTQIN+, ao que decorre das práticas desses sujeitos com os demais atores conectados à rede, à maneira que se relacionam, como se representam, como são vistos e como se aproximam e se distanciam de determinados públicos. O que faz surgir diversas perguntas: Como o *e-leisure*, incluindo jogos *online* e *live streaming*, pode oferecer um espaço mais seguro e inclusivo para sujeitos LGBTQIN+?; Qual é a representatividade da comunidade LGBTQIN+?

⁶ Ressalto que promover eventos e campanhas apenas no mês do Orgulho LGBTQIN+ não é o suficiente para dar visibilidade a causa LGBTQIN+ e promover mudanças significativas. Este deveria ser um hábito diário.

⁷ “o queer abarca todo tipo de corpos incategorizáveis e marginalizados, em pleno estado de devir, como drag queens, travestis, não-binários, gays yags, gays padrão, gays afeminadas, hermafroditas, assexuais, entre muitos outros, muitas vezes interseccionados, que produzem um certo senso de “eu” pela repetição de atos performativos inoculados de valores, discursos, linguagens, mas também capazes de reordenamento, rompimento, ressignificação” (REMENCHE, MONTARGIL; ROOHLING, 2021, p.05).

nos ambientes de *live streaming*, especificamente na plataforma *Twitch.tv*?; Quais são os desafios e oportunidades para *streamers* LGBTIN+ em plataformas de *live streaming*, como a *Twitch.tv*?; Como o *e-leisure* está redefinindo a experiência de lazer e interação social para a comunidade LGBTIN+?. O questionamento central que emerge é: Como os espaços de lazer digital, especialmente a *live streaming* de jogos *online* na plataforma *Twitch.tv*, impactam as vivências, a inclusão, a representatividade e os desafios enfrentados por *streamers* LGBTIN+?

Para responder tais questionamentos estabeleci como objetivo geral compreender como as experiências de lazer de *streamers* LGBTIN+, desenvolvida na *live streaming* de jogos *online* por meio da plataforma *Twitch.tv*, colaboram para a visibilidade e fortalecimento de ações do movimento LGBTIN+, tendo em vista os seguintes objetivos específicos: 1) Contextualizar o lazer e o entretenimento digital a partir da *live streaming* na *Twitch.tv*; 2) Identificar e analisar as relações dos/das *streamers* LGBTIN+ com outros/outras jogadores/jogadoras, patrocinadores e audiência; 3) Compreender e analisar as relações dos/das *streamers* LGBTIN+ com os jogos como parte de suas práticas de lazer e transmissão; 4) Discutir como as experiências de lazer na *live streaming* podem contribuir para uma sensibilização, atuação e o debate da temática dos direitos LGBTIN+ para além das redes.

2 METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa caracterizou-se como qualitativa e exploratória, combinada as pesquisas bibliográfica e de campo. A escolha justificou-se pelo fato de a pesquisa qualitativa possuir como recurso essencial a imersão no ambiente que será analisado, além de ter como foco a observação e análise das relações dos indivíduos e os grupos sociais (LIEBSCHER, 1998). O levantamento bibliográfico foi realizado, através dos meios de procura *Scielo*⁸ e Google Acadêmico⁹, abordando os temas pesquisados, tais como sexualidade e gênero; trabalho e o lazer dos/das *streamers*; cibercultura; *live streaming* e *performance* e *streamers* LGBTIN+ na *live streaming* de jogos. Para a pesquisa de campo, realizei entrevistas semiestruturadas (APÊNDICE 1) com indivíduos que se identificaram como LGBTIN+, que tinham como atividade de lazer os jogos *online* e que se consideram jogadores/jogadoras digitais, armadores/amadoras ou profissionais e/ou criadores/criadoras de conteúdo (*streamers*), com o intuito de compreender como as experiências de lazer destes *streamers* LGBTIN+, desenvolvida na *live streaming* de jogos *online* por meio da plataforma *Twitch.tv*, colaboram para a visibilidade e fortalecimento de ações do movimento LGBTIN+. Para investigar se os/as *streamers* consideravam os jogos *online* como parte de suas práticas de lazer, foi parte integrante do convite para participação na pesquisa questioná-los/questioná-las sobre essa questão específica.

A entrevista abordou os seguintes temas: experiências com jogos *online*, relações com outros/outras jogadores/jogadoras, com o público e patrocinadores; representações LGBTIN+ nos jogos *online*; relação dos jogos *online* com as vivências de lazer; como se dão as vivências nos jogos *online* em relação as identidades LGBTIN+. O tipo de entrevista utilizado foi o semiestruturado, pelo fato deste modelo de entrevista possibilitar um diálogo mais extenso sobre o tema, aprofundar na temática e esclarecer dúvidas que poderiam surgir (BONI; QUARESMA, 2005). Os dados coletados nas entrevistas foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo de Bardin (1977), que consisti na análise da comunicação objetivando a obtenção de indicadores que possibilitaram compreender os contextos de produção e recepção das mensagens. Dessa forma, essa técnica permitiu a formulação de categorias de análise, de forma que foi possível analisar padrões e assim relacioná-los com a literatura, com o objetivo de responder as perguntas que orientaram o projeto.

Nesse sentido, a amostra foi composta por 10 *streamers* que se declararam como LGBTIN+; tinham como prática, amadora ou profissional, a *live streaming* na plataforma *Twitch.tv* de qualquer tipo de jogo *online*¹⁰ e que tivessem, no momento em que realizassem as *lives*, interações com

⁸ <https://www.scielo.br/>

⁹ <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>

¹⁰ Não quer dizer que o tipo de jogo não possa apresentar questões relevantes para a pesquisa, mas eu não quero como ponto de partida descartar, a priori, especificar nenhum jogo *online*.

outros/outras jogadores/jogadoras e sua audiência ao mesmo tempo. Os critérios de seleção foram definidos a partir daqueles/daquelas que apresentaram todas as características e que tinham interesse e disponibilidade para participar da pesquisa.

Para o recrutamento dos/das participantes, utilizei o método *snowball*, uma técnica de seleção de participantes em pesquisas, especialmente quando se fazem entrevistas. Essa técnica é uma abordagem não probabilística comumente empregada em pesquisas sociais, na qual os primeiros participantes identificados no estudo são convidados a indicar novos participantes, e esse processo continua em cadeia. A intenção é prosseguir até que o objetivo da pesquisa seja alcançado, conhecido como "ponto de saturação". O "ponto de saturação" é reconhecido quando os novos entrevistados começam a repetir informações já coletadas em entrevistas anteriores, sem contribuir com novos *insights* relevantes para a pesquisa (BOCKORNI; GOMES, 2021).

Iniciei com dois participantes iniciais que já eram conhecidos por mim e que se encaixavam nos critérios da pesquisa. Depois de entrevistar esses participantes, perguntei a eles se os mesmos conheciam outras pessoas que também seriam relevantes para a pesquisa. Com base nas indicações, fiz contatos por *e-mail*, *Instagram*, *WhatsApp* e/ou pelo canal da plataforma *Discord*¹¹ (isso variou de um/uma entrevistado/entrevistada para outro/outra, pois variaram-se os meios de contato que eu recebia). Esse processo se repetiu até que se atingisse uma quantidade de informações suficientes que atendessem a pesquisa. Foram entrevistados/entrevistadas dez *streamers*, sendo cinco homens homossexuais, duas pessoas não-binárias (sendo que uma se identifica como trans não binária), duas mulheres transsexuais e uma mulher cisgênero e bissexual.

Durante o processo de coleta de dados para as entrevistas, houve a tentativa de contato com diversos/diversas *streamers*. No entanto, a maioria não respondeu aos convites. Alguns deles/delas confirmaram presença e não compareceram, enquanto outros/outras cancelaram as entrevistas por motivos pessoais ou por falta de disponibilidade de tempo. Essas situações ocasionaram atrasos significativos no cronograma de coleta de dados, estendendo o tempo necessário para a obtenção das informações desejadas. Procurei encontrar *streamers* de diversas sexualidades e identidades para abranger e diversificar as experiências na pesquisa, mas isso se revelou uma tarefa desafiadora. Observei uma maior disponibilidade e participação de *streamers* homens cisgêneros gays em comparação com *streamers* mulheres cis, mulheres transsexuais e travestis. Houve relatos de dificuldades em convencer *streamers* desses grupos a concederem entrevistas, possivelmente devido à falta de conforto ao serem entrevistadas por um homem cis heterossexual. Por exemplo, uma

¹¹ "Discord é mais uma opção para quem busca conversar na Internet, seja por texto ou voz, com algumas ferramentas bem interessantes. Atualmente é muito utilizado para bate-papo em jogos online ou gravações de podcast" (VINHA, 2020, p.01).

streamer mulher lésbica rejeitou o convite para participar, expressando desconforto em ser entrevistada por um pesquisador homem cis heterossexual. Esses desafios evidenciam as dificuldades em alcançar uma diversidade mais representativa para a pesquisa.

À medida que os/as convidados/convidadas aceitavam participar, foram agendados encontros virtuais para realização das entrevistas. Todas as entrevistas foram gravadas e transcritas. Foram respeitados todos os cuidados éticos estabelecidos pela Resolução CNS nº466/2012. Para isso, os/as voluntários/voluntárias receberam uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (APÊNDICE 2) devidamente assinado por mim e pelo orientador. Preconizei a preservação da identidade dos/das participantes, o esclarecimento dos objetivos da pesquisa, a participação voluntária e a liberdade para que eles/elas abandonassem a pesquisa quando assim desejarem. Por fim, ressalto o compromisso em tratar fidedignamente as informações oferecidas, respeitando integralmente a originalidade dos dados.

A estrutura da dissertação seguiu a divisão tradicional em introdução, metodologia, capítulo 3 com subtópicos, capítulo 4 com subtópicos, considerações finais e referências. No terceiro capítulo, realizei uma revisão de literatura sobre temas como sexualidade e gênero; o trabalho e o lazer dos/das *streamers*, cibercultura; *live streaming e performance* e *streamers* LGBTIN+ na *live streaming* de jogos. Nesta seção, explorei o ambiente virtual das *live streamings* de jogos, destacando os/as *streamers* e o público envolvido. Já no quarto capítulo, abordei não apenas a bibliografia já mobilizada, mas também novas pesquisas que foram necessárias após a realização das entrevistas com os/as *streamers*, para enriquecer o debate com as experiências e perspectivas individuais dos/das entrevistados/entrevistadas.

3 CONEXÕES EM JOGO: DESVENDANDO A MÁGICA DA *LIVE STREAMING* COM CORES DE IDENTIDADE

Neste capítulo, descrevo o ambiente da *Twitch.tv*, explorando os jogadores e jogadoras envolvidos/envolvidas, assim como o público que consome o conteúdo de *live streaming* de jogos. A compreensão da demografia e das dinâmicas desse ambiente é fundamental para contextualizar as discussões subsequentes. No primeiro subtópico, destaco a *live streaming* como uma forma de expressão digital com foco na *performance* dos/das *streamers*, enfatizando a importância da construção de personas e interação com o público. Também são abordadas as preferências de gênero, motivações dos/as *streamers* e o impacto da *live streaming* na cultura digital e no lazer virtual. Em seguida, abordo o fenômeno da *live streaming* na perspectiva do lazer e, examino como a transmissão ao vivo de conteúdo de jogos se insere nas atividades de entretenimento contemporâneas e como essa forma de entretenimento traz questionamentos sobre o entendimento de lazer e trabalho.

No terceiro subtópico, introduzo os termos "orientação sexual" e "identidade de gênero" no contexto das políticas públicas, destacando a importância dos Princípios de *Yogyakarta*. Também menciono documentos que esclarecem terminologias LGBTIN+ e enfatizo a necessidade de compreensão desses conceitos para evitar preconceitos e discriminações, especialmente na *live streaming* de jogos. Também abordo o papel dos ambientes virtuais na promoção da visibilidade de diversas identidades de gênero e sexualidades, mencionando a decisão do STF de 2019 sobre a criminalização da homofobia e transfobia. Posteriormente, exploro as interpretações de autores e autoras sobre o ambiente virtual, especialmente no que se refere aos indivíduos que se identificam como LGBTIN+. Muitos estudos destacam a prevalência de uma cultura agressiva e hostil nesse espaço, e será examinado como esse cenário é descrito na literatura. No último tópico, abordo a importância da presença de sujeitos LGBTIN+ nesses ambientes virtuais, considerando as perspectivas da bibliografia especializada e discuto o papel da representatividade, bem como o impacto da inclusão e diversidade no contexto do entretenimento *online*.

3.1 Explorando a ecologia da *Twitch.tv* para além do *gameplay*: interações sociais, cibercultura, vigilância e *performance* na era da *live streaming* de jogos

A partir da análise da literatura, deparei-me com pesquisas que se concentram nas interações sociais durante as transmissões ao vivo. Diversos estudos se dedicam a examinar as conexões entre o/a criador/criadora de conteúdo e o seu público, bem como as dinâmicas sociais entre os/as próprios/próprias espectadores/espectadoras e como essas relações contribuem para a formação de

uma comunidade. Esses estudos exploram como os jovens indivíduos se dedicam ao aprimoramento de suas habilidades, à construção de comunidades, à interação com seu público durante as transmissões ao vivo, à criação de laços mais sólidos e uma sensação de pertencimento (BENZAZZI; BARBOSA, 2023; GALDINO; SILVA; ZANOTTI, 2021; PARTIN, 2019; SJÖBLOM, *et al.*, 2019; WOODCOCK; JOHNSON, 2019).

A cultura contemporânea, impulsionada pelas tecnologias digitais, deu origem a uma nova dinâmica na interação entre a tecnologia e a sociedade, conhecida como cibercultura (LÉVY, 1999). Esta que é caracterizada pelo conjunto de métodos (materiais e intelectuais), de procedimentos, de mentalidades, de modos de reflexão e de princípios que evoluem paralelamente ao crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999). A cibercultura é moldada pela conectividade telemática generalizada, que amplia consideravelmente o poder da comunicação e promove a troca de informações em várias formas. Isso, por sua vez, impulsiona a formação de comunidades virtuais, fomentando vínculos sociais e definindo um estilo de vida característico desse contexto. Nesse cenário, compreendendo o ciberespaço como o espaço infinito de dados habitado e influenciado por indivíduos que o exploram e enriquecem (LÉVY, 1999), entendo que ele desempenha papel fundamental na construção dessa nova realidade, servindo como palco para interações sociais. No âmbito dessa realidade, a *Twitch.tv* assume um papel crucial na formação da cibercultura em sua comunidade, estabelecendo uma rede de comunicação em que valores e ideias se disseminam eletronicamente.

A *Twitch.tv* proporciona uma experiência de visualização semelhante à televisão, mas com a vantagem de pular as propagandas desinteressantes para o/a usuário/usuária (BENZAZZI; BARBOSA, 2023). O destaque da plataforma, no entanto, é sua capacidade de permitir que os/as espectadores/espectadoras interajam e comentem em tempo real (PARTIN, 2019; WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Isso ocorre devido à dinâmica peculiar da plataforma, que é muito mais do que apenas uma plataforma de transmissão unidirecional. Através do chat da *Twitch.tv*, você não está apenas assistindo passivamente, mas também participando ativamente da experiência (PARTIN, 2019; WOODCOCK; JOHNSON, 2019).

Por conseguinte, no momento em que uma pessoa assume o papel social de *streamer*, inicia-se uma ação de interação direta com outros sujeitos, sendo possível compartilhar opiniões, torcer por jogadores/jogadoras e interagir com outros/outras espectadores/espectadoras. Isso proporciona que cada um contribua e influencie o desenvolvimento do jogo, produzindo uma sinergia de experiências imersiva e midiaticizada de jogos *online*, em que a interação entre todos/todas é fundamental (GALDINO; SILVA; ZANOTTI, 2021). Em outras palavras, tanto quem assiste quanto quem está transmitindo têm a capacidade de influenciar as ações do outro (PARTIN, 2019). Para mais, o aumento constante no número de extensões disponíveis na plataforma melhora a experiência nas

transmissões ao vivo (PARTIN, 2019). Essas extensões referem-se a um aumento na disponibilidade e variedade de complementos ou plugins que podem ser adicionados à *Twitch.tv* para melhorar ou personalizar a experiência de *streaming* e interação. Isso desempenha um papel fundamental na criação da experiência interativa de vídeos. Em resumo, elas são pequenos programas ou aplicativos que estendem as capacidades da plataforma *Twitch.tv*, tornando-a mais versátil e adaptável às necessidades dos/das usuários/usuárias. Um exemplo de extensão na *Twitch.tv* é o *Streamlabs*. O *Streamlabs* é um software gratuito de ferramentas que inclui várias extensões projetadas para ajudar os/as *streamers* a melhorar suas transmissões e interagir com seu público de maneira mais eficaz. Algumas das extensões populares do *Streamlabs* incluem:

Tabela 2: Extensões do *Streamlabs*

Alertas de doações	Exibe notificações na tela quando um/uma espectador/expectadora faz uma doação, segue o canal ou se inscreve. Isso permite que o/a <i>streamer</i> reconheça e agradeça aos/às espectadores/expectadoras por seu apoio.
<i>Chatbot</i>	Um <i>chatbot</i> personalizável que ajuda a moderar o chat e pode executar comandos personalizados, como exibir informações sobre o/a <i>streamer</i> , responder a perguntas frequentes e muito mais.
Placas de sobreposição	Permite que os/as <i>streamers</i> personalizem a sobreposição da tela com informações adicionais, como contadores de seguidores/seguadoras, metas de doações e outros gráficos interativos.
Mídias sociais e alertas de seguidores/seguadoras	Rastreiam e exibem informações sobre seguidores/seguadoras recentes nas redes sociais do/da <i>streamer</i> , incentivando a interação e o crescimento de sua presença online.
Integração com mídias sociais	Permite que os/as espectadores/expectadoras sigam o/a <i>streamer</i> nas mídias sociais ou compartilhem o <i>stream</i> com facilidade.

Fonte: *Streamlabs*. Disponível em: <https://streamlabs.com/content-hub/post/how-to-stream-on-twitch>. Acesso em: 23 nov. 2023.

Neste contexto, os/as *streamers*, acompanhado das interações em tempo real com sua audiência, ocupam uma posição central (SJÖBLOM, *et al.*, 2019). Em essência, eles/elas atuam como mediadores/mediadoras entre a experiência do jogo e o público fazendo comentários, entretendo e dando informações, como por exemplo, orientações sobre estratégias do jogo. Estes dois últimos aspectos foram associados como fatores motivadores significativos para o consumo de serviços de

streaming (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014; SJÖBLOM, *et al.*, 2019). Ao que parece, o consumo de serviços de *streaming* se tornou um reflexo da busca que a sociedade tem por entretenimento e conhecimento, fornecendo uma experiência sob medida para atender a esses dois motivadores fundamentais. Logo, a combinação de transmissões cativantes e envolventes, juntamente com análises de produtos destinadas a possíveis futuros compradores/compradoras, seja por intenção explícita ou mostrando jogos sendo jogados, são fatores cruciais que contribuem para o engajamento na *live streaming* (HILVERT-BRUCE, *et al.*, 2018).

Outros fatores que contribuem para um maior engajamento da audiência nas transmissões são as interações sociais e o senso de comunidade (BENZAZZI; BARBOSA, 2023; HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014; SJÖBLOM, *et al.*, 2019). Segundo Walker (2014), jogar costumava ser uma forma de socializar na casa de amigos/amigas. No entanto, ainda segundo o autor, com a internet e os jogos *online*, essa atividade ficou mais solitária, pois perdeu-se a interação local. Entretanto, com o avanço da internet e o surgimento das transmissões ao vivo, o ato de jogar recuperou seu aspecto social que passou a acontecer através de comunidades criadas por espectadores/espectadoras e *streamers* (WALKER, 2014).

Tomando um exemplo típico, frequentemente jovens indivíduos se dedicam a um volume significativo de seu tempo e energia ao aprimoramento de suas habilidades em um determinado jogo. Esse esforço tem como objetivo a criação de conexões com suas audiências e a construção de uma comunidade fiel em torno de seus canais (BENZAZZI; BARBOSA, 2023). Deste modo, o contexto das transmissões ao vivo contribui para o desenvolvimento e fortalecimento das comunidades *online*, uma vez que promove a interação entre espectadores/espectadoras antigos/antigas e recém-chegados/recém-chegadas (HAMILTON; GARRETSON; KERNE, 2014). Outrossim, a *Twitch.tv* é descrita como um ambiente profundamente social para a produção e distribuição de conteúdo, onde os/as *streamers* e espectadores/espectadoras podem se comunicar em tempo real por meio do sistema de bate-papo integrado (WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Essa interação contribui para a criação de uma comunidade envolvente em torno dos/das *streamers*.

Nesse contexto, eles/elas não apenas jogam, mas também criam uma experiência emocional para sua audiência, o que muitas vezes é essencial para atrair espectadores/espectadoras e construir uma base de fãs sólida¹² (PASE; DALLEGRAVE, 2019). Nesse sentido, a relação intrínseca entre a *performance* do/da *streamer* e a audiência é fundamental para o sucesso das transmissões ao vivo (PASE; DALLEGRAVE, 2019). No entanto, a jornada rumo à profissão de *streamer* é notoriamente

¹² A expressão "base de fãs sólida" é usada para descrever um grupo de fãs dedicados e entusiastas de uma celebridade, artista, filme, séries de TV, música, esporte ou qualquer outra forma de entretenimento. Esses fãs são conhecidos por seu apoio e lealdade àquilo que admiram, e muitas vezes estão dispostos a apoiar, promover e defender seu interesse favorito.

multifacetada. Envolve uma complexa combinação de elementos, como a paixão intrínseca pelo jogo, carisma, habilidades comunicativas apuradas e, crucialmente, um comprometimento incansável com a construção e manutenção de sua presença *online*.

Nos achados de Partin (2019), verificou-se que a plataforma *Twitch.tv* pode ser usada para fins de pesquisa, envolvendo estudos de vigilância de maneira lucrativa. O argumento central é que a *Twitch.tv* está situada na interseção entre o que David Lyon chama de "cultura de vigilância" e o "capitalismo de vigilância" conforme definido por Shoshana Zuboff (PARTIN, 2019). A "cultura de vigilância" se refere a uma cultura em que observar e ser observado desempenham um papel fundamental nos costumes, hábitos e na maneira como as pessoas interpretam o mundo ao seu redor. Por outro lado, o "capitalismo de vigilância" representa uma lógica emergente de acumulação de riqueza baseada na coleta e armazenamento de dados.

Partin (2019) destaca três atores principais dentro do ecossistema da *Twitch.tv*: o espectador, o *streamer* e o proprietário da plataforma (*Amazon/Twitch.tv*). Cada um desses atores está envolvido em diferentes formas de ver e ser visto, e essas dinâmicas estão intrinsecamente ligadas a complexas relações políticas e econômicas. O autor considera a *Twitch.tv* como um "objeto de fronteira" para examinar como o contexto social, geográfico e cultural influencia os atores em cada uma dessas posições. Entre os três atores, os/as *streamers* são os mais impactados/impactadas pela cultura de vigilância. Enquanto a *Twitch.tv* se concentra em criar o perfil ideal de seus/suas usuários/usuárias com base em seus consumos e os/as espectadores/espectadoras estão na busca por interações diversas sem violar as regras da plataforma. Os/As *streamers* têm a responsabilidade de jogar, atender às expectativas de sua audiência mantendo os padrões da comunidade, ao mesmo tempo em que evitam violar as diretrizes da *Twitch.tv* (PARTIN, 2019).

Segundo Taylor (2018), os/as *streamers* estão inseridos/inseridas em um sistema regulatório que molda o seu trabalho. As regras e diretrizes impostas pela *Twitch.tv* abrangem uma ampla gama de questões, desde a proibição de discurso de ódio até proteção de direitos autorais que são monitorados por meio de detecção algorítmica (PARTIN, 2019). Somado a isso, os/as próprios/próprias *streamers* estão sujeitos a uma análise constante por parte de outros/outras *streamers* e de seus/suas espectadores/espectadoras (TAYLOR, 2018). Isso significa que eles/elas são observados/observadas e avaliados/avaliadas por seus pares e pelo público durante toda a transmissão.

Além dessa vigilância, os criadores/criadoras de conteúdo da *Twitch.tv* enfrentam uma pressão constante, como mencionado por Wohn e Freeman (2020). Além de gerenciarem a satisfação e interação com diversos públicos *online*, eles/elas têm responsabilidades adicionais, desde a concepção até a apresentação de seu conteúdo (conceber, escrever, produzir, dirigir, editar e

apresentar). Ainda segundo os autores, isso representa um desafio mental e emocional, pois frequentemente não contam com auxílio, como equipes de produção ou gerentes, a menos que sejam *streamers* muito famosos/famosas. A pressão é ainda maior devido ao fato de que suas *performances* são transmitidas ao vivo, exigindo que executem múltiplas tarefas simultaneamente (WOHN; FREEMAN, 2020).

A atividade de *live streaming* transcende a noção de simples *gameplay*, consolidando-se como uma forma de autoria e expressão digital. De forma espontânea, acontece uma *performance* durante a transmissão ao vivo (AGUIAR, 2018; DALLEGRAVE, 2019; PAZ; MONTARDO, 2018; PELLICONE; AHN, 2017, WOODCOCK; JOHNSON, 2019, TAYLOR, 2018). *Performance* são ações que podem ser performáticas e potencializadas com a tecnologia (no caso, plataformas de *streaming* de jogos) (AGUIAR, 2018; DALLEGRAVE, 2019; PAZ; MONTARDO, 2018), e por isso sempre estão atreladas ao ambiente em que se encontram:

Logo, *performance* pode indicar o quão bem alguém representa a si mesmo. Entretanto, para entender essa representação de si, é imperativo que o conceito de *performance* seja relacionado ao contexto em que está inserido, principalmente em relação à cultura (PAZ; MONTARDO, 2018, p.194).

O estudo de Paz e Montardo (2018) explora a natureza da *performance* no contexto da *live streaming*, reconhecendo que todos os atores envolvidos desempenham papéis específicos e únicos. Segundos os autores, há uma interconexão entre assistir os jogos favoritos e a *performance* dos/das *streamers*, em que os/as usuários/usuárias gostam de acompanhar jogadores/jogadoras habilidosos/habilidosas em seus jogos preferidos, o que pode ser visto como uma forma de *performance*. Em termos gerais, as ações abrangem a transformação do consumo digital em *performance*, tanto na manipulação dos jogos como na plataforma (PAZ; MONTARDO, 2018). Ainda segundos os autores, a *Twitch.tv*, por sua vez, desempenha um papel de mediadora, centralizando a atenção da comunidade na figura do/da *streamer* e permitindo que a audiência realize *performances* por meio do *chat*. Por outro lado, os/as usuários/usuárias se veem obrigados/obrigadas a buscar recursos externos para atender às suas necessidades de interação, já que o *Twitch.tv* promove principalmente um consumo estético e *performances* assimétricas dos/das *streamers* em relação à audiência (PAZ; MONTARDO, 2018). Isso resulta na audiência desempenhando um papel além do *chat*, que também é considerado uma *performance*, como pedindo músicas durante a transmissão, fazendo doações e demonstrando seu engajamento ao seguir o canal do/da *streamer* (DALLEGRAVE, 2019; PAZ; MONTARDO, 2018). No entanto, no presente trabalho, apesar de considerar importante citar todos os autores (audiência, *Twitch.tv*, *streamers*) capazes de performar,

o foco principal recai sobre a *performance* do/da *streamer*, uma vez que a análise se concentra na experiência desses/dessas profissionais na *live streaming*.

Não há uma abordagem universalmente correta para fazer *live streaming* de jogos, cada *streamer* tem suas próprias estratégias e comportamentos individuais ao jogar durante a partida (AGUIAR, 2018). Em outras palavras, o sucesso na *live streaming* de jogos e a maneira como os/as jogadores/jogadoras se comportam enquanto jogam dependem da preferência e estilo pessoal de cada *streamer*, bem como do tipo de jogo que o/a *streamer* transmite:

(...) se em um formato onde tenha a liberdade de interagir livremente com a plateia, ou se em um formato onde sua postura e atuação é, por diversos fatores, semelhante àquela de apresentadores, narradores e comentaristas de eventos esportivos, seguindo lógicas mais usuais de transmissão (AGUIAR, 2018, p. 18).

Desta forma, a *performance* possui grande valor na *live streaming* e não há uma única fórmula que funcione para todos/todas (DALLEGRAVE, 2019). Woodcock e Johnson (2019) exploram o conceito de “Trabalho Afetivo” dos/das *streamers* na *Twitch.tv*, destacando que a transmissão deve ser mais do que apenas jogar, existe, muitas vezes, a necessidade de criar uma persona carismática para interagir e motivar a audiência. Eles enfatizam que grande parte desse trabalho é invisível e frequentemente não remunerado, com os/as *streamers* adotando diferentes abordagens, desde o humor até uma postura mais técnica. Os autores também destacam as mudanças das emoções dos/das *streamers* enquanto estão ao vivo, argumentando que o “Trabalho Afetivo” deriva de estudos sobre autonomia no trabalho e se refere aos esforços empregados para evocar respostas emocionais, como o sorriso constante exigido a certos trabalhadores/trabalhadoras (WOODCOCK; JOHNSON, 2019).

Logo, os/as *streamers* devem encontrar a maneira ideal de conquistar seu público, sempre se adaptando às demandas e desenvolvendo uma personalidade própria, para que a sua *livestream* seja procurada, também, em razão da *performance* e não só pelo conteúdo/jogo que será transmitido (PELLICONE; AHN, 2017; WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Contudo, Xu e Ye (2020) ao investigarem o impacto dos traços de personalidade nos padrões de consumo de *livestreams*, constataram que indivíduos com traços de personalidade abertos tendem a se envolver mais nas transmissões ao vivo. Por isso, as motivações, como interatividade e entretenimento, desempenham um papel mais significativo no consumo de *livestreams* do que os traços de personalidade.

Ainda dentro do contexto das relações no meio digital, Long e Tefertiller (2020), que pesquisaram sobre as diferenças no consumo de *livestreams* em relação ao gênero, não encontram grandes disparidades no consumo no que diz respeito às personalidades dos/das *streamers*, mas observaram preferências diferentes de conteúdo. Segundo a pesquisa, homens tendem a assistir

transmissões de jogos, enquanto as mulheres preferem *lives* de conversas e tarefas cotidianas. Todd e Melancon (2018) também exploram as diferenças de audiência masculina e feminina, concluindo que os homens são mais atraídos por *lives* de *streamers* mulheres e que o inverso não ocorre. Segundos os autores, uma *streamer* feminina gera mais audiência quando os homens se sentem atraídos por ela.

Relacionando-se a esse contexto, o trabalho de Zhou *et al.* (2022) identificou os fatores que impulsionam os/as *streamers* a continuarem produzindo conteúdo na plataforma *Twitch.tv*. Eles analisaram motivações intrínsecas, como o desejo de superar desafios e a busca por auto apresentação, bem como motivações extrínsecas, incluindo recompensas (doações, salário) e benefícios sociais. Para mais, o trabalho enfatizou a importância de satisfazer essas motivações para manter os/as *streamers* engajados/engajadas, sugerindo que a *Twitch.tv* deve incentivar esses fatores para conquistar a lealdade dos/das criadores/criadoras de conteúdo.

O surgimento da cibercultura e do ciberespaço levou a sociedade a uma nova esfera, impulsionada pelo alto nível de informatização e integração *online*, e isso trouxe mudanças significativas em nossa maneira de viver e interagir na sociedade. A *live streaming*, que oferece novas possibilidades de vivências de lazer no ambiente virtual (CLEMENTE; STOPPA, 2020) é um exemplo desse fenômeno. Como resultado, parte de nossa identidade e comportamento passou a ser expressa em um novo ambiente, o mundo virtual, o que inclui como experimentamos momentos de lazer. Conseqüentemente, o consumo de produtos audiovisuais em plataformas de *streaming* sob demanda tornou-se popular. Isto, somado ao fato dos/das *streamers* criarem conteúdo original, interações em tempo real e a curadoria de seus canais, confere numa dimensão mais abrangente ao conceito de *e-leisure* ou lazer digital, no qual os/as *streamers* funcionam como produtores/produtoras de conteúdo em tempo real, interagindo diretamente com suas audiências.

3.2 Trabalhando para se divertir, cansando-se no jogo: os/as *streamers* na Sociedade do Cansaço

A plataforma *Twitch.tv* oferece uma oportunidade única de monetizar tanto o desempenho dentro do jogo quanto fora dele (PASE; DALLEGRAVE, 2019). Segundo Sjöblom, *et al.* (2019), embora serviços semelhantes de monetização tenham sido oferecidos anteriormente por plataformas como o *YouTube*, a *Twitch.tv* inovou ao tornar as recompensas tangíveis mais acessíveis para os/as *streamers* por meio de elementos de gamificação e conquistas. A relação entre os/as jogadores/jogadoras que transmitem suas partidas e a audiência é multifacetada, abrangendo diferentes dimensões econômicas (PASE; DALLEGRAVE, 2019). Embora muitos/muitas *streamers*

possam começar de maneira casual, a grande maioria transforma essa atividade em uma fonte de renda, seja de forma parcial ou integral (TAYLOR, 2018). Esses sistemas de monetização fornecidos pela *Twitch.tv* permitiram que os/as *streamers* transformassem suas atividades em carreiras, desafiando a compreensão tradicional de trabalho e lazer (SJÖBLOM, *et al.*, 2019). Ainda segundo Sjoblow, *et al.* (2018), isso deu origem a uma nova categoria de trabalhador híbrido, que converteu seu passatempo em uma profissão graças ao uso de ferramentas e serviços digitais. O que antes era apenas uma maneira de expressar a criatividade do/da usuário/usuária agora se transformou em conteúdo gerado de maneira profissional (SJÖBLOM *et al.*, 2019).

No entanto, é importante considerar que, à medida que a *Twitch.tv* oferece oportunidades para os/as *streamers* transformarem seu lazer em uma fonte de renda, isso reflete um fenômeno discutido por Byung-Chul Han em sua obra "No Enxame" (2018). Han argumenta que a sociedade contemporânea está imersa em uma comunicação digital compulsiva, que ele chama de "enxame," resultando em uma incapacidade de lidar com os instrumentos culturais digitais de forma reflexiva. Nesse cenário, o constante desejo de monetização pode aumentar a pressão sobre os/as *streamers* para alcançar resultados positivos, refletindo a busca incessante por produtividade e sucesso, característica da sociedade do cansaço de Han (2015).

A sociedade do cansaço é caracterizada pela busca incessante por produtividade e sucesso. A oportunidade de monetização oferecida pela *Twitch.tv* reflete essa dinâmica, pois os/as *streamers* buscam constantemente transformar seus momentos de lazer em uma fonte de renda. A gamificação e as recompensas tangíveis tornam o processo de monetização mais atraente e, ao mesmo tempo, podem aumentar a pressão para alcançar resultados positivos. A relação entre os/as jogadores/jogadoras que transmitem suas partidas e a audiência, abrangendo diferentes dimensões econômicas, destaca como a sociedade do cansaço enfatiza a positividade e a realização pessoal, levando a uma constante pressão para o desempenho. Os/A *streamers* buscam ganhar dinheiro e alcançar reconhecimento econômico, o que pode resultar em uma exaustão constante na tentativa de atender a essas expectativas. Por conseguinte, à medida que os/as *streamers* buscam ganhar dinheiro e alcançar reconhecimento econômico, podem enfrentar desafios semelhantes aos mencionados por Han (2015; 2018) em relação à comunicação digital, como a perda da distância crítica em relação às informações e a constante pressão para o desempenho.

Em síntese, a *live streaming* possibilitou que os/as jogadores/jogadoras convertessem seu local de lazer privado em entretenimento para outras pessoas e começaram a ganhar dinheiro com isso (TAYLOR, 2018). Araújo e Martins (2021), com o intuito de contribuir para a discussão entre lazer e trabalho em plataformas digitais, especialmente com jogos eletrônicos, abordaram em sua pesquisa a intrincada relação entre atividades de lazer e a monetização na plataforma *Twitch.tv*, explorando

como essa dinâmica desafia e reconfigura as concepções tradicionais de lazer e trabalho. Na plataforma *Twitch.tv*, os/as *streamers* realizam atividades como jogar, interagir com o público e criar conteúdo, ao mesmo tempo em que buscam monetizar suas transmissões. Dessa forma, segundo os autores, a complexidade começa ao observar como o ato de jogar, geralmente associado ao lazer, se entrelaça com a geração de renda para os/as *streamers*. Embora o jogo seja uma atividade tradicionalmente considerada como parte do tempo livre, na *Twitch.tv*, os/as *streamers* buscam tornar essa atividade lucrativa por meio de inscrições, visualizações e doações dos espectadores.

A monetização, portanto, introduz uma camada de trabalho no que antes era exclusivamente lazer (ARAÚJO; MARTINS, 2021). Para os autores, essa dinâmica desafia a noção convencional de lazer como algo separado do trabalho, levando os/as *streamers* a enfrentarem um dilema, pois embora estejam envolvidos/envolvidas em atividades que consideram prazerosas e de lazer, estão simultaneamente preocupados/preocupadas com a rentabilidade dessas atividades. Isso levanta questionamentos sobre a percepção do/da próprio/própria *streamer* em relação ao que faz: eles/elas encaram o ato de jogar como uma forma de lazer até que se torne uma obrigação devido à necessidade de gerar renda? O jogo, antes considerado uma atividade exclusivamente de lazer, é transformado em uma fonte de renda, trazendo à tona questionamentos sobre como essa nova forma de entretenimento desafia e redefine as noções tradicionais de lazer e trabalho.

Assim sendo, considero importante ressaltar que a dualidade entre trabalho e lazer pode ser complexa e subjetiva, reconhecendo que a *live streaming* pode ser uma atividade multifacetada que combina elementos de trabalho e lazer de maneiras diferentes para cada indivíduo. Como destacado na pesquisa de Araújo e Martins (2021), os/as *streamers* entrevistados/entrevistadas já jogariam os jogos mesmo sem a intenção de monetizá-los. Isso gera uma ambiguidade na classificação dessa atividade como puramente lazer ou trabalho. Apesar de ser uma fonte de renda, a natureza do jogo como uma atividade de lazer permanece presente. Os/As *streamers* reconhecem a importância de transformar essa atividade em fonte de renda, visto que traz benefícios para eles/elas próprios/próprias e para o público que os assistem. A análise feita pelos/pelas entrevistados/entrevistadas não reconhece claramente o tempo dedicado a essa atividade como trabalho. Isso leva à ideia emergente de uma espécie de "lazer-trabalho" ou "monetização do lazer", algo que parece ser possível no contexto das modificações proporcionadas pelas plataformas digitais e pelos jogos eletrônicos, desafiando as definições convencionais de lazer e trabalho (ARAÚJO; MARTINS, 2021).

A revolução tecnológica contemporânea, especialmente no contexto das plataformas digitais e dos jogos eletrônicos, tem desafiado de forma significativa as fronteiras entre trabalho e lazer. O exemplo dos/das *streamers* na *Twitch.tv*, oferecendo um panorama interessante de como essa interseção está se tornando mais comum na vida contemporânea. Tradicionalmente, a revolução

industrial e urbana separou claramente as esferas de trabalho e lazer. As pessoas tinham períodos distintos para cada uma dessas atividades, com o trabalho sendo realizado em locais específicos e o lazer reservado para momentos fora desse ambiente. No entanto, com a crescente digitalização e conectividade, essa divisão está se tornando mais tênue. A atuação dos/das *streamers* representa uma convergência entre lazer e trabalho. O que antes era considerado puro entretenimento, como jogar videogames, agora se torna uma atividade remunerada. Isso gera uma nova dinâmica em que o lazer é potencialmente monetizado, desafiando a distinção convencional entre o que é "trabalho" e o que é "não trabalho". Nesse sentido, a revolução tecnológica está realmente aproximando essas esferas, de forma que essa flexibilidade proporcionada pela tecnologia permite que pessoas realizem atividades que anteriormente seriam consideradas puramente de lazer enquanto simultaneamente geram renda. Esse fenômeno não se limita aos/as *streamers*, mas também pode ser observado em outros aspectos da economia digital, como influenciadores de redes sociais, criadores de conteúdo *online*, entre outros.

O fato de os/as *streamers* poderem obter renda com suas transmissões não implica automaticamente que eles/elas considerem a *live streaming* como trabalho (ARAÚJO; MARTINS, 2021). Da mesma forma, o simples fato de desfrutarem do que fazem não significa que o vejam apenas como uma forma de lazer. Então, entendo que a abordagem e a percepção variam, e não é a mera presença de uma compensação financeira que define algo como trabalho para alguns/algumas *streamers*, nem a presença de diversão que o define como lazer, sendo a definição de como eles/elas enquadram suas atividades de *live streaming* subjetiva e individualizada.

A transformação do lazer em uma profissão é um fenômeno notável, conforme evidenciado na pesquisa conduzida por Woodcock e Johnson (2019). Eles entrevistaram cem *streamers* para entender como operam na plataforma *Twitch.tv* e descobriram que muitos/muitas veem o *streaming* como uma opção de carreira, especialmente entre jovens que enfrentam dificuldades econômicas. Entretanto, não é possível afirmar de maneira categórica que todos os/as *streamers* consideram a *live streaming* como trabalho e lazer ao mesmo tempo, nem que o enquadram exclusivamente em uma dessas categorias. A experiência dos/das *streamers* pode variar significativamente, e as nuances de como eles/elas percebem suas atividades de transmissão ao vivo dependem de uma série de fatores pessoais, bem como do contexto em que operam.

O debate em torno da natureza do lazer, trabalho e sua interseção é explorado por diferentes autores em contextos distintos, como Robert A. Stebbins (2014), em sua teoria sobre "Serious Leisure" (Lazer Sérioso). O autor, cita três formas principais de lazer: lazer sério, lazer casual e o lazer baseado em projetos. Stebbins (2014), descreve o "lazer casual" como atividades de curta duração e prazerosas, muitas vezes sem demandar treinamento específico, focadas na busca imediata pelo

prazer. Em contraste, de acordo com o autor, o "lazer sério" envolve uma busca sistemática por uma atividade interessante e gratificante, sendo praticado por amadores, hobbistas ou voluntários. Essa modalidade de lazer demanda um compromisso mais profundo, visando adquirir habilidades, conhecimentos e até mesmo construir uma "carreira" dentro do próprio lazer. Por último, o lazer baseado em projeto que se refere a uma atividade esporádica e criativa de curto prazo, executada de maneira intermitente e podendo ser interrompida por longos períodos, como eventos esportivos festivais artísticos (STEBBINS, 2014).

Stebbins propõe a ideia de "Serious Leisure", descrevendo a prática sistemática de atividades de lazer por amadores, praticantes de hobbies e voluntários, destacando sua importância e gratificação. Ele diferencia os amadores dos profissionais, ressaltando que os amadores se dedicam parcialmente a suas atividades de lazer, enquanto os profissionais a encaram como meio de sustento em tempo integral. Além disso, destaca que o *Serious Leisure* é caracterizado por um esforço pessoal significativo, benefícios duráveis e um ethos único associado a cada atividade. O texto de Stebbins (2014) aborda sobre a sobreposição entre trabalho e lazer em certos tipos de atividades, destacando a existência de atividades de trabalho, denominadas como *devotee work*, que são tão atrativas que são consideradas essencialmente lazer para aqueles que as realizam. Stebbins (2014), observa que, a principal diferença entre essas atividades e aquelas no *serious leisure* é que os *devotee workers* são remunerados pelo seu esforço. Há uma análise detalhada da interface antiga entre trabalho e lazer, remontando à época em que a humanidade começou a decorar suas ferramentas de trabalho. Stebbins (2014) destaca que, embora esta sobreposição entre trabalho e lazer seja reconhecida em alguns círculos acadêmicos, não recebeu a devida atenção da academia moderna, e ressalta a importância de explorar essa área da vida onde o trabalho e o lazer influenciam um ao outro. Dessa forma, Stebbins (2014) demonstra que, em certos contextos, as atividades podem ser tão atrativas que transcendem a divisão convencional entre trabalho e lazer. Ele destaca a existência de recompensas profundas e similares tanto na esfera pessoal quanto social, desafiando a ideia de uma separação rígida entre esses domínios.

Os/As jogadores/jogadoras de videogame (neste caso, os/as *streamers*) podem ser categorizados/categorizadas em diferentes grupos com base em seu nível de envolvimento e dedicação ao jogo, seja em consoles ou computadores. Essas categorias variam de jogadores/jogadoras casuais, *hardcore* e profissionais, conhecidos/conhecidas como *proplayers* ou *cyber* atletas (LOPES, 2019). Cada um desses grupos tem seu próprio perfil de jogabilidade e comprometimento com o mundo dos games, sendo quem, de acordo com Lopes (2019) os jogadores/jogadoras casuais são aqueles que preferem jogos com mecânicas simples e, muitas vezes, não dedicam muito tempo de seu dia para jogar. Exemplos desses jogadores/jogadoras incluem

aqueles/aquelas que gostam de jogos como *Tetris* ou *Snake*, que são fáceis de pegar e jogar em momentos de lazer. Os/As *Hardcores Gamers* são os/as jogadores/jogadoras que se dedicam a maior parte de seu tempo livre ao jogo. Eles/Elas frequentemente se envolvem em desafios difíceis ou muito difíceis e buscam melhoras sua proficiência no jogo. Existem inúmeras variações de *hardcore gamers* com base em suas preferências de jogos, estilos de jogo e plataformas de hardware. Por fim, os/as *Cyber atletas ou proplayers*, são jogadoras/jogadores profissionais que jogam competitivamente em busca de remuneração financeira, transformando o que era anteriormente uma atividade de lazer em uma carreira, contribuindo para o crescimento dos *eSports*, ou esportes eletrônicos, que se referem a competições profissionais de videogame.

Dessa forma, o debate em torno da natureza do lazer, trabalho e sua interseção é explorado por diferentes autores em contextos distintos, como Robert A. Stebbins (2014), em sua teoria sobre "Serious Leisure" (Lazer Sérioso), Lopes (2019) ao discutir as categorias de jogadores de videogame, e Araújo e Martins (2021) ao analisarem a atividade de *live streaming*, especialmente na plataforma *Twitch.tv*. Ao relacionar esses três textos, percebo uma evolução na compreensão das atividades de lazer e seu cruzamento com o trabalho. Inicialmente, Stebbins (2014) delinea a distinção entre amadores e profissionais no contexto do *serious leisure*, destacando a dedicação e o esforço pessoal como elementos-chave. Em seguida, Lopes (2019) categoriza os jogadores de videogame com base no seu envolvimento com os jogos, evidenciando uma graduação no comprometimento, culminando nos *proplayers*, que transformam sua paixão em uma carreira. Por fim, Araújo e Martins (2021) exploram a complexidade da atividade de *live streaming*, onde a natureza multifacetada desafia as definições convencionais de lazer e trabalho, indicando uma crescente sobreposição entre esses domínios, especialmente no contexto digital contemporâneo.

3.3 Identidade e Linguagem na era digital: vozes, imagens e expressões virtuais

O que significa existir na rede, onde o corpo não é físico, mas ainda assim se faz presente por meio de escolhas visuais, de estilo e de comunicação? A internet é um ambiente multifacetado onde a comunicação se desdobra em diversas formas de linguagem. Através dela, expressamos de maneiras variadas: desde o uso de *emojis* para transmitir emoções até a escolha do formato do texto, seja com letras garrafais, em negrito ou itálico, cada uma dessas escolhas carrega significados diferentes. Vivemos numa era em que a internet se tornou um palco central para a expressão das identidades e a troca de experiências, refletindo as complexidades da sociedade real. Os ambientes virtuais são espaços multifacetados, onde a comunicação se desdobra em diversas formas de linguagem e representação, permitindo a multiplicidade de identidades de gênero e orientações

sexuais encontrarem espaços para manifestação e reconhecimento, buscando criar um ambiente mais inclusivo. A representação visual desempenha um papel crucial, seja ao utilizar a própria imagem como perfil ou ao optar por um avatar fictício. Até mesmo a maneira como nos apresentamos visualmente, seja por meio de roupas comuns, caracterizações de *drag*¹³ ou *cosplay*¹⁴, é uma forma de linguagem que se desdobra na rede. Essa diversidade de expressões não reflete apenas as preferências individuais, mas também pode influenciar a forma como interagimos e nos conectamos com os outros. Este panorama de linguagens da internet levanta questões importantes sobre a identidade e a presença dos corpos no espaço virtual.

Toldo e Costella (2021), ao partirem da compreensão da linguista Émile Benveniste de que é na linguagem que o indivíduo se constitui como sujeito, enfatizam que ela é o ambiente primordial onde a subjetividade se estabelece e se fundamenta. Eles destacam que a valorização dessa subjetividade ocorre nos cenários de interações sociais, sobretudo no contexto de diálogo entre pessoas. Toldo e Costella (2021) argumentam que a linguagem é tão marcada pela expressão da subjetividade que, sem essa característica, dificilmente funcionaria como linguagem. A subjetividade é fundamental para transformar um locutor em sujeito na linguagem, sendo uma característica não pertencente a uma língua específica, mas sim à linguagem como um todo, sendo crucial a relação de troca entre eu e tu na linguagem para a construção do discurso (TOLDO; COSTELLA, 2021). A partir desse entendimento, os autores sugerem o *emoji* como um símbolo não verbal que encontra sua essência na linguagem e contribui para a formação do significado no diálogo, uma vez que é moldado pela vivência subjetiva das pessoas presentes e envolvidas nas interações virtuais. Os *emojis* na comunicação digital não substituem a linguagem, mas complementam a comunicação verbal, fornecendo pistas não verbais para transmitir nuances emocionais e complementar o significado das palavras (EVANS, 2018). Isso é relevante nos dias atuais, onde a comunicação digital é amplamente usada para interação entre pessoas, sendo ela um outro tipo de comunicação que possibilita novas formas de comunicação (*emojis*) (TOLDO; COSTELLA, 2021).

Encontra-se atualmente uma variedade de identidades possíveis, já que os novos estilos de vida desencadeados pela pós-modernidade quebraram com as identidades fixas, substituindo-as por diferentes centros de poder baseados nas necessidades individuais (JENSEN, CAPRARO; SILVA, 2017). Dessa forma, segundo os autores, é importante entendermos as significações sociais do corpo no mundo físico e as alterações do mesmo com o surgimento do mundo virtual. Segundo Jensen,

¹³ Termo que se refere a uma forma de arte performática na qual indivíduos se caracterizam, geralmente exageradamente, adotando roupas, maquiagem e comportamentos associados ao gênero oposto, em um estilo teatral e extravagante.

¹⁴ Prática na qual os participantes, conhecidos como *cosplayers*, se caracterizam e se vestem como personagens de filmes, programas de televisão, histórias em quadrinhos, jogos de vídeo game, anime, mangá ou qualquer outra forma de mídia visual.

Capraro e Silva (2017), as teorias do corpo buscam entender o comportamento humano e as diferenças físicas que definem a corporeidade e com a ascensão do espaço cibernético, o relacionamento humano com o mundo se transformou. Logo, a cultura cibernética abriu as portas aos considerados *outsiders*, que são os indivíduos excluídos de um grupo por meio de violência, em grande parte simbólica, permitindo que eles/elas, que seriam discriminados/discriminadas por suas características físicas no mundo real, se relacionassem na internet sem julgamentos individuais (JENSEN, CAPRARO; SILVA, 2017). Conforme mencionado pelos autores, apesar da discriminação ainda existir no ambiente *online*, existem mecanismos que oferecem aos/as usuários/usuárias criarem identidades diferentes das reais, permitindo que esses se identifiquem como desejarem. Desse modo, o anonimato *online* muitas vezes leva a comportamentos diferentes do mundo físico, já que no ambiente virtual não é necessário seguir as normas sociais tradicionais (JENSEN, CAPRARO; SILVA, 2017).

O texto de Soares e Baitello Jr (2022) explora a fusão entre humanos e tecnologia, representada pelos *Vtubers*, e discute como essa relação afeta a identidade, a interação social e a coexistência entre corpo e imagem na era moderna. Além disso, apresenta argumentos sobre a complexa interação entre humanos e a representação digital, levando à criação de uma nova entidade, o *Vtuber*, que está no limiar entre o ser humano e a imagem digital. Eles/Elas são um fenômeno recente e sua origem não é completamente clara. Segundo os autores, os primeiros vídeos usando modelos 3D começaram em 2010 e em 2015 o conceito cresceu gradualmente, até que em 2015, com o surgimento da personagem Kizuna AI, os *Vtubers* se popularizaram. Kizuna AI, criada pela empresa *Activ8* e interpretada por Nozomi Kasuga, se apresentava como a primeira *Vtuber*, sendo uma inteligência artificial, não um humano. Inicialmente, seus vídeos eram gravados, mas ela interagia com os fãs por meio de plataformas como o *Twitter*, atingindo 2 milhões de inscritos em julho de 2018 (SOARES; BAITELLO JR, 2022). É importante notar que, ao contrário de outros/outras *Vtubers* atuais, Kizuna AI é interpretada pela empresa, com Nozomi apenas gravando o áudio, enquanto os/as *Vtubers* de hoje não seguem um roteiro, mas sim se apresentam por trás de uma máscara digital que é atrativa por diversos motivos, como, por exemplo, evitar preocupações com aparência e questões de identidade (SOARES; BAITELLO JR, 2022).

Segundo Soares e Baitello Jr (2022), a liberdade dos *Vtubers* é restrita por regras próprias, de agências ou plataformas de *streaming*, de forma que o conteúdo é cuidadosamente selecionado, evitando palavrões para manter a audiência, pois violações podem levar a processos, perda de monetização ou banimento das plataformas. O ponto positivo é que os/as *Vtubers*, ainda que tenham que seguir algumas normas, possuem liberdade para se expressarem, criarem novas características e interagirem com o público, proporcionando um espaço para experimentação e recriação da identidade, dessa maneira os/as espectadores/espectadoras focam na representação digital, permitindo

que qualquer pessoa se torne um/umas *Vtuber*, pois o foco está na representação, não nas características físicas. Entretanto, de acordo com a pesquisa, alguns desafios surgem quando a representação dos/das *Vtubers* não atende às expectativas do público, gerando comentários negativos, especialmente em relação a confusões de gênero ou quando a aparência real é revelada. Em resumo, os/as *Vtubers* representam uma fusão entre corpo e imagem, criando uma nova entidade e a interação entre eles/elas e representação digital é uma forma de coexistência, na maioria dos contextos, benéfica para ambos, moldando novas formas de entretenimento na sociedade contemporânea (SOARES; BAITELLO JR, 2022).

A liberdade de expressão, embora fundamental, encontra limites na necessidade de proteger as minorias, especialmente a comunidade LGBTQI+. Um exemplo desse contexto é a criação do *Oversight Board*, um órgão independente que busca equilibrar os direitos individuais com as políticas das redes sociais, tomando decisões sobre casos delicados que envolvem a liberdade de expressão e os limites do discurso (BUDAHAZI; BRESCIANI, 2022). Assim como na sociedade, onde normas regulam as relações para prevenir ou resolver conflitos, os canais de comunicação *online*, especialmente as redes sociais, também são regidos por regras estritas para salvaguardar os indivíduos e promover um ambiente de navegação livre e pacífica.

Com o intuito de concretizar esses objetivos, a plataforma *Facebook* instituiu o *Oversight Board* ou Conselho de Supervisão, um órgão externo que não estabelece nem modifica as políticas de uso das redes sociais, neste caso o *Facebook*, mas é responsável por analisar reclamações de usuários que discordam das restrições impostas pelas plataformas devido ao descumprimento das regras (BUDAHAZI; BRESCIANI, 2022). O *Oversight Board* analisou diversos casos complexos, incluindo o discurso de ódio e os direitos da comunidade LGBTQI+. Um caso exemplar envolveu um protesto político na Colômbia, onde um termo considerado homofóbico foi utilizado para criticar o presidente Ivan Duque. Após uma análise minuciosa, o *Oversight Board* considerou o termo ofensivo, mas decidiu manter o conteúdo *online* devido ao interesse público do protesto, orientando apenas sobre a excepcionalidade da situação (BUDAHAZI; BRESCIANI, 2022). Essas decisões apontam para a complexidade enfrentada pelo *Board* ao lidar com a liberdade de expressão e a proteção dos direitos LGBTQI+. No entanto, o *Board* ainda está em um estágio de amadurecimento, ainda é necessário estabelecer critérios claros na restrição da liberdade de expressão para evitar precedentes perigosos e assegurar transparência em suas decisões (BUDAHAZI; BRESCIANI, 2022).

Outro exemplo, que demonstra a dificuldade em lidar com os discursos de ódio na internet são as recentes declarações de Elon Musk sobre sua intenção de adquirir o *Twitter*, com a proposta de reforçar a liberdade de expressão irrestrita, desencadearam discussões acerca do papel da plataforma na mitigação de mensagens prejudiciais (POLI; TRIGO, 2022). Segundo os autores, o

Twitter realiza a moderação das postagens por meio de denúncias, abordando questões como promoção de ódio e desinformação, inclusive conteúdos relacionados à pandemia da Covid-19, através de revisão por moderadores. Poli e Trigo (2022), destacam que essa preocupação ganha relevância, especialmente para a comunidade LGBTQI+, considerando que grupos minoritários frequentemente são alvos de ataques nas redes sociais, como apontado pela *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* (GLAAD) em seu levantamento de 2021, destacando que esses ataques são expressos em linguagem ofensiva, ridicularização, discurso de ódio e incitação à violência. Nesse contexto, surge a iniciativa da comunidade *BirdWatch*, um grupo de moderadores, se destaca no combate à desinformação, de acordo com o *Social Media Safety Index* elaborado pela GLAAD e nas políticas internas do *Twitter* (POLI; TRIGO, 2022). Dessa forma, para Poli e Trigo (2022), a discussão sobre liberdade de expressão, já significativa, ganha novos contornos após a perspectiva de aquisição do *Twitter* por Musk. Embora a liberdade de expressão seja um direito fundamental protegido pela Constituição, sua relativização se torna pertinente quando impacta negativamente a esfera individual ou viola outros direitos fundamentais. Identificar e conter discursos de ódio é crucial, dada a repercussão negativa dessas mensagens sobre as minorias sociais, uma vez que a violência verbal virtual pode se traduzir em violência física, aumentando as taxas de homicídios e suicídios (POLI; TRIGO, 2022).

Por conseguinte, as pesquisas de Budahazi e Bresciani (2022) e Poli e Trigo (2022) demonstram a complexidade e a importância da liberdade de expressão nas redes sociais, especialmente em relação a necessidade de equilibra-la com a proteção contra o discurso de ódio. A liberdade de expressão é um direito fundamental que deve ser protegido, permitindo que as pessoas expressem suas opiniões e ideias livremente, entretanto é necessário estabelecer limites claros para evitar que ela seja utilizada como justificativa para disseminar mensagens de ódio e intolerância. É um desafio delicado, pois a moderação excessiva pode restringir a livre expressão, enquanto a falta de moderação pode resultar em danos significativos para indivíduos e comunidades.

Fica evidente, que a violência digital emerge como um desafio significativo, principalmente no que se refere à proteção dos direitos LGBTQI+, tornando-se indispensável garantir ambientes virtuais seguros, onde a liberdade de expressão é equilibrada com a proteção de grupos marginalizados. Por isso, considero relevante compreender os conceitos que giram em torno das sexualidades e que são frequentemente considerados complexos devido à variedade de terminologias envolvidas, além de servir como uma justificativa para muitas pessoas não buscarem entendê-los. Isso contribui para a perpetuação e o aumento do preconceito contra a comunidade LGBTQI+ especialmente em ambientes virtuais que, por diversas vezes, são tratados como "terras sem lei". Acerca dessa compreensão, destaco os existem documentos Princípios de Yogyakarta (CORRÊA;

MUNTARBHORN, 2006), que introduziu os termos “orientação sexual” e “identidade de gênero” no campo das políticas públicas trazendo maior reconhecimento à existência das diversas formas de viver as sexualidades, enfatizando a importância de incorporar essas questões:

Os Princípios de Yogyakarta tratam de um amplo espectro de normas de direitos humanos e de sua aplicação a questões de orientação sexual e identidade de gênero. Os Princípios afirmam a obrigação primária dos Estados de implementarem os direitos humanos (CORRÊA e MUNTARBHORN, 2006, p. 08).

Atualmente, existem documentos baseados nos Princípios de Yogyakarta que fornecem informações abrangentes sobre as diversas terminologias. Além disso, esses documentos também abordam os desafios e as lutas enfrentados pela comunidade. Um exemplo é o Manual de Comunicação LGBTI+ (REIS, 2021), que visa reduzir o uso inadequado e preconceituoso de terminologias que afetam a cidadania e a dignidade das pessoas LGBTIN+ no Brasil. Portanto, é essencial compreender os significados de termos como orientação sexual, identidade de gênero, sexo biológico e sexualidades, uma vez que esses conceitos estão interconectados e seu entendimento incorreto pode levar a confusões. A sexualidade humana é complexa e abrange vários fatores biológicos, psicológicos e sociais, incluindo o sexo biológico, a orientação sexual, a identidade de gênero e a expressão de gênero.

Butler (2003), oferece uma visão crucial sobre a constituição do gênero e das sexualidades como performatividades, ou seja, criadas pela repetição de gestos, expressões e comportamentos corporais nas interações sociais, formando distintas formas de existência. A emergência e as diferentes variações da sigla LGBTIN+ representam essas construções, fornecendo informações sobre os processos de identificação e diferenciação dentro de um amplo espectro de expressões de gênero (TORRES; ARREGUY; RODRIGUES, 2021). No entanto, esta sigla não é estática e seu uso carece de um consenso claro sobre sua identificação e significado, possuindo interpretações que a relacionam à evolução do movimento social LGBT, sofrendo alterações conforme novos grupos se engajam nessa luta (TORRES; ARREGUY; RODRIGUES, 2021). É essencial notar que ao explorar as performatividades de sexo e gênero, é insuficiente focar exclusivamente na presença de gays e lésbicas, uma vez que há diversas maneiras de vivenciar as sexualidades além das normas reguladas pela cisheteronormatividade (TORRES; ARREGUY; RODRIGUES, 2021). Dessa forma, indivíduos cisgêneros, incluindo gays, lésbicas e bissexuais, geralmente enfrentam menos desafios em comparação àqueles/aquelas que se identificam como transexuais e travestis, sendo estes os que mais desafiam as normas cis-heterossexuais (TORRES; GONZAGA; MENEZES, 2020).

Noto como é essencial discutir esses conceitos no contexto da *live streaming* de jogos, já que há a necessidade de existir um ambiente respeitoso para todos/todas os/as usuários/usuárias.

Compreender essas questões é fundamental para evitar preconceitos, discriminação e comportamentos ofensivos no espaço do *streaming* de jogos. Além disso, muitos/muitas *streamers* são figuras públicas e influentes, e seu comportamento pode impactar a mentalidade e atitudes de sua audiência. Ao promover a compreensão e a aceitação das diversas identidades de gênero e orientações sexuais, eles podem ajudar a criar uma comunidade mais inclusiva e receptiva, que respeita a diversidade e promove a igualdade. Além disso, esses ambientes, em alguns casos, podem representar um refúgio para minorias sexuais e de gênero, oferecendo a liberdade de explorar e afirmar suas identidades, muitas vezes reprimidas em contextos offline. A discussão aberta sobre sexualidade neste domínio é motivada pela necessidade urgente de dar voz a comunidades historicamente marginalizadas e combater a intolerância.

Neste contexto, a visibilidade desempenha um papel central, contribuindo para a normalização de uma ampla gama de identidades sexuais e de gênero, e, ao fazê-lo, desafiando os estereótipos prejudiciais que frequentemente permeiam a sociedade offline. Porém, é fundamental reconhecer que os ambientes virtuais não estão isentos das complexidades das interações humanas, incluindo a violência. Esta violência não se restringe às manifestações físicas, estendendo-se a formas psicológicas e emocionais de discriminação e assédio. Portanto, uma análise aprofundada desses aspectos complexos é essencial para a promoção de ambientes virtuais inclusivos e seguros, nos quais todos os participantes experimentem um ambiente respeitoso e livre de preconceitos. Nesse ponto, busca-se introduzir os tipos de violência que foram separados e analisados e que cabiam no ambiente desse estudo. Nesse momento, procurei apresentar os tipos de violência que eram pertinentes ao contexto desta pesquisa, sendo eles: Homofobia, Transfobia e LGBTfobia.

O Supremo Tribunal Federal (STF) estabeleceu em 2019 que a homofobia e a transfobia e consequentemente a LGBTfobia são crimes. Isso implica que as ações previstas na Lei 7.716/1989 (conhecida como Lei da Injúria Racial) podem ser aplicadas a casos de homofobia e transfobia. O STF, em sua tese para a decisão, elaborou uma definição:

As condutas homofóbicas e transfóbicas, reais ou supostas, que envolvem aversão odiosa à orientação sexual ou à identidade de gênero de alguém, por traduzir em expressões de racismo, compreendido este em sua dimensão social, ajustam-se, por identidade de razão e mediante adequação típica, aos preceitos primários de incriminação definidos na Lei nº 7.716, de 08/01/1989, constituindo, também, na hipótese de homicídio doloso, circunstância que o qualifica, por configurar motivo torpe (SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, 2019).

Sendo assim, é importante dizer que LGBTfobia além de revelar aversão, medo da contaminação e o receio de que essa proximidade possa abalar as bases que sustentam a norma da heterossexualidade no indivíduo, também surge a partir do desconforto diante da diversidade que se

torna ainda mais angustiante quando essa diversidade se manifesta de maneira próxima, o que pressiona o indivíduo com preconceito contra a comunidade LGBTQ+ a rejeitar qualquer pensamento ou indício que possa questionar a sua própria orientação sexual (SILVA, 2017).

3.4 A luta silenciosa na cultura de jogos: desafios da diversidade LGBTIN+ no ambiente tóxico da *live streaming*

No contexto da *live streaming*, a interação entre *streamers* e seu público é de suma importância, pois visa estabelecer uma conexão direta e imersiva (TAYLOR, 2018). De acordo com as análises de Remenche, Montargil e Roohling (2021), a presença e atuação de *streamers* LGBTIN+ em tais plataformas desempenham um papel significativo, pois possibilita:

[...] romper com o ideário que modela/direciona determinados comportamentos, linguagens e espaços a gays, travestis, drags, não-binários, entre outros queers; evidenciando que diversos estratos e traços sociais, como a esfera gamer, podem ser importantes na construção dos sentidos identitários desses corpos (p. 03).

Assim, para os autores, a busca por representatividade dos sujeitos LGBTIN+ no âmbito dos jogos pode ser compreendida como uma ação de resistência, pois “assume a forma de atos de recusa e ruptura dos limites que são produzidos e normalizados por meio de ação e comportamento cotidianos” (SHARPE, 2017, p.08). Logo, a *live streaming* oportuniza um espaço para *streamers* LGBTIN+ expressarem a sua sexualidade, sendo também, uma forma para atrair um público específico.

Considerando que a identidade e personalidade do/da *streamer* pode ser mais importante do que o conteúdo que ele/ela transmite, capaz de ser principal motivo que leva os/as espectadores/os a procurarem o seu canal (FREEMAN; WOHN, 2020), fica evidente que a existência de *streamers* LGBTIN+ é importante, pois traz visibilidade e reconhecimento, além de confrontar um sistema de pensamento que limita os indivíduos a determinados papéis sociais que, quando não são questionados, confinam determinadas formas de ser e agir (SHARPE, 2017).

Lopez e Freeman (2022) enfatizam a importância da autoidentificação e da visibilidade para indivíduos LGBTQIA+ em espaços *online*, com foco no contexto da *Twitch.tv*. Segundos eles, a autoidentificação refere-se ao ato de uma pessoa escolher como se identificar em termos de sua orientação sexual e identidade de gênero. Quando alguém opta por se identificar como LGBTQIA+, isso pode ser um processo de autoafirmação e autodescoberta, mas também pode resultar em sentimentos de isolamento se não houver outros membros da comunidade LGBTQIA+ com quem se identificar ou modelos a seguir (LOPES; FREEMAN, 2022). Para Lopes e Freeman (2022), a visibilidade é outro conceito importante, referindo-se à capacidade de uma pessoa LGBTQIA+

expressar publicamente sua identidade de gênero e orientação sexual. Em ambientes *online*, como a *Twitch.tv*, os indivíduos têm a oportunidade de se tornarem visíveis como parte da comunidade LGBTQIA+ de maneiras que podem não ser possíveis em espaços offline, especialmente quando o ambiente offline não oferece um ambiente seguro para explorar e confirmar a identidade de gênero e orientação sexual (LOPEZ; FREEMAN, 2022).

Segundo Goulart e Nardi (2017), uma das principais críticas em relação aos jogos, sobre as temáticas de sexualidades e gênero, é a falta de representação para mulheres e sujeitos LGBTQIA+ e de como os personagens são construídos para agradar homens héteros (YONASHIRO, 2012). Frequentemente são vistas personagens mulheres sendo tratadas como inferiores, secundárias e com vestimentas sensuais (GOULART; NARDI, 2017; YONASHIRO, 2012). No caso de personagens LGBTQIA+, além de raramente aparecerem, quando são vistos, apresentam características estereotipadas (GOULART; NARDI, 2017). Todavia, Shaw (2012) concluiu que os jogadores e jogadoras LGBTQIA+ estavam mais preocupados/as em encontrar ambientes e comunidades respeitosos, do que personagens capazes de os representar. O que é interessante para esta pesquisa, visto que ao realizar uma *live streaming*, o/a *streamer* procura criar uma relação que deixe a prática e o ambiente mais confortáveis para todos/as.

A *live streaming* de jogos é uma prática que possibilita um tipo de interação entre os jogos, os/as jogadores/as e o seu público. Outro aspecto digno de ênfase é a diversidade de conteúdo oferecida pelas plataformas de *streaming* (ACEVEDO, *et al.*, 2020). Elas viabilizam a existência de programações de nicho que seriam inconcebíveis nos meios de comunicação de massa, como aqueles produzidos para a televisão convencional, como por exemplo, acessar séries com temáticas LGBTQIA+, um nicho frequentemente negligenciado pelos veículos de mídia tradicionais (ACEVEDO, *et al.*, 2020).

Segundo Dallegrave, Pase e Fontoura (2022), a *live streaming* de jogos além de ser um novo formato de entretenimento contemporâneo, traz, novamente, uma cultura agressiva, masculinizada e meritocrática. Portanto, ao realizar um *streaming*, uma pessoa LGBTIN+ fica sujeito a ataques preconceituosos direcionados a sua aparência, sexualidade, identidade. Isso fica ainda mais complicado com a *live streaming*, já que, além da audiência e do *chat*, o/a *streamer* compartilha, ao mesmo tempo, a tela do jogo e uma tela do seu próprio rosto que fica sobreposto ao jogo compartilhado (TAYLOR, 2018). Atrelado a isso, grande parte das plataformas, sobretudo a *Twitch.tv*, direciona o algoritmo da plataforma a buscar por *streamers* homens, brancos e heterossexuais, pelo fato deste ser o maior público da plataforma atualmente (DALLEGRAVE, PASE; FONTOURA, 2022).

Segundos DALLEGRAVE, PASE; FONTOURA (2022), mesmo quando os algoritmos controlam o que é visível ou em destaque em tais plataformas, a indústria de jogos continua a ser predominantemente representada por homens, brancos e heterossexuais, perpetuando uma cultura de hegemonia masculina e toxicidade nesses espaços. Dessa forma, os algoritmos aprendem e reproduzem comportamentos com base nos dados de seus usuários, o que sugere que a maioria do conteúdo consumido e procurado na *Twitch.tv* é criado por *streamers* homens, brancos e heterossexuais. De acordo com a pesquisa, a *Twitch.tv* afirma estar preocupada com a diversificação de seus públicos e *streamers*, mas essas ações realmente não dão visibilidade aos criadores pertencentes a grupos sub-representados. O trabalho ainda faz uma análise interseccional que examina as categorias socioeconômicas e identitárias, relacionando-as às questões de opressão enfrentadas por mulheres, pessoas negras e membros da comunidade LGBTQIA+. Eles afirmam que a cultura tóxica e a hegemonia masculina na cultura dos jogos são vistas como perpetuadoras dessa opressão e assim, o sistema de status da *Twitch.tv*, baseado na meritocracia, não reconhece as diferenças e desigualdades reveladas pela abordagem interseccional (DALLEGRAVE, PASE; FONTOURA, 2022).

Para mais, a *Twitch.tv* apresenta controvérsias, ao mesmo tempo que a plataforma demonstra estar preocupada com a diversificação de seus públicos e *streamers* e possui mecanismos para impedir que ocorram discursos de ódio, as diretrizes da *Twitch.tv* sustentam e perpetuam preconceitos contra grupos marginalizados nos ambientes de jogos, incluindo mulheres e pessoas LGBTQIA+ (RUBERG, 2021). Os preconceitos amplamente difundidos na cultura de jogos (GRAY; LEONARD, 2018), também se manifestam de maneira particular nas comunidades vinculadas à *Twitch.tv*. Nessas comunidades, a exibição de conteúdo sexual por *streamers* mulheres é interpretada como uma forma de atrair atenção indesejada, explorando seus corpos para atrair espectadores heterossexuais masculinos (RUBERG; CULLEN; BREWSTER, 2019).

A Internet cria um cenário de possibilidades de representação de diferentes grupos, incluindo mulheres e pessoas LGBTQIA+ e outros (LINDNER; BARNARD 2020). No entanto, essa liberdade de conteúdo e representação na internet também tem seus aspectos negativos, já que vemos uma quantidade significativa de comentários sexistas e ameaçadores, feitos nos perfis de dessas pessoas marginalizadas diariamente (LINDNER; BARNARD 2020). Além disso, a representação das mulheres pode frequentemente se tornar sexualizada, contribuindo para a perpetuação de estereótipos de gênero. Isso, em parte, se deve à difusão da pornografia na Internet, que é amplamente consumida por homens, e à presença de simulações de violência contra mulheres que são reproduzidas e disseminadas (LINDNER; BARNARD 2020). Em relação a *Twitch.tv*, o público predominante da plataforma (*streamers* e espectadores) são jovens homens brancos (RUBERG; CULLEN; BREWSTER, 2019). Por essa razão. A *live streaming* de jogos está inserido em uma cultura tóxica

que promove preconceito, principalmente, em relação a mulheres e pessoas da comunidade LGBTQIA+ (RUBERG; CULLEN; BREWSTER, 2019). E por isto, é perceptível a dificuldade encontrada por jogadores/as LGBTQIA+ dentro dos jogos e das comunidades marcadas por LGBTfobia (SHAW, 2012).

O contexto dos jogos *online* é dominado por pessoas que se sentem no direito de decidir quem pode frequentar estes espaços (PEREIRA, *et al.*, 2017). Na *Twitch.tv*, especificamente, as *streamers* mulheres frequentemente são alvo de assédio sexual (RUBERG; CULLEN; BREWSTER, 2019). Além disso, frequentemente recebem comentários sobre sua aparência física e são questionadas sobre sua credibilidade (ROMINE, 2019). Goulart e Nardi (2017), também comentam sobre como as mulheres já sofreram com as comunidades nerds, tendo seus dados pessoais compartilhados após uma invasão de suas contas em redes sociais. O que justifica, mais uma vez, segundo Blanco, Goulart e Hennigen (2020) que para não precisarem se preocupar com reações agressivas, usuárias mulheres e LGBTQIA+ procuram por grupos de jogadoras mulheres e LGBTQIA+.

Cai, *et al.* (2023) analisaram discussões sobre “*hate raids*” (ataques de ódio) no fórum da *Twitch.tv*, fenômeno conhecido por ataques coordenados em grupo, nos quais indivíduos mal-intencionados utilizam tanto recursos humanos quanto automatizados (*bots*) para assediar ou prejudicar os/as *streamers*, especialmente aqueles pertencentes a grupos marginalizados, sobretudo da comunidade LGBTQIA+. Os autores destacaram algumas descobertas importantes: Em primeiro lugar, o *hate raids* exploram o sistema de transmissões ao vivo para atacar *streamers* marginalizados e outros grupos sem necessariamente violar as regras da plataforma. Isso significa que os/as agressores/agressoras podem utilizar o sistema de transmissão ao vivo de forma maliciosa sem infringir as diretrizes da plataforma. Em segundo, os/as *streamers* marginalizados/marginalizadas sofrem danos significativos devido a esses ataques, e a plataforma muitas vezes não oferece suporte adequado para mitigar esses danos. E por último, as estratégias de moderação adotadas para combater os *hate raids* tendem a ser predominantemente técnicas do que sociais, mas carecem de ferramentas eficazes.

Os/As próprios/próprias *streamers* enfrentam desafios ao tentar equilibrar a moderação do conteúdo e sua participação nas transmissões (CAI, *et al.*, 2023). Por fim, a pesquisa sugere que é fundamental abordar os *hate raids* e outras formas de assédio *online* não apenas por meio de medidas técnicas, mas também por meio de um design cuidadoso das plataformas, incorporando o que eles chamam de “moderação por design”. Isso implica a criação de recursos e sistemas que reduzam o potencial de assédio, ao mesmo tempo em que promovem ambientes mais seguros e inclusivos para espectadores/espectadoras.

Outro estudo recente, de Meisner (2023), se concentrou em investigar como criadores/criadoras de mídia social, especificamente no contexto da *Twitch.tv*, lidam com casos graves e contínuos de assédio em rede, em particular os chamados *hate raids*. Esses ataques de ódio ocorrem quando uma transmissão ao vivo é inundada com mensagens prejudiciais, incluindo discurso de ódio, ameaças e abusos, com o objetivo de prejudicar os/as *streamers* e interromper suas transmissões. O estudo se baseia em entrevistas com 19 *streamers* do *Twitch.tv* que enfrentaram esse tipo de assédio, incluindo alguns/algumas criadores/criadoras que desenvolveram ferramentas para lidar com esses ataques. Os resultados do estudo mostram que, devido à falta de apoio e orientação da *Twitch.tv*, os/as *streamers* começaram a criar redes de apoio por conta própria. Isso envolveu o compartilhamento de ferramentas técnicas, estratégias para gerenciar suas audiências durante os ataques e fornecer apoio emocional uns aos outros. No entanto, essas redes de apoio não foram acessadas de maneira uniforme por todos os/as *streamers* entrevistados/entrevistadas e muitas vezes eram temporárias. Além disso, o estudo discute como a plataforma de mídia social é uma parte fundamental do ambiente de trabalho dos/das criadores/criadoras e como as redes de coordenação e resposta ao assédio em rede se desenvolvem de acordo com as circunstâncias específicas de cada caso.

O trabalho de Meisner (2023) também enfatiza que muitos/muitas *streamers* experimentam uma relação especial com suas comunidades de espectadores/espectadoras. Durante e após incidentes de *hate raids* alguns/algumas *streamers* sentem que sua permanência contínua na *Twitch.tv* é uma maneira de demonstrar força e resiliência para suas comunidades. Um dos entrevistados da pesquisa, que faz parte da comunidade LGBTQ+, compartilha sua experiência e explica que muitas pessoas ainda assistem às suas transmissões, mesmo após esses incidentes traumáticos. Para ele e seus/suas seguidores/seguidoras, esses ataques criaram um trauma compartilhado, e eles se uniram para proteger a reputação de *streamer* e apoiar uns aos outros. O estudo ainda aponta para a necessidade de entender melhor como os/as *streamers* podem formar coletivos para proteger seus interesses no ambiente de trabalho e como as plataformas podem desempenhar um papel importante na promoção de comunidades mais solidárias e na retenção de criadores/criadoras afetados pelo assédio em rede.

Grande parte da bibliografia discute a respeito deste ambiente hostil para sujeitos LGBTIN+, o que é importante, todavia, o que este projeto pretende evidenciar é que hoje existem apropriações e ações por parte de pessoas da comunidade LGBTIN+ fazendo *live streaming*, ainda que seja dentro de uma cultura hegemonicamente cisheteronormativa. Segundo Lopez e Freeman (2022), parte dos trabalhos publicados (até a data do artigo) investigam sobre o assédio e discriminação contra mulheres que fazem transmissões de jogos, mas há poucas pesquisas sobre como indivíduos LGBTQIA+ são tratados na comunidade de *streaming* de jogos. Isso é preocupante, pois segundos os autores, uma

vez que muitos/muitas *streamers* LGBTQIA+ veem a cultura de jogos como heteronormativa e, como resposta, optam por se chamar de “*gaymers*” para criar uma categoria distinta. Ainda segundo eles, ainda que estudos recentes tenham explorado as experiências de *streamers* LGBTQIA+, ainda abordaram como as características de design das plataformas de *streaming* podem influenciar essas experiências.

No artigo, Lopez e Freeman (2022) investigaram o impacto de um dos esforços mais recentes da *Twitch.tv* (ou seja, o sistema de *tags* ou etiquetas) na presença *online* e nas experiências de visibilidade de *streamers* LGBTQIA+. Na *Twitch.tv*, os/as *streamers* empregam *tags* que podem ser criadas e adicionadas aos seus canais como um meio de indicar as normas comunitárias relacionadas ao conteúdo da transmissão, estilo de transmissão, personalidade ou atitudes em relação a grupos marginalizados. Os autores então, analisaram reclamações dos/das próprios *streamers* acerca do sistema de etiquetas da *Twitch.tv*, em que eles/elas abordam como esse sistema deveria ser usado e como poderia ser aprimorado. Essas reclamações e sugestões estavam todas relacionadas ao desejo fundamental de poder encontrar facilmente outros indivíduos LGBTQIA+ e crescer como comunidade.

Na pesquisa de Zhou e Farzan (2021), que realizou entrevistas com 11 *streamers* da *Twitch.tv* e fez, durante seis meses, postagens no *Reddit* de uma comunidade da *Twitch.tv* sobre o tema de *cyberbullying*, encontrou em seus resultados *streamers* que, com o intuito de criar uma comunidade solidária e favorável, implementam diretrizes e aproveitam os recursos disponíveis na plataforma para tornar suas normas comunitárias visíveis e proeminentes. Essas normas acabam por funcionar como orientações para os/as próprios/próprias *streamers* e os/as moderadores/moderadoras na gestão da comunidade. Os/As usuários/usuárias frequentemente utilizam sinais como uma forma eficaz de comunicar informações na plataforma. Por exemplo, ainda segundo os autores, eles/elas utilizam *tags* como “*Family Friendly*” (Amigável para a Família) ou “*Horror*” para informar aos/às novos/novas espectadores/espectadoras sobre o tipo de conteúdo do canal, ou a *tag* “LGBTQIA+” para demonstrar apoio a grupos minoritários. Além disso, a *Twitch.tv* disponibiliza a opção de “conteúdo maduro” que os/as *streamers* podem aplicar aos seus canais para alertar o público de que suas transmissões frequentemente incluem conteúdo sensível. Quando essa configuração é ativada, os/as usuários/usuárias recém-chegados/recém-chegadas do canal recebem uma mensagem que indica que a transmissão é destinada a um público maduro e só podem visualizar o conteúdo transmitido após clicarem em um botão que declara “Eu concordo” (ZHOU; FARZAN, 2021).

Outro exemplo, é o trabalho de Williamson (2021) que explorou como as pessoas LGBTQIA+ utilizam a plataforma *Twitch.tv* para construir e manter comunidades de espectadores/espectadoras. Ele aborda a tensão que existe entre pessoas LGBTQIA+ e os chamados

“verdadeiros *gamers*”, que geralmente são homens brancos, cisgêneros e heterossexuais, que ocupam uma posição dominante na cultura de jogos. De acordo com o autor, aqueles/aquelas que não se encaixam no rótulo de “verdadeiro gamer”, passam por assédio *online*. A partir da observação de mais de 14 horas de transmissões ao vivo na *Twitch.tv*, utilizando a *tag* LGBTQIA+, e a realização de 11 entrevistas semiestruturadas com *streamers* que fazem uso dessa *tag* foram encontrados resultados que apontam para três principais contribuições para os estudos LGBTQIA+. Em primeiro lugar, a *tag* LGBTQIA+ atua como um mediador nas interações entre *streamers* e espectadores/espectadoras, uma vez que carrega significados relacionados à identidade LGBTQIA+ e indica que se trata de um espaço que afirma e acolhe essa identidade. Em segundo lugar, esses espaços são mantidos por meio da definição de limites pelos/pelas próprios/próprias *streamers*, que estabelecem papéis de “*insiders*” (integrantes) e “*outsiders*” (não integrantes), invertendo a dinâmica em comparação com o estereótipo do “verdadeiro gamer” na cultura de jogos em geral. E, por fim, as interações dentro dessas transmissões abordam conversas sobre questões LGBTQIA+, cultura pop e experiências como parte do conteúdo das transmissões (WILLIAMSON, 2021).

A ideologia cisheteronormativa que molda a sociedade permanece presente nas atribuições dos jogos, em que os mais masculinizados são direcionados aos meninos e os de fácil jogabilidade direcionados às meninas (REMENCHE, MONTARGIL; ROOHLING, 2021). Dessa maneira, ainda segundo Remenche, Montargil e Roohling (2021), grupos minoritários são tratados como jogadores/as ruins, incompetentes, frágeis e incapazes de desfrutarem de jogos mais complexos e direcionados ao masculino. Apesar destes aspectos negativos, é possível notar uma evolução da temática LGBT nos jogos (YONASHIRO, 2012), uma vez que os/as desenvolvedores/as parecem ter percebido que jogadores/as LGBT querem controlar personagens LGBT (SHAW, 2011). Isso pode ser visto com a criação de jogos que fogem das normas da cisheteronormatividade como *The Sims* (EVANS, 2018), *Mass Effect e Fable III* (YONASHIRO, 2012).

Além disso, os sujeitos LGBTQIA+ passaram a ser tratados como parte das comunidades e jogos *online* pelas empresas fabricantes de jogos (BLANCO; GOULART; HENNIGEN, 2020). Todavia, embora esse reconhecimento seja uma conquista importante, também pode trazer problemas (BLANCO; GOULART; HENNIGEN, 2020). De acordo os autores, isso ocorre porque, ao estabelecer alianças entre as comunidades LGBTQIA+ e corporações, questões como “amor”, “felicidade” e “aceitação” ganham destaque, enquanto questões relacionadas à tristeza, vergonha, auto-ódio e problemas estruturais são negligenciadas, principalmente porque não são comercialmente vantajosas. Eles também destacam a importância de entender que as identidades sexuais não podem ser dissociadas de outras identidades, como raça, nacionalidade e gênero e que a separação das questões relacionadas à sexualidade dessas outras questões pode aumentar a vulnerabilidade de

grupos sexualmente periféricos ou promover uma “homonormatividade”, que impõe uma ideia “correta” de ser LGBTQIA+ associada à produtividade, branquitude e classe, ou que mantém uma visão otimista, mas ilusória, que esconde violências simbólicas em nome da diversão de outros/outras jogadores/jogadoras (BLANCO; GOULART; HENNIGEN, 2020).

Neste capítulo, explorei o ambiente multifacetado das transmissões ao vivo de jogos *online* e como elas se tornaram um espaço significativo de entretenimento e interação social. Além disso, destaquei a crescente presença e relevância das identidades LGBTIN+ nesse cenário, abrindo portas para uma análise mais aprofundada sobre as experiências e desafios enfrentados por esses/essas *streamers*. No próximo capítulo, adentro no âmago das vidas reais desse/dessas *streamers*, entendendo suas práticas, perspectivas e desafios dentro da *live streaming* de jogos *online*.

4 MUNDOS VIRTUAIS, VIDAS REAIS: TECENDO PERSPECTIVAS LGBTIN+ NO MUNDO DA *LIVE STREAMING* DE JOGOS *ONLINE*

4.1 Conhecendo os/as aventureiros/aventureiras por trás dos pseudônimos: uma análise em três perspectivas

O objetivo deste estudo foi identificar e analisar as práticas e experiências de *streamers* LGBTIN+ que praticam a *live streaming* de jogos *online* por meio da plataforma *Twitch.tv*. A amostra consistiu em dez *streamers*, sendo cinco homens homossexuais, duas pessoas não-binárias (sendo que uma se identifica como trans não binária), duas mulheres transsexuais e uma mulher cisgênero e bissexual. Para preservar o anonimato dos/das participantes, utilizaram-se nomes fictícios, inspirados/inspiradas nos/nas personagens favoritos/favoritas dos/das entrevistados/entrevistadas ou com os quais eles/elas mais se identificavam.

Crash (homem homossexual), o primeiro entrevistado, revelou que iniciou suas *livestreams* em 2021, inicialmente como um hobby, enquanto sua principal fonte de renda era outra. Porém, desde novembro de 2022, ele se tornou um criador de conteúdo em tempo integral e agora realiza *live streaming* por três horas em três dias da semana. Iceman (homem homossexual), por sua vez, começou suas *livestreams* em primeiro de maio de 2020, antes mesmo do início da pandemia. Desde então, ele mantém uma rotina regular de *live streaming*, com média de cinco horas por dia e, às vezes, até mais de uma transmissão no mesmo dia. Skye (homem homossexual), outro participante, está fazendo *livestreams* há quase dois anos e atualmente dedica-se a aproximadamente doze horas de *live streaming* diariamente, em todos os dias da semana. O quarto entrevistado, Scaramouche (homem homossexual), cujas transmissões tiveram início em 2017, passou por algumas pausas, mas retomou a atividade de forma mais consistente em 2020. Atualmente, ele faz, em média, quatro horas de *live streaming* durante três dias da semana. Wanda (homem homossexual), começou a fazer *live streaming* há quase nove anos, com média de dez horas todos os dias da semana. Já o/a sexto/sexta entrevistado/entrevistada, Itto (não-binário), tem dois anos de experiência em *live streaming* e agora realiza transmissões todos os dias, com uma média de seis horas por dia.

Zoe (mulher transsexual/travesti bissexual), a sétima entrevistada, está no mundo da *live streaming* há quatro anos. Ela faz transmissões de terça a domingo, dedicando uma média de cinco a seis horas por sessão, embora essa duração possa estender-se até 15 horas quando está particularmente empolgada. Além disso, Zoe cria conteúdo para outras redes sociais. Nami (mulher cis bissexual), a oitava participante, faz *live streaming* há quatro anos. Ela não segue uma agenda restrita, exceto quando tem datas específicas para campanhas publicitárias. Normalmente, Nami faz transmissões de

segunda a sexta-feira e tira folga nos fins de semana. Assim como Zoe, Nami também produz conteúdo para outras plataformas. Anteriormente, ela costumava transmitir por até 10 horas por dia, mas percebeu que isso não era saudável e agora mantém uma média de quatro a seis horas por dia. Pérola (trans não binária), nona participante, tem uma carreira de *live streaming* de quatro anos e transmite por cerca de quatro a cinco horas diariamente. No entanto, não segue um horário específico de transmissão, pois trabalha como cientista de dados em paralelo à *live streaming* e também cria conteúdo para outras redes sociais. Milena (mulher transsexual), décima e última participante, está no mundo da *live streaming* há quatro anos. Ela faz transmissões quase todos os dias, com descanso de um a dois dias por semana, e a duração média das sessões é de seis horas por dia.

Os dados coletados revelaram três categorias distintas relacionadas às práticas e experiências dos/das *streamers* LGBTIN+ que se dedicam à *live streaming* de jogos *online* na plataforma *Twitch.tv*. A primeira categoria "Transmissões Coloridas: os caminhos para ser um/uma streamer" foi dividida em duas subcategorias: "Drible Digital e Desconforto Físico: Uma reflexão identitária" e "*Live streaming*: trabalho ou lazer?". Esta categoria explorará as inspirações dos/das participantes para serem *streamers*, ligados ao amor por videogames desde a infância e, posteriormente, à *live streaming* de jogos. Eles/Elas encontraram a partir dos videogames, não só uma paixão, mas também um caminho profissional desafiador. Para muitos/muitas, a *live streaming* vai além do emprego tradicional, sendo uma forma de interação gratificante com a audiência, apesar das longas horas de trabalho. Além de reconhecerem a importância de representatividade e diversidade na indústria de jogos e *live streaming*, especialmente para inspirar a comunidade LGBTIN+.

A Primeira Categoria intitulada: "Motivações para se tornar um/uma *Streamer*" foi dividida em três subcategorias: "Drible Digital e Desconforto Físico: Uma reflexão identitária"; "Transmissões Coloridas: a representatividade LGBTIN+" e "*Live streaming*: Trabalho ou lazer?". Esta categoria abordará sobre os caminhos que levaram os/as participantes a se tornarem *streamers*. Uma conquista, que para eles/elas, é preciosa, visto que para muitos deles/delas, esse caminho se conecta a interesses cultivados desde a infância, e no caso deles/delas, o amor pelos vídeos games e a paixão pela *live streaming* são exemplos perfeitos disso. Desde cedo, mergulharam nesse universo virtual, deixando de lado, muitas vezes, a prática de atividade física seja por falta de estímulo, preconceito ou gostos. Entretanto, essas escolhas os guiaram para uma carreira que os completa e inspira. Desde o momento em que colocaram as mãos em um controle, souberam que os vídeos games eram mais do que meros passatempos. Eles se tornaram uma paixão genuína que os faziam sentir vivo/vivas, desafiados/desafiadas e felizes. Enquanto seus amigos e amigas praticavam esportes e se envolviam em atividades físicas, eles/elas preferiam aventurar-se em mundos virtuais, enfrentando monstros imaginários, resolvendo quebra-cabeças e participando de histórias envolventes.

Essa categoria surge uma importante reflexão que permeia a trajetória desses/as *streamers*: trabalhar com o que se gosta é trabalho ou lazer? A resposta pode ser complexa, pois para eles/elas, a *live streaming* não é apenas uma atividade profissional, mas também uma paixão que remete àquela criança que se encantava com os videogames e sonhava com aventuras virtuais. Para muitos/as desses/as *streamers*, o trabalho como criador/criadora de conteúdo no universo dos jogos *online* transcende a definição tradicional de emprego. O ato de jogar, interagir com a audiência e compartilhar suas experiências pode ser extremamente prazeroso e gratificante. No entanto, apesar do prazer e da paixão envolvidos na *live streaming*, também há um grande esforço e dedicação para alcançar o sucesso e manter uma base de espectadores engajada. As longas horas dedicadas ao trabalho, o constante aprimoramento do conteúdo e a busca por parcerias com marcas e patrocinadores são aspectos que conferem a *live streaming* um caráter profissional. Outrossim, eles/elas descobriram que suas jornadas também podem servir como uma fonte de inspiração para outras pessoas, especialmente para aquelas que fazem parte da comunidade LGBTQI+. Uma vez que na indústria dos jogos e no universo da *live streaming*, a diversidade nem sempre foi totalmente representada. No entanto, cada vez mais, estão vendo a importância de ter pessoas de diferentes origens, orientações sexuais e identidades de gênero ocupando espaços de destaque.

A Segunda Categoria recebeu o nome de “Além dos controles: a luta LGBTQI+ nos jogos *online*”. Esta categoria aborda a interseção entre os/as jogadores/jogadoras e os/as *streamers*, destacando suas experiências e desafios enquanto participantes ativos do mundo dos jogos *online* e da *live streaming*. Esta categoria também cita os desafios que os/as *streamers* enfrentam ao lidar com adversidades e preconceitos por parte de outros/outras jogadores/jogadoras. Isso pode incluir situações de bullying, comentários negativos ou tóxicos, ou mesmo discriminação com base em sua identidade de gênero ou orientação sexual. Os/as *streamers* compartilham suas estratégias para lidar com essas situações, promover a inclusão e a tolerância, e criar um ambiente positivo para si mesmos/mesmas e a sua comunidade.

A Terceira Categoria intitulada: “Os/As usuários/usuárias e as marcas: Fomentando comunidades e atendendo às expectativas”, explora a relação entre os/as *streamers* e duas partes fundamentais do ecossistema de *live streaming*: os usuários e as marcas. Os/as *streamers* dependem da interação com a audiência e do estabelecimento de parcerias com marcas para impulsionar suas carreiras. Eles/Elas discutem a importância de construir e fomentar comunidades engajadas ao redor de seus canais. Como interagem com seus/suas espectadores/espectadoras, respondem a comentários e perguntas, e promovem uma atmosfera acolhedora para a audiência. Além disso, abordam como atender às expectativas dos espectadores, que podem variar de acordo com o conteúdo oferecido, o estilo de transmissão e as preferências da comunidade. Também é discutido sobre os desafios que

surtem ao se estabelecer parcerias com marcas e patrocinadores. Isso pode incluir negociações de contrato, expectativas conflitantes, questões de autenticidade e preocupações com a integridade do conteúdo. É discutido como equilibrar as demandas das marcas com as necessidades de sua comunidade, garantindo que as parcerias sejam benéficas para ambas as partes e alinhadas com os valores do/a *streamers*. Também é abordado sobre as adversidades que os/as *streamers* enfrentam ao longo de sua jornada na plataforma. Eles/Elas relatam os desafios que enfrentam relacionados à plataforma *Twitch.tv* e suas condições, como por exemplo questões de algoritmos e descoberta de conteúdo, bem como a constante necessidade de se adaptar às mudanças nas políticas da plataforma. Surge o desafio de valorizar seu trabalho e dedicar-se na plataforma *Twitch.tv*, especialmente quando precisam conciliar suas atividades de *live streaming* com outras responsabilidades da vida. Abordam sobre a importância de serem reconhecidos/as pelo esforço e dedicação investidos em suas transmissões, o que não acontece na maioria das vezes.

4.2 Transmissões Coloridas: os caminhos para ser um/uma *streamer*

4.2.1 Drible Digital e Desconforto Físico: uma reflexão identitária

Crianças e adolescentes são enérgicos e curiosos, buscando constantemente novas experiências para crescer e se desenvolver. Uma das formas mais saudáveis e divertidas de canalizar essa energia é através da prática de atividade física em geral. No entanto, nem todas as crianças se sentem motivadas a praticar, muitas vezes devido à falta de estímulo e, também ao preconceito. É comum que, desde cedo, as crianças sejam expostas a diferentes modalidades esportivas pelo meio da escola, família ou amigos. No entanto, algumas delas podem se sentir desencorajadas por não se destacarem ou por enfrentarem dificuldades nas atividades físicas. Essas experiências negativas podem criar um estigma em relação ao esporte, tornando-o menos atraente e até mesmo aversivo para elas. Além disso, o preconceito relacionado ao desempenho físico e às habilidades atléticas também pode contribuir para que algumas crianças não se sintam à vontade em praticar esportes. As escolas e a sociedade em geral, muitas vezes, valorizam os/as alunos/alunas que apresentam melhor desempenho nas práticas corporais e a competição, o que pode fazer com que as crianças que não se destacam nesses ambientes se sintam desvalorizadas ou excluídas. Como citado por alguns/algumas dos/das participantes da pesquisa:

Uma criança que não tinha noção de nada de esporte. [...] É porque na minha escola... quem não fazia ficava sentado olhando pra nada. E era basicamente eu. [...] Eu até jogava bola na rua. Mas era só pra me... Como é que eu posso dizer? Me sentir

incluído. Porque sempre foi uma negação. Aí eu chutava a bola, chutava uma pedra. Já quase quebrei o dedo.(Skye).

Eu lembro muito que meu pai, quando eu era criança, meu pai é colorado fanático. Hoje ele não é mais tanto fanático, mas ele era colorado fanático. O internacional, sabe? O Inter lá de Porto Alegre, de futebol. Ele queria me levar no jogo. Ele jogava, tipo, sei lá, num campinho, sábado de manhã, sei lá. Ele queria me levar e tal. E, cara, nunca fui. Nunca gostei. Na escola, nunca gostei. O máximo que eu jogava era vôlei com as gurias (Crash).

Ééé.. era uma aula que eu fugia bastante. Educação Física eu quase não fazia. [...] Eu nunca fui muito do esporte. [...] Por causa do ambiente mesmo né. Não tinha aquele negócio assim: “Aaahh, vamos misturar os meninos com as meninas e jogar um jogo”. Não! Era um dia de futebol pros meninos e handebol para as meninas. E eu sempre tive mais amigas. Então, geralmente eu ficava com a minha amiga que também não gostava de Educação Física e acabava que a gente ficava só conversando durante a aula [...] Eu não tinha muita afinidade com os meninos né. E eu nunca gostei muito de futebol. Eu só participava das aulas quando tinha queimada (Wanda).

Jogava na escola.... Era mais jogo de carta, ou então, tabuleiro, dama assim. Desde sempre assim tinha algum jogo que eu tava envolvida. [...] Esportes aí vai com Deus, só se fosse uma queimada, coisa assim. [...] Não, nunca gostei muito não, de esportes em geral, nunca foi minha praia. Até porque eu não era muito aceita né? Sempre fui bem afeminada assim, sempre fui diferente do que as pessoas esperavam que eu fosse. Então, eu nunca era a primeira a ser escolhida, eu ficava desconfortável, jogava mal, recebia chingos, até dos próprios professores entendeu? Então assim, voce ser uma criança e você não ser amparada, não fazer o que voce foi ensinada, voce fica se sentindo mal. Eu lembro que na queimada eu era boa. Eu fiz meu pai comprar uma bola para eu ficar treinando em casa e ser boa em alguma coisa, porque no futebol eu nao era e na queimada eu era mais ou menos. Treinei em casa e começaram a me escolher mais quando eu fiquei boa na queimada (Zoe).

Ressalto a relação entre a origem da pesquisa e as vivências dos/das entrevistados/entrevistadas, em que revela uma conexão intrínseca entre a experiência pessoal deles/delas e a motivação por trás do estudo. A inspiração para a pesquisa nasceu da minha inquietação persistente, desde os tempos escolares notei a exclusão de certos indivíduos, principalmente aqueles/aquelas LGBTIN+, durante as aulas de Educação Física. Os relatos mencionados corroboram com essa percepção inicial, fornecendo uma visão mais detalhada dos desafios enfrentados por eles/elas no ambiente escolar em relação à prática de exercícios físicos nas aulas de Educação Física. Skye, Crash, Wanda e Zoe compartilham experiências de exclusão, desconforto ou desinteresse durante as aulas de Educação Física. Suas narrativas apontam para uma segregação nas atividades esportivas, seja por gênero, falta de inclusão de diferentes habilidades ou simplesmente por não se sentirem à vontade nesse ambiente.

Essas experiências ecoam o desconforto que observei durante a minha trajetória educacional, sobretudo nas aulas de Educação Física. Estas que podem se tornar pouco organizadas e desprovidas de propósito, como aborda Silva (2015), em seu estudo após observações de algumas aulas de professores/professoras de educação física da educação básica e concluiu que as aulas carecem de

planejamento e estrutura. De acordo com Faggion (2011, p.20), “o planejamento é a base que sustenta todo o trabalho pedagógico do professor, ciente de seu papel como educador, orientando-o no caminho da prática pedagógica para a aprendizagem dos alunos”. E segundo Boufleuer e Prestes (2013), tanto o modelo de planejamento pedagógico quanto a infraestrutura educacional oferecida atualmente precisam de uma reorganização, pois não têm se mostrados acessíveis ou adaptados à nova realidade inclusiva. Esse ponto também foi destacado por Fiorini e Manzini (2014, 2016), que especificam que os/as professores/professores ainda enfrentam dificuldades para desenvolver um planejamento inclusivo dos conteúdos, métodos e estratégias das aulas, recorrendo à improvisação de acordo com as necessidades que surgem durante o decorrer das aulas. Moura e Antunes (2014) ainda reforçam que essas dificuldades em planejar ou a falta do planejamento criaram o mito do professor “criativo” que não sente falta de uma aula bem planejada.

Somado a isso, durante todo o período escolar, os estudantes frequentemente experimentam aulas de Educação Física bastante similares, em que a prática de esportes é recorrente e monótona. Como citado pelo entrevistado Wanda, ao mencionar que as aulas eram sempre futebol para os meninos e handebol para as meninas. A diversificação nas aulas é rara, e os conteúdos apresentados permanecem inalterados desde o ensino fundamental até o ensino médio, de forma que os/as alunos/alunas acabam vivenciando as mesmas aulas que tiveram no 6º ano, por exemplo, com repetição constante de conteúdos e características similares (SILVA, 2015). Essa repetição de temas pode ser a causa de alguns alunos e alunas não participarem das aulas (SILVA, 2015).

A negligência em relação ao planejamento também pode resultar na exclusão de alunos/alunas considerados/consideradas menos habilidosos/habilidosas e com pouco interesse no conteúdo “ensinado”, bem como de alunos/alunas que não se encaixam nos padrões sociais, como é o caso dos/as identificados/identificadas como LGBTIN+. A prática esportiva, quando realizada ignorando os princípios da inclusão, não promove a cooperação e desvaloriza a diversidade, resultando em sentimentos de insatisfação e frustração durante as aulas (VALERIANO; NEVES JUNIOR, 2014), como citado por Wanda, ele menciona que ambiente o incomodava, de forma que ele/ela só se relacionava com as meninas. Muito parecido com a experiência de Crash que só participava do vôlei com as meninas. Dessa forma, ambos não se sentiam confortáveis em praticar atividades físicas com os meninos. Segundo Goellner (2010), a masculinidade de alguns meninos pode ser vista com desconfiança quando eles não se adaptam aos conteúdos impostos nas aulas, e outros podem não ser respeitados pelos colegas devido à sua orientação sexual ser “diferente” da maioria. Para Torres, Arreguy e Rodrigues (2021), é necessário questionar as noções de gênero e sexualidade na prática docente, uma vez que a lgbtfobia tem impactos diretos nos processos de

formação da identidade, gerando desconfortos que afetam a saúde mental e o desenvolvimento dos indivíduos no ambiente escolar.

As falas dos/das entrevistados/entrevistadas ecoam a falta de apoio e compreensão por parte dos profissionais da escola, assim como a segregação e rigidez na escolha das atividades físicas. Wanda e Zoe, por exemplo, destacaram a falta de identificação com as atividades esportivas tradicionais devido à segregação por gênero e à dificuldade de se encaixar nas expectativas estabelecidas. Além disso, alguns/algumas entrevistados/entrevistadas destacam o amor por jogos eletrônicos, o que ressoa, novamente, com a percepção do pesquisador sobre a aceitação e a disposição desses mesmos indivíduos excluídos das atividades corporais no ambiente virtual.

Eu seria outra pessoa se eu não tivesse conhecido os jogos. [...] Eu sempre fui a pessoa que era excluída por todo mundo. Aquela pessoa que nunca fala e quando fala todo mundo caga. E aí eu ia me esforçar pra isso pra que? Pra nada e aí eu fui me fechando, me fechando pra galera e conhecendo mais os jogos. Até que eu comecei a conhecer a galera da internet, a galera que gostava da mesma coisa que eu. Então na época da internet discada foi quando tudo começou a mudar. Conheci o pessoal que gostava de jogar, mesmo que morasse longe. Então me ajudou bastante. [...] Eu fui gostar de esporte depois de muito tempo (NAMI).

Sempre gostei. Sempre. Eu tive... Acho que o primeiro videogame que eu tive foi o Nintendo. Depois do Nintendo foi o... Ah, eu, tipo... Eu ganhava muito aqueles minigames. Uns antigos que eram, tipo, uns... Uns tijolão, assim, ó. [...] aí eu tive muitos deles. [...], mas acho que desde sempre... Eu nem me vejo... Assim... Sempre fui uma criança que brincava na rua. Mas eu sempre gostei de tá jogando vídeo game (SKYE).

Eu nunca tive videogame, mas... Eu jogava na casa dos meus amigos. Então eu jogava... Naruto no Playstation deles. Dragon Ball, essas coisas. Aí eu fui ter videogame e depois, um pouquinho mais velho, fui ter um PS2. E aí eu jogava bastante Naruto, Dragon Ball... Crash... Essas coisas, assim (SCARAMOUCHE).

Sim. Na vida toda. Vida toda. Desde bebê. Tudo que é jogo. Eu tinha PS1. PS2. Game Boy. Nossa. Eu era uma criança fácil de agradar. Era pra dar presente e dar um joguinho, um videogame. Sabe? Tipo, da época. Não precisava mais nada. Não precisava da camiseta. Não precisava de... Hot Wheels. Não precisava nada. Só dar um videogame pra essa criança que ela fica quieta (ITTO).

Eu sempre joguei. É uma coisa que eu gosto muito de fazer. É o meu passatempo, então... às vezes nem passatempo, às vezes eu to fazendo outra coisa e jogando ao mesmo tempo. [...] Eu jogo desde criança (WANDA).

Estas falas fornecem *insights* sobre a preferência, identificação e conforto dos indivíduos com os jogos eletrônicos em contraste com as experiências negativas ou de falta de pertencimento durante as aulas de Educação Física. Entretanto, é essencial destacar que alguns/algumas participantes, apesar dessas experiências, ocasionalmente participavam de atividades nas aulas de Educação Física, como Wanda, que se destacava na queimada, Zoe, que treinava em casa para melhorar suas habilidades no jogo, e Crash, que as vezes jogava vôlei com as meninas. Essas

experiências evidenciam que o gosto ou desgosto por atividades esportivas na escola e o interesse em jogos eletrônicos não são mutuamente exclusivos. Enquanto alguns/algumas expressavam um desinteresse pelas atividades físicas na escola, outros, apesar do amor pelos jogos eletrônicos, ainda participavam, mesmo que minimamente, das aulas de Educação Física. Dessa forma, enfatizo que não estou afirmando que a Educação Física é a culpada pela exclusão dessas pessoas.

No cenário contemporâneo, a construção da identidade é um processo influenciado pela linguagem, interações sociais e a ascensão da era digital. Autores como Toldo e Costella (2021), Jensen, Capraro e Silva (2017), Soares e Baitello Jr (2022) e Budahazi e Bresciani (2022) convergem na análise sobre o papel determinante da linguagem e interação na formação da subjetividade e identidade na era digital. Jensen, Capraro e Silva (2017), por exemplo, discutem como a cultura cibernética abriu portas para aqueles/aquelas considerados/consideradas *outsiders*, oferecendo uma via alternativa de interação para indivíduos excluídos em contextos físicos. As falas dos/das entrevistados/entrevistadas corroboram com essas análises ao expressarem uma identificação e pertencimento aos videogames como parte integrante de suas identidades. Por exemplo, a fala de Itto exemplifica a conexão entre identidade e a relação com os jogos eletrônicos. Essa preferência por videogames se torna um elemento essencial na definição da identidade desses indivíduos, proporcionando um espaço de conforto e aceitação, muitas vezes não encontrado em outros ambientes, como apontado por Soares e Baitello Jr (2022) ao discutirem a fusão entre humanos e tecnologia na criação dos *Vtubers*. Ressalto que essa preferência pelo ambiente *online* não exclui completamente a participação em atividades físicas tradicionais, evidenciando a complexidade da identidade, de forma que os interesses em jogos eletrônicos e experiências nas aulas de Educação Física podem coexistir, evidenciando a pluralidade de preferências e a dinâmica complexa na formação da identidade na era digital.

Ademais, a busca por referências e modelos de representatividade na comunidade LGBTIN+ revela-se um fator preponderante na construção das identidades nos espaços virtuais, em que a pluralidade de experiências compartilhadas pelos entrevistados/entrevistadas destaca não apenas a influência de figuras conhecidas, como Samira Close, como modelos a serem seguidos, mas também a importância desses exemplos na formação de uma comunidade *online* inclusiva e acolhedora. Os relatos de Icedman, Skye e Scaramouche a seguir, ressaltam a inspiração e o impacto positivo que figuras como Samira Close e outras personalidades representativas exercem na decisão de ingressar no universo do *streaming*:

Sim, eu acompanhava bastante a Samira Close, ela era muito autêntica e divertida. Não queria ser exatamente como ela, mas me inspirava em sua autenticidade e forma como ela interagia com o público. Queria trazer algo único para a minha transmissão.

(ICEMAN)

Sim, a Samira Close foi uma grande influência para mim. A forma como ela lidava com o *hate* e superava os desafios me inspirava muito. Ela foi uma das razões pelas quais decidi me aventurar no mundo do *streaming*. (SKYE)

Sim, com certeza. Lembro que a Queen Bee, atualmente conhecida como Nerissa, foi uma grande inspiração para mim, além de outros nomes que estavam começando a se destacar na época. (SCARAMOUCHE)

Shaw (2012) discute a formação de comunidades *online* em torno de interesses compartilhados e identidades LGBTIN+. Isso é refletido nas experiências dos/das *streamers* que mencionaram como figuras de destaque, como Samira Close e Queen Bee (Nerissa), influenciaram suas jornadas no *streaming*. As análises de autores, como Lopez e Freeman (2022), Sharpe (2017), e outros, destacam a importância desses espaços para a comunidade, enfatizando como a visibilidade e autoidentificação dos/as *streamers* LGBTIN+ impactam na construção de um ambiente *online* seguro e inclusivo. Os relatos dos/das entrevistados/entrevistadas refletem diretamente essa relevância. Figuras proeminentes como Samira Close e Queen Bee (Nerissa) foram mencionadas por Iceman, Skye e Scaramouche como modelos a seguir e fontes de inspiração para adentrar no mundo do *streaming*. Iceman destaca a importância da autenticidade e singularidade na construção de sua identidade como criador de conteúdo, enquanto Skye ressalta como a coragem de Samira Close ao enfrentar desafios o motivou a ingressar no universo das transmissões ao vivo. Além disso, Crash traz uma perspectiva valiosa ao mencionar a importância da visibilidade para aqueles/aquelas que ainda estão no armário, expressando como a representatividade pode ser crucial para indivíduos LGBTIN+ em busca de referências e identificação, ressaltando a relevância de encontrar modelos que sejam reflexo de suas próprias identidades:

E até eu penso muito... Tipo assim, eu sou um cara gay da capital de São Paulo, eu já sou casado, eu tenho uma idade de 25 anos, eu já tô assim, não preciso mais ficar no armário pra ninguém. Mas eu já tive uma época que eu tive que ficar no armário. E eu tenho certeza que, com certeza, deve ter algum viadinho, tipo em algum canto da cidade ou em algum interior aí que precisa estar no armário. E que não tem uma referência de pessoa LGBT, sabe? E às vezes a única... E graças a Deus, na minha época não tinha, né? Tipo pela internet assim, mas hoje as pessoas têm celular e têm internet. E as pessoas podem encontrar essas pessoas que elas se identificam e podem curtir e seguir, sabe? (CRASH)

A jornada de Crash destaca como a visibilidade e a representatividade podem ser poderosas para ajudar aqueles/aquelas que ainda estão no armário e à procura de alguém que os represente. Somado a isso, Shaw (2012) também destaca a complexidade das comunidades e a necessidade de reconhecer as diversas identidades e experiências dentro delas. Isso também se relaciona com a importância da representatividade nas transmissões ao vivo quando criadores/criadoras de conteúdo LGBTIN+ são

visíveis e autênticos em suas transmissões, eles contribuem para a construção de comunidades inclusivas, onde as diferentes identidades são reconhecidas e valorizadas. Shaw (2012) ainda menciona a formação de comunidades por meio de adversidades e tragédias, puxando para o contexto da presente pesquisa, seriam as experiências de *streamers* LGBTIN+ que enfrentaram desafios e lidaram com o ódio em suas jornadas e não apenas superaram obstáculos, mas também inspiraram outros a seguir adiante, isso fica evidenciado na fala de Sky ao mencionar que a *streamer* Samira Close o inspirou a se tornar um *streamer* ao superar dificuldades e desafios.

As comunidades digitais são formadas por indivíduos que compartilham interesses ou características em comum, o que influencia a composição desses grupos (GOULART, HENNIGEN, NARDI, 2015), sendo tais tópicos decisivos para determinar quem integra esse grupo. Em diversas ocasiões, tais comunidades se destacam pela criação de dialetos verbais e não-verbais, como memes e virais (NEMER; INOCÊNCIO, 2021), que só podem ser decodificados a partir de um contato prévio com os seus conteúdos e membros, fomentando ainda mais a interação dos integrantes de uma comunidade digital, pois a barreira ou ruído comunicacional com referências sobre o assunto é consideravelmente menor. Nemer e Inocêncio (2021) ao analisarem os materiais audiovisuais presentes no canal do YouTube de Samira Close, perceberam uma tendência de um comportamento heteronormativo no universo dos jogos digitais, que surgiu através do contexto social machista e homofóbico da sociedade e que é reforçada pelos jogadores. Dessa maneira, a figura de Samira é amplamente vista como o epítome da resistência contra a toxicidade masculina que permeia o mundo dos jogos, inspirando a comunidade *gaymer* a se apropriar desse ambiente e a promover ativamente a desconstrução desse padrão. Isso contribui para a construção de um espaço mais equitativo e resiliente, onde as opressões baseadas em orientação sexual e gênero são desafiadas e superadas. Dessa forma, a importância da representatividade LGBTIN+ nas transmissões ao vivo está intimamente relacionada à formação de comunidades *online* inclusivas, na promoção da diversidade de identidades, na superação de desafios e na inspiração para outros membros da comunidade. Isso contribui para a construção de ambientes acolhedores onde a autenticidade é valorizada, refletindo os princípios abordados no texto de Shaw (2012).

Para mais, a multiplicidade das comunidades é fundamental, a representatividade nas transmissões ao vivo não se limita a uma única comunidade, mas abrange uma variedade de identidades e interesses (SHAW, 2012). Criadores/Criadoras de conteúdo LGBTIN+ podem habitar múltiplas comunidades simultaneamente, oferecendo espaços diversificados onde todos se sintam bem-vindos/bem-vindas. Todavia, a hierarquização sexual e de gênero nos jogos faz com que a heteronormatividade masculina incentive a marginalização de outras parcelas da sociedade como os

gays e as mulheres, que, quando são representados nos jogos, aparecem como objetos ou personagens menos importantes para a narrativa.

Falta bastante, falta pessoas, ééé, da comunidade sempre tem né. Se não tem, eles tornam que é o que eu imagino que acontece no Dead By Day Light. Eles tornam um personagem em LGBT e só esquecem a história. “Ah, esse é LGBT e pronto. Então, eu acho sim que falta pessoas LGBTs nos jogos, pessoas trans também falta bastante, mas a gente vê as vezes. [...] (MILENA)

Isso é uma discussão bem importante assim, inclusive dentro do cenário LGBT assim, não só do jogo, porque eu sou uma pessoa trans não binária né e quando eu fui me descobrindo e fui questionando o meu gênero. As minhas únicas referências de pessoas trans, era tipo, as mulheres trans com peitão, com cabelão. E aí eu pensava que eu tinha que ser assim também, sabe? E não só tipo as únicas referências eram essas, mas pelo menos as que eu via né? Não to dizendo que não existiam outras referências, mas as referências que eram aplaudidas pelo público LGBT em sua maioria, por exemplo gays cis que consomem muito conteúdo assim. Eram essas pessoas trans, as pessoas trans que se transformavam em bonecas assim no caso, tinham que estar infelizes com seus corpos e aí queriam fazer toda uma transformação assim né. De fato, se faz sentido pra pessoa isso e ela tem condições ela tem que buscar fazer e conquistar isso né, mas tem que fazer sentido pra pessoa, não fazer isso pelos outros né. E aí eu me peguei em um ano que eu tava fazendo muitas transformações, querendo muitas transformações, e boa parte delas eu tava fazendo porque as únicas referências que eu tinha eram as que faziam aquilo sabe? [...] E eu hoje em dia me expesso mais de forma feminina [...], mas eu percebi depois dessa reflexão que eu não queria mais me encaixar naquele padrão hiper feminino e fazer todas aquelas transformações e não me via nesse papel de mulher sabe? [...] E eu poderia também optar por não fazer nenhuma das transformações e continuar me identificando como mulher, mas no caso o questionamento veio sobre tudo isso né. [...], mas eu comecei a refazer todo esse questionamento e ter essas experiências por mim, porque antes eu queria transformações porque eu não tinha referências né, tanto nos jogos, tipo assim qualquer jogo que você vai jogar, você não tem uma referência não- binária. Você não tem uma referência de uma pessoa que ta entre do que ser homem e do que é ser mulher. Então, pra mim foi bem difícil isso sabe? E quando eu passei a me tornar a minha própria referência e passei a buscar novas referências, acho que hoje em dia a gente tem alguns jogos... que demonstram sabe esses recortes também, aí eu acho que eu comecei a me compreender melhor, sabe? (PÉROLA)

Dessa maneira, é evidente que a comunidade *gamer* que consome jogos *online* apresenta um viés extremamente padronizado e excludente, pois, uma vez que certo/certa jogador/jogadora não se enquadra no perfil traçado pela mídia, e reforçado em massa pelos demais jogadores heteronormativos presentes no universo *gamer*, sua presença é marginalizada. Conforme apontam Goulart, Hennigen e Nardi (2015) que, quando tratadas de maneira explícita, as orientações sexuais não heterossexuais são consideradas como não pertinentes ao contexto, uma vez que os jogos não têm como finalidade abordar questões relacionadas à sexualidade ou temas do mundo real. Para Goulart, Hennigen e Nardi (2015) os jogos carecem de representatividade LGBTIN+ e frequentemente perpetuam estereótipos em que as orientações não heterossexuais são frequentemente consideradas irrelevantes ou negligenciadas nos jogos, que muitas vezes não abordam temas relacionados à sexualidade. Da mesma forma, Goulart e Nardi (2017) criticam a forma como as mulheres e

indivíduos LGBTIN+ são retratados nos jogos, muitas vezes apresentando personagens femininas de maneira inferiorizada e personagens LGBTIN+ estereotipados.

Neste cenário, as empresas que desenvolvem jogos, inicialmente relutaram em abordar temas considerados “polêmicos” no ambiente *online*, priorizando a estabilidade dos objetivos centrais dos jogos (NEMER; INOCÊNCIO, 2021). No entanto, Caetano (2017) identificou uma mudança cultural na década de 2000, que transformou os MMORPGs (Jogos Massivos *Online* de Interpretação Multijogador) em espaços de discussão sociocultural. Esses jogos passaram a ser vistos não apenas como plataformas de entretenimento, mas também como locais de representatividade e ativismo, resultando em uma maior frequência na abordagem de questões *queer* durante as partidas (NEMER; INOCÊNCIO, 2021).

Além do exposto, considero fundamental ressaltar que, no meu ponto de vista, a criação do campo de estudos, conhecido como "*Queer Game Studies*", representa o ponto mais crucial na busca pela diversidade nos jogos. No livro de Shaw e Ruberg (2017) denominado "*Queer Game Studies*", as autoras abordam sobre este campo de estudo que examina os jogos de vídeo game do ponto de vista *queer*, utilizando as lentes da Teoria *Queer* para compreender e analisar os jogos, tanto em termos de conteúdo quanto de estrutura. As autoras argumentam que a Teoria *Queer* oferece uma nova forma de ver os jogos de videogame, um caminho que elas chamam de *Queer Game Studies*. Elas descrevem como esta abordagem permite ver os jogos, não apenas como estruturas baseadas em regras ou apenas em termos de representação, mas como espaços onde se joga dentro e contra as regras, explorando a representação para além do conteúdo explicitamente *queer*. Shaw e Ruberg (2017) destacam a importância de examinar os jogos de videogame não apenas em termos de personagens ou romances *queer*, mas também em relação aos modos de jogo, design, pesquisa e construção de comunidades *queer*. Além disso, defendem que os jogos de videogame têm o potencial de criar uma utopia *queer*, não apenas imaginando um mundo melhor, mas dando aos/às jogadores/jogadoras ou criadores/criadoras de jogos ferramentas para criar novos e melhores mundos (SHAW; RUBERG, 2017). As autoras (SHAW; RUBERG, 2017), também discutem como o campo dos estudos de jogos está mudando para abraçar mais representações LGBTQ+ nos jogos e como as comunidades de jogadores/jogadoras estão se organizando para demandar mudanças na produção e cultura dos jogos. Elas reconhecem os desafios enfrentados pelo campo, incluindo a reação negativa e o assédio *online* enfrentado por aqueles/aquelas que defendem a inclusão e diversidade nos jogos, no entanto, mantêm a esperança de que esse campo emergente de estudo possa oferecer uma nova visão dos jogos, trazendo à luz suas potencialidades não normativas e oferecendo novas maneiras de entender e apreciar os jogos de vídeo (SHAW; RUBERG, 2017).

O estudo de Clark (2017), presente no livro de Shaw e Ruberg (2017), também ancorado no *Queer Game Studies*, aborda a influência da perspectiva *queer* na representação, estrutura e propósito dos jogos, evidenciando como essa perspectiva desafia e amplia a natureza dos jogos. A autora enfatiza que a visão *queer* nos jogos não se limita apenas à representação de personagens LGBTQ+ ou temáticas relacionadas à diversidade sexual e identidade de gênero. Em vez disso, explora como os/as criadores/criadoras podem quebrar convenções, questionar normas estabelecidas e reformular as próprias mecânicas e narrativas dos jogos. Clark (2017) questiona os esforços, por parte de alguns setores da indústria de jogos ou mesmo parte da sociedade, para moldar a representação dos jogos a partir de padrões pré-estabelecidos ou aceitos pela maioria apontando que essa tentativa de legitimar os jogos para propósitos produtivos pode impactar a natureza intrínseca dos mesmos. Ao tentar integrar os jogos em esferas mais convencionais e produtivas, existe o risco de comprometer a capacidade dos jogos de desafiar as normas, de oferecer experiências únicas e de promover a expressão criativa.

Essa análise de Clark (2017) se relaciona com as experiências pessoais compartilhadas por Milena e Pérola, que oferecem relatos pessoais sobre a falta de representação não-binária nos jogos e como essa ausência afetou suas próprias jornadas de autodescoberta e identidade de gênero. Elas destacam a influência das representações estereotipadas e limitadas de pessoas trans nos jogos, que muitas vezes não refletem a diversidade e complexidade das identidades de gênero. Ambas expressam como a ausência de personagens não-binários ou representações precisas as levou a buscar identidades e padrões que não correspondiam às suas experiências e identidades, o que as levou a um processo de autodescoberta mais desafiador e confuso. A intersecção entre o estudo de Clark (2017) e os relatos de Milena e Pérola evidencia como a falta de representação diversificada nos jogos não é apenas uma questão de inclusão superficial, mas também uma limitação na capacidade dos jogos de refletirem e celebrarem a autenticidade das diversas identidades presentes na sociedade. A perspectiva *queer* nos jogos, como enfatizada por Clark (2017), não se trata apenas de adicionar personagens LGBTQ+, mas de desafiar as estruturas estabelecidas, oferecer novas narrativas e mecânicas, permitindo que os jogos sejam espaços de expressão autêntica e inclusiva.

A importância da representatividade LGTBIN+ em jogos, especialmente no contexto da *live streaming*, desempenha papel fundamental na vida dos/das participantes, seja para inspirar, encorajar e/ou oferecer referências positivas. A influência de *streamers* conhecidos/conhecidas, como Samira Close e Queen Bee (Nerissa), é evidente na trajetória dos criadores/criadoras de conteúdo entrevistados/entrevistadas, que destacaram a autenticidade, coragem e superação dessas personalidades como fonte de inspiração para ingressarem no universo da *live streaming*. A presença e a representação dessas identidades não apenas promovem a diversidade, mas também contribuem

para a construção de comunidades *online* inclusivas, onde diferentes identidades são reconhecidas e valorizadas. A visibilidade desses/dessas *streamers* LGBTIN+ não apenas desafia os estereótipos e a toxicidade presentes em certos espaços *online*, como também oferece suporte emocional e referências para aqueles/aquelas que ainda estão no processo de aceitação e busca por identificação.

4.2.2 *Live streaming*: trabalho ou lazer?

A análise da dinâmica entre trabalho e lazer no contexto da *live streaming* destaca-se como um ponto crucial na compreensão das atividades dos/as *streamers*, autores como Pase e Dallegarve (2019) e Sjöblom *et al.* (2019) descrevem como a *Twitch.tv* possibilita aos/as *streamers* monetizar suas transmissões, transformando suas atividades de lazer em trabalho. Essa transição é refletida nas falas do entrevistado Crash, que descreve sua rotina na *live streaming* como uma mistura de lazer e trabalho. Crash relata o desafio de equilibrar a diversão de jogar videogame com a responsabilidade de manter uma transmissão interativa e envolvente para o público, revelando como a atividade se torna, ao mesmo tempo, prazerosa e desafiadora:

É que é complicado, tipo... Meu trabalho é o meu lazer. Né? Então não... Então é um lazer, mas nem tanto. Por exemplo, assim, quando eu vou descansar ou relaxar... Não, eu jogo videogame quando eu quero descansar também. Deixa eu, pera aí, eu tenho que pensar. Não, é um lazer, então. [...] É, porque daí na live... Às vezes eu tô até cansado pra abrir live. Eu termino a live cansado. Porque é isso, eu tô jogando, tipo, é o meu lazer jogar videogame, mas quando eu tô na live, eu não tô jogando quieto. Tipo, assim, prestando atenção no jogo. Eu tô jogando, tô pensando no que eu vou falar, tô pensando em piada, tô pensando em entretenimento, tô lendo chat. Tipo, é muito divertido, mas tem momentos que cansa. E tem momentos que eu não acordo a melhor pessoa do mundo, a pessoa mais feliz do mundo, sabe? É um desafio, às vezes tem que abrir uma live, tipo, e assim, tira energia não sei de onde, assim. Às vezes eu fazia café pra, tipo, ou até um energético pra me dar um up, assim. Mas é isso, é um lazer. E ainda mais porque eu só jogo o que eu gosto na live, tipo, não me obrigam a jogar coisas que eu não gosto. A não ser que seja pra testar, assim, só pra ver como é que é. Mas, sabe, não é nada por obrigação na live. Mas é um trabalho, é cansativo. Eu termino a live, tipo, cansado. Ainda mais porque eu faço a live depois de um dia inteiro de trabalho, né? Porque, é isso, eu trabalho com videogame, tipo, eu crio conteúdo de videogame. Mas a parte que eu jogo videogame é a menor parte do meu dia. Eu passo a maior parte do dia em reunião, respondendo e-mail, gravando vídeo, editando o vídeo, resolvendo problema, sabe? Então, a hora que eu vou jogar, daí eu vou abrir a live, que é a hora que eu vou descansar, eu vou abrir a live, que é mais um trabalhinho. Mas, tipo, é gostoso. Eu... E é isso, assim, é um lazer, mas é um trabalho. Mas também, tipo, é um trabalho, assim, que eu tenho o prazer, o privilégio de trabalhar com o que eu gosto. Imagina se eu, né, fosse trabalhar numa coisa que não tivesse nada a ver comigo, aí ia ser um trabalho, assim, tenebroso. Mas não, é apenas, tipo, cansa como qualquer trabalho, mas é um trabalho gostoso. (CRASH)

Da mesma forma, De Araújo e Martins (2021) discutem a ambiguidade na classificação das atividades dos/das *streamers* como puramente lazer ou trabalho. Os/as *streamers* enfrentam dilemas em definir

suas atividades, pois, embora envolvidos/envolvidas em atividades prazerosas, a monetização introduz uma camada de trabalho que desafia a separação tradicional entre lazer e trabalho. Essa imbricação entre trabalho e lazer é ainda mais perceptível com a influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), conforme observado por Sintas, Francisco e Álvarez (2015). O avanço tecnológico proporcionou uma redução significativa das fronteiras entre trabalho e lazer, resultando em uma sobreposição desses dois fenômenos. Emerge, então, um novo paradigma em que ambos estão cada vez mais entrelaçados e mediados pelas tecnologias. Essa dualidade é evidenciada nos relatos de Crash e também de Iceman que inicialmente encarava suas transmissões como trabalho, mas mantinha o prazer de jogar videogame mesmo após encerrar a *live*.

Eu comecei como trabalho mesmo. Mas não naquela nóia que o povo costuma começar também, não. Eu lembro até que eu tinha um quadro, está ali até hoje, inclusive. Eu fiz um quadro, escrevi os horários que eu ia fazer a live, os dias que eu ia fazer a live, a meta que eu tinha que bater pra conseguir o afiliado na Twitch, a meta que eu tinha que bater, e eu fiz um, peguei tipo 60 amigos meus, que eu sabia que eu poderia mandar minha live, que eles iam deixar minha live aberta, pra eu conseguir pegar o afiliado [...] Jogo. Jogo sim, eu sempre gostei de videogame. Eu sempre gostei de jogos online, jogo offline. Ontem mesmo, eu tava em live, só que não tava bacana, tinha pouquíssima gente assistindo, acho que tinha duas pessoas assistindo, já era de madrugada, no caso. Aí eu falei, ah, quer saber, não vou continuar em live, minhas costas estavam doendo e eu queria continuar jogando. Aí eu encerrei a live, peguei meu HDMI, coloquei na televisão, deitei na cama e fui jogar. Fiquei até de madrugada. (ICEMAN)

A pesquisa de Woodcock e Johnson (2019) destaca como a plataforma Twitch.tv oferece oportunidades de carreira para muitos/as jovens. Os relatos de Iceman corroboram essa ideia, mostrando como ele se organizou e traçou metas para atingir um status na plataforma, combinando estratégias de transmissão com sua paixão por jogos. Os depoimentos de Crash e Iceman refletem a interseção entre essas categorias, evidenciando que a atividade de *live streaming* não se enquadra simplesmente em um único espectro de lazer ou trabalho, mas é multifacetada e subjetiva para cada indivíduo. A evolução das tecnologias alterou não apenas a forma como encaramos o lazer, mas também a maneira como integramos o trabalho e as atividades de entretenimento. Iceman menciona seu início na *Twitch.tv*, organizando horários e metas para atingir o status de afiliado, demonstrando a sobreposição entre o trabalho e o lazer ao criar conteúdo para a plataforma. Isso se relaciona com a ideia do texto de Reichenberger (2018) sobre a relação entre o prolongamento do tempo de lazer e sua associação com atividades virtuais vivenciadas no ambiente de trabalho. Autores como Reichenberger (2018) e Verbooy *et al.* (2018) apontam para essa transição, destacando como o tempo destinado ao lazer, muitas vezes, agora é preenchido com atividades do ambiente virtual, muitas vezes em associação direta com o tempo de trabalho.

Pode-se relacionar esta análise com a natureza da arte citada na tese de Falcão (2017) que destaca como a arte, historicamente, esteve sujeita à valorização cultural e social, oscilando entre a expressão subjetiva e as demandas materiais e sociais. Ela ressalta como a arte, apesar de ser uma expressão dos sujeitos, muitas vezes é submetida à necessidade de sustento, modificando sua essência de expressão individual para uma objetividade voltada para o consumo. Além disso, aponta a visão social sobre a música, em que muitas vezes a habilidade do músico é vista como um dom divino, ignorando o esforço e o aspecto profissional que essa atividade pode exigir para se sustentar. Por outro lado, os relatos específicos dos *streamers*, Crash e Iceman, sobre suas experiências na plataforma *Twitch.tv*, descrevem uma mistura complexa entre trabalho e lazer em suas transmissões ao vivo. Crash relata como a *live streaming* se tornou uma atividade desafiadora, mesclando momentos prazerosos e cansativos, onde ele precisa equilibrar o entretenimento para o público com o desgaste pessoal da atividade. Já Iceman descreve seu começo na plataforma, inicialmente encarando as transmissões como trabalho, mas também ressaltando seu prazer pessoal em jogar videogames. A relação está na reflexão sobre como a atividade criativa, seja a arte ou a *live streaming*, enfrenta a dicotomia entre ser uma expressão pessoal e uma fonte de renda. Tanto Falcão (2017), bem como os/as *streamers* abordam a transformação dessas atividades em trabalho, desafiando as percepções tradicionais de lazer e profissão. Enquanto Falcão (2017) se concentra na arte e na música como uma atividade desvalorizada em relação ao seu caráter profissional, os *streamers* relatam que experimentam essa mesma dualidade entre prazer pessoal e trabalho na *live streaming*. Ambos destacam como a atividade criativa, quando monetizada ou transformada em profissão, pode diluir a liberdade de expressão em uma objetividade voltada para o consumo, revelando um dilema comum entre muitos/muitas artistas e *streamers*, em que a paixão pela atividade pode ser comprometida pela pressão de transformá-la em uma fonte de renda.

Ainda nesta linha, Crash descreve a pressão adicional de entreter, interagir com o público, pensar em piadas e manter um certo nível de energia, transformando assim seu lazer em uma tarefa mais exigente e cansativa, ainda que prazerosa. Iceman, menciona que seu início na *live streaming* estava focado na profissionalização para atingir metas específicas na plataforma *Twitch.tv*. No entanto, sua paixão por jogar videogames se destaca quando ele opta por encerrar uma transmissão ao vivo para continuar jogando por puro prazer, desvinculando-se temporariamente das obrigações da *live* para simplesmente aproveitar o jogo. Para ambos, a prática da *live streaming* é simultaneamente uma atividade de trabalho e um meio de lazer. Eles reconhecem a pressão e o cansaço associados ao trabalho na *live streaming*, embora essa atividade esteja relacionada ao seu hobby e paixão por jogar videogames. Essas falas se alinham com a discussão de Stebbins (2014) sobre como certas atividades podem ser tão atraentes e gratificantes que transcendem a divisão

convencional entre trabalho e lazer. À medida que Crash e Iceman veem a *live streaming* como um trabalho desgastante em certos momentos, também a encaram como uma oportunidade privilegiada de trabalhar com algo que realmente amam. Essa sobreposição e interseção entre trabalho e lazer são exemplificadas nas experiências individuais desses *streamers*, refletindo os princípios discutidos na teoria do *serious leisure* de Stebbins.

A "colonização do jogo", um conceito abordado por Falcão *et al.* (2020), refere-se ao fenômeno complexo que emerge da crescente plataformização dos jogos e suas relações com o trabalho e a sociedade. Esse termo propõe uma leitura crítica sobre como as práticas de jogo são subvertidas por forças econômicas globais que buscam explorar e capitalizar a experiência nos games. A plataforma digital, ao mesmo tempo que oferece um ambiente para a expressão lúdica e social, também se torna um espaço propício para a instrumentalização do jogo como uma forma de trabalho., de forma que estrutura econômica e as dinâmicas de mercado incentivam a transformação da atividade de jogo em uma tarefa laboral, onde metas específicas são estabelecidas, desvirtuando, assim, a essência inicial do jogo enquanto diversão e lazer (FALCÃO *et al.*, 2020).

Ainda segundo Falcão *et al.* (2020), a colonização do jogo representa a apropriação do tempo e das atividades ludificadas, impondo-lhes valores econômicos e estratégias de exploração. Isso é exemplificado pelas falas de Crash e Iceman que, mesmo envolvidos em atividades de entretenimento, precisam se ajustar a metas, horários e estratégias para alcançar objetivos específicos, como a afiliação em plataformas de *streaming* ou o engajamento da audiência. Essa colonização, portanto, não apenas redesenha a forma como os jogos são consumidos, mas também altera sua natureza intrínseca, transformando a atividade lúdica em uma tarefa produtiva, de modo que a ideia central é que o jogo, inicialmente um espaço de expressão livre e lazer, está sendo moldado para atender às exigências de uma lógica capitalista, onde o valor do jogo é percebido mais como um trabalho do que como um entretenimento descompromissado. Essas reflexões convergem para a ideia de que a *live streaming* na *Twitch.tv* não é facilmente categorizável como apenas trabalho ou lazer para os/as *streamers*. Em vez disso, representa uma experiência híbrida na qual elementos de lazer e trabalho se entrelaçam, desafiando as concepções tradicionais desses conceitos e refletindo uma nova dinâmica de ocupação profissional que se desenvolveu graças às plataformas digitais e aos jogos eletrônicos.

4.3 Além dos controles: a luta LGBTIN+ nos jogos online

A *live streaming* de jogos, conforme analisado por Dallegrave, Pase e Fontoura (2022), oferece um espaço para a expressão e representação de diversos grupos, incluindo a comunidade

LGBTIN+. No entanto, como destacado por Scaramouche, Milena e Skye, a realidade dos/as *streamers* LGBTIN+ enfrenta uma série de desafios e discriminações, especialmente em jogos como *Valorant*:

E no Valorant é um rolê que, tipo, assim... É difícil ser LGBT lá, tipo... Porque o Valorant, como tu fala com voz, né? A galera escuta que tu tem... Eu, por exemplo, eu sempre tive uma voz mais afeminada. Então... Tu pode me ver na rua e dizer que talvez eu não seja gay. Mas no momento que eu abri a boca pra conversar contigo, tu vai saber. [...] O problema é que a cultura do Brasil é muito homofóbica, hein? É machista, né? Tipo, eu vejo muita mina jogando Valorant. Valorant, eu acho que é o jogo atualmente que mais tem comunidade feminina. Então, tipo... Eu tenho um streamer que eu assisto, a Lari Basgal. E, tipo assim, a mina é um dos elos mais altos que tem. Ela joga muito. E ela sempre escuta: “Ah, tinha que ser mulher”. “Ah, porque não sei o quê. Blá, blá, blá”. No primeiro momento que ela vai debater com o cara ali dentro do jogo. “Ah, porque não sei o quê”. “Opinião de mulher não vale nada”. “Vai lavar uma louça”. Blá, blá, blá.” (SCARAMOUCHE)

Então, no Dead By Day Light não tem muita troca porque não tem voice¹⁵ né? As pessoas só conversam quando acaba a partida e por chat. No LOL, as vezes tem, tem muito doente que usa o chat e eu já saio do chat. O único jogo de voice assim, que tem muito preconceito é o GTA RP. Quando você vai pra alguma cidade pra fazer alguma coisa, aí já começam: “Ai traveco!”, “Ah não sei o que”. Enfim. É uma loucura assim. Por isso que atualmente eu jogo bem poucos. Literalmente uns 30 minutos na semana, eu to voltando a fazer agora, porque é muito estressante. Atualmente tá muito criminoso esse jogo. (MILENA)

Cara, eu acho muito importante porque a gente não vê, né? Tipo, eu dou o exemplo do Valorant. Eu costumo falar isso muito em live. Muitas das vezes, quando eu tô jogando Valorant, que é um jogo totalmente... É... Muito hétero. Muito hétero mesmo. [...] Exato. Tipo, a gente não tem... Um espaço. Tipo, eu costumo falar que eu não sou levado a sério. Porque o tanto de hate que eu levo em live por ser uma pessoa LGBT jogando Valorant é surreal. Tipo, de você tá jogando, você faz uma jogada muito boa, você não recebe um elogio. E uma pessoa, um cara hétero, tipo, erra alguma coisa e eles falam, relaxa. Tipo, eu faço uma coisa muito boa no jogo, não que seja ali pra ficar recebendo elogio. Caguei. Mas eu recebo uma coisa... Eu, tipo, faço uma coisa muito boa no jogo, zero elogio. Aí um cara faz alguma coisa errada no jogo, “ah não, de boa, relaxa”. Então a gente vê essa diferença, né? A gente vê que hoje tá muito diferente. Hoje, cara, a gente tem uma representatividade enorme. Só que ainda tem isso, entendeu? Vai sair, vai... Sempre tem um jogo que a galera vai... Tá sempre com um monte de hétero lá dentro. E a gente com zero... Zero inclusão, né? Mas eu acho isso muito importante, muito importante. Inclusive, recentemente, a Laude. Você conhece a Laude? Tem um time de... De Valorant inclusivo, né? Tem uma pessoa não binária. Tem uma menina trans. E, cara, isso... Explodiu a minha mente. É bem pouco valorizado, que nem o time de meninos. Por quê, né? A gente já sabe o porquê. Mas isso é surreal. É uma representatividade imensa pra gente que joga Valorant, entendeu? A gente tá ali, tipo... Jogando Valorant o dia inteiro. Enquanto tem outros streamers aí que tá com milhões e a gente só recebendo ataque. Então, quanto mais pessoas estiverem, eu acho que é muito importante. (SKY)

¹⁵ *Voice Chat* (Chat de Voz): É uma funcionalidade que permite aos/as jogadores/jogadoras se comunicarem usando suas vozes em tempo real durante o jogo. Isso pode ser feito por meio de programas ou aplicativos de voz integrados ao próprio jogo ou através de softwares externos, como *Discord* e *TeamSpeak*. O *Voice Chat* é utilizado para uma comunicação mais imediata, estratégica e colaborativa entre os membros de uma equipe durante partidas *multiplayer*.

As falas destacam a predominância da cultura heteronormativa dentro do jogo, tornando-o um ambiente desafiador para a comunidade LGBTQIN+. Os relatos indicam que há falta de reconhecimento para conquistas e habilidades dos/das jogadores/jogadoras LGBTQIN+, enquanto erros de jogadores heterossexuais recebem desculpas ou tolerância. A discriminação é evidente através de comentários depreciativos, desde menosprezar as habilidades de mulheres jogadoras até ataques direcionados a pessoas LGBTQIN+, incluindo insultos, piadas cruéis e mensagens de ódio. Scaramouche e Milena apontam a dificuldade de ser uma pessoa LGBTQIN+ em jogos como *Valorant*, LOL e GTA RP, descrevendo como a cultura brasileira é homofóbica e machista. Suas experiências evidenciam as observações de Dallegrave, Pese e Fontoura (2022) sobre a cultura agressiva e preconceituosa que se manifesta nos espaços de jogos, onde ataques direcionados a aparência, sexualidade e identidade são frequentes. Skye reforça a falta de representatividade e inclusão nos jogos, ressaltando como pessoas LGBTQIN+ muitas vezes não são levadas a sério e sofrem discriminação, contrastando com a experiência de indivíduos heterossexuais no mesmo contexto. Essas narrativas também correspondem à análise de Dallegrave, Pese e Fontoura (2022), sobre a hegemonia masculina e tóxica nos espaços de jogos, onde a meritocracia e o sistema de status favorecem certos grupos em detrimento de outros.

Durante uma das entrevistas, em um diálogo entre o pesquisador e Skye, o entrevistado revelou com forma, apesar de pouco efetiva, para combater esses ataques dentro do jogo *Valorant*:

Entrevistador: E lá, por exemplo, se alguém for preconceituoso, você pode denunciar?

Skye: Isso, a gente denuncia. É, a Riot é muito boa pra isso. Já aconteceu diversas vezes de a gente denunciar logo em seguida da partida e ele já tomar ban logo em seguida, pela quantidade, entendeu? Tipo, a gente tá jogando em quatro, cinco, três pessoas e as três pessoas denunciarem, a Riot, automaticamente, já dá uma resposta. Já aconteceu de eu terminar a partida e denunciar, passar dois minutos e aparecer a mensagem pra gente. É... A pessoa foi denunciada e tal. Então a Riot¹⁶...

Entrevistador: Mas a pessoa pode fazer outra conta e volta, né?

Skye: Ah, pode, pode.

Entrevistador: Porque essas coisas aí não pedem CPF, essas coisas.

Skye: Não, não. Mas pede e-mail. A pessoa pode ter um monte de e-mail aí...

As falas dos entrevistados, como as controvérsias relacionadas à *Twitch.tv* destacadas por Ruberg (2020), apontam para as diretrizes das plataformas que sustentam preconceitos contra grupos marginalizados nos ambientes de jogos, como a empresa *Riot* dentro do jogo *Valorant*. Essa falta de

¹⁶ *Valorant* é um jogo desenvolvido e publicado pela *Riot Games*, uma empresa de jogos conhecida por criar títulos populares como *League of Legends*. A *Riot Games* é a responsável pela criação, manutenção e atualizações do *Valorant*.

reconhecimento e suporte, conforme discutido pelo autor, pode contribuir para a percepção de *streamers* LGBTQIN+ como alvos de assédio e ataques direcionados, corroborando com as experiências compartilhadas por Scaramouche, Milena e Skye.

Autores como Pereira *et al.* (2017), Ruberg (2019), Romine (2019), Goulart e Nardi (2017), e Blanco, Goulart e Hennigen (2020) ressaltam a prevalência de preconceitos e hostilidade direcionados a mulheres e membros da comunidade LGBTQIN+ em ambientes de jogos, evidenciando o controle exercido por indivíduos que se sentem no direito de decidir quem pode participar desses espaços. Essas observações dialogam diretamente com as experiências compartilhadas pelos/pelas entrevistados/entrevistadas, eles destacam como a cultura homofóbica e machista no Brasil torna difícil ser LGBTQIN+ nos jogos *online*, ilustrando situações em que *streamers* mulheres enfrentam ataques e desmerecimento por parte de outros jogadores. Os autores Pereira *et al.* (2017); Ruberg (2019); Romine (2019) e Goulart e Nardi (2017) apontam para situações de assédio, comentários depreciativos e invasão de privacidade sofridos por *streamers* mulheres e membros da comunidade LGBTQIN+, sustentando as afirmações sobre a exclusão e a necessidade de encontrar grupos específicos, mencionadas por Blanco, Goulart e Hennigen (2020). Skye ainda enfatiza a importância da representatividade, citando exemplos de equipes inclusivas em *Valorant*, destacando a necessidade de mais visibilidade para *streamers* LGBTQIN+. Essa demanda por representação e inclusão corrobora com a preocupação expressa por Dallegrave, Pese e Fontoura (2022) sobre a falta de reconhecimento e visibilidade para criadores/criadoras pertencentes a grupos sub representados nas plataformas de *streaming*. Assim, a interseccionalidade entre identidade e discriminação, abordada por Dallegrave, Pese e Fontoura (2022), juntamente com as afirmações de outros autores corrobora com as vivências relatadas por Scaramouche, Milena e Skye, evidenciando os desafios enfrentados por *streamers* LGBTQIN+, em um ambiente muitas vezes hostil e excludente nos espaços de jogos *online*.

Em adição, o *voice chat*, citado por Milena, desempenha um papel crucial na comunicação entre jogadores/jogadoras durante as partidas. No entanto, é evidente que para jogadores/jogadoras LGBTQIN+, essa ferramenta pode se tornar um ambiente hostil, onde enfrentam preconceitos, discriminação e até mesmo assédio. Quando Milena se depara com situações de preconceito por meio do *voice chat*, ela opta por desativar ou mutar essa função para evitar a exposição a comentários discriminatórios ou ofensivos. Isso pode ser uma forma de proteção psicológica e emocional para ela e outros/outras jogadores/jogadoras, permitindo que evitem o estresse, como mencionado por Milena. Entretanto, preciso ressaltar que desativar o *voice chat*, Milena e outros/outras possíveis jogadores/jogadoras que já passaram por situações parecidas, perdem uma parte importante da experiência do jogo, especialmente em jogos que exigem coordenação e comunicação em equipe para alcançar os objetivos, como por exemplo *LOL* e *Valorant*. A capacidade de se comunicar em tempo

real com os colegas de equipe pode ser crucial para estratégias de jogo, táticas de combate ou cooperação, e ao perder essa comunicação direta, o desempenho e a experiência de jogo podem ser prejudicados. Isso significa que, devido ao preconceito enfrentado no *voice chat*, os/as jogadores/jogadoras LGBTQ+ podem ser privados da experiência completa e eficaz do jogo, sacrificando a funcionalidade da comunicação em prol de sua própria segurança emocional.

4.4 Os/As usuários/usuárias e as marcas: fomentando comunidades e atendendo às expectativas

O fenômeno da *live streaming* emergiu como uma plataforma multifacetada que transcende a mera jogabilidade, transformando-se em uma expressão digital complexa e rica em nuances. Essa análise é apontada por diversos autores em suas investigações, como (AGUIAR, 2018; DALLEGRAVE, 2019; PAZ; MONTARDO, 2018; PELLICONE; AHN, 2017; WOODCOCK; JOHNSON, 2019; TAYLOR, 2018), os quais convergem para a ideia de que a transmissão ao vivo não se limita à execução de jogos, mas sim à construção de uma *performance* digital, intrinsecamente ligada ao contexto e à cultura. Nessa perspectiva, os/as *streamers* assumem papéis específicos e únicos durante suas transmissões, de acordo com a análise de Paz e Montardo (2018). As falas de alguns/algumas entrevistados/entrevistadas corroboram com essa concepção ao enfatizarem a importância de criar um ambiente alegre e confortável para a audiência durante as lives:

Fazer graça. Então, é surreal. No geral, eu recebo mensagem de vez em quando, assim, de pessoas, ai, eu tava mal, e tudo mais, entrando no seu live, fiquei super feliz e tal, e criar uma amizade. Então, acho que isso é o principal, né? Tirando a parte de ser algo, de ser um emprego, acho que essa outra parte é uma parte muito boa. De que as pessoas se sentem confortáveis de estar, as pessoas se sentem alegres de estar na minha live, entendeu? (SKYE)

Gosto muito de fazer as pessoas darem risada, né? Real mesmo. Gosto de me sentir engraçado. [...] Eles se sentem alegres de estar na minha live, entendeu? (...) É muito gostoso [...] A gente se sente mais importante. (ICEMAN)

Eu acredito muito que as pessoas, elas se identificam, elas me acham engraçado, elas gostam de mim. Tipo, cara, tô tendo aqui um tempo bom com ele, tô assistindo ele aqui, tô dando uma risadinha. E é isso. Tipo, eu gosto, eu quero muito que as pessoas na minha live se sintam alegres. E deem risada, sabe? (...) Eu quero que as pessoas, tipo, deem uma risadinha ali e cheguem lá e, tipo, cara, você viu a nova treta da... da Virgínia? Que é uma: Ou, ah, você viu no Mundinho Gay? Rolou no Twitter? Teve o vídeo que viralizou do filme pornô que fizeram, que era 28 ativos e um passivo. Ah, enfim. (CRASH)

Pra mim, o meu trabalho não é ser boa no jogo. É ser boa na vida. É ser boa conversando, ser boa interagindo com as pessoas entendeu? E nisso, eu acho que tome saindo muito bem. (ZOE)

Skye e Iceman mencionam a satisfação em fazer as pessoas rirem e se sentirem alegres durante suas transmissões, destacando a conexão emocional entre os/as *streamers* e o público. Essa ideia repercute com a noção de *performance* destacada por (PAZ; MONTARDO, 2018), na qual a interação e a criação de um ambiente acolhedor são fundamentais para o engajamento da audiência. Contudo, Woodcock e Johnson (2019) e Pérola, em uma de suas falas, indicam a necessidade de gerar humor e entretenimento como elementos centrais para o sucesso nas transmissões. Enquanto Woodcock e Johnson (2019) exploram o conceito de "Trabalho Afetivo" dos/das *streamers*, apontando para a necessidade de criar uma persona cativante para interagir com a audiência, Pérola menciona as dificuldades enfrentadas por *streamers* de LOL em atrair receptividade para outros jogos, ressaltando a relevância do conteúdo específico para a comunidade de jogadores/jogadoras:

Acho que streamers de lol no geral, que tem o LOL como seu principal, tem muita dificuldade em ter receptividade em outros jogos. Porque justamente o LOL ele é um jogo tão popular que furou a bolha gamer. Então, muitas pessoas tem o contato com o LOL, o contato de jogo que as pessoas tem é LOL. Então, as pessoas elas não são assim "cultura geek", "cultura games". Elas jogam LOL. Se você perguntar que Mario ela jogou, que Zelda ela jogou, que God of War ela jogou. Ela nunca jogou nada. Ela só jogou LOL na vida dela. E eu descobri que essas pessoas existiam depois que eu comecei a streamar. (PÉROLA)

Essas concepções dialogam com a ideia de Aguiar (2018) sobre a inexistência de uma abordagem universalmente correta para fazer *live streaming* de jogos, enfatizando a diversidade de estratégias e comportamentos individuais adotados pelos/pelas *streamers*. Enquanto alguns enfatizam o humor e a interação como elementos-chave, como mencionado por Woodcock e Johnson (2019) e Crash, Iceman e Skye, outras, como Zoe, redefinem o sucesso para além da habilidade no jogo, valorizando a capacidade de interação e comunicação com a audiência.

A partir das interações público-*streamer* e *streamer-streamer* formam-se comunidades virtuais que interagem entre si nos comentários da *live*, pessoas que criam relações interpessoais, (REMENCHE; MONTARGIL; ROHLING, 2021). Para alguns/algumas, as interações nos comentários da *live* e nos grupos de *Facebook* ou *Discord* desses/dessas *streamers*, é o único contato com a comunidade LGBTIN+. Nussbaumer (2012) aborda sobre esse público em seu estudo sobre identidade e sociabilidade em comunidades virtuais gays:

Em relação ao público gay, o ambiente on-line assume uma importância ainda maior, pois o ambiente off line não oferece para esse público as mesmas oportunidades que oferece para os heterossexuais, em termos de sociabilidade e processos identificatórios. Além disso, na rede, os homossexuais têm a possibilidade de encontrar ou construir comunidades que atendam seus interesses específicos em termos de sociabilidade. (NUSSBAUMER, 2012).

Entretanto, a maioria dos/das entrevistados/entrevistadas, apesar de participar de comunidades LGBTIN+ no ambiente virtual, mencionaram, muitas vezes, experiências ruins nestas comunidades:

Tenho amigos, amigos meus de live. Por exemplo, a gente vai se ver hoje na BGS. E tenho contato com mais alguma pessoal, já tive mais amigos obvio, bem amigos mesmo, mas a amizade que não é verdadeira né, então hoje em dia eu tenho poucos [...] interesse, falsidade, inveja e aí a amizade meio que acaba (MILENA)

É boa. Tipo... Eu tenho uma comunidade de streamer, né? Não dá pra esquecer que, tipo... Querendo ou não... O streaming, ele é competitivo, né? Tu tá competindo público ali contra o outro, etc. Então... Então... Acaba que... Algumas pessoas tu percebe que estão mais próximas de ti por interesse. E algumas tu percebe que... São amigos de verdade, entendeu? (SCARAMOUCHE)

Já fiz amigo jogando Plants vs. Zombies Garden Warfare. É um joguinho de tiro do Plants vs. Zombies, não sei se você conhece. Já joguei. Eu fiz amizade com um cara jogando, ele queria platinar o jogo, na época eu também queria. Hoje em dia a gente já viajou junto pra BGS. Eu já dormi na casa dele em Juiz Fora. A gente é super amigo hoje em dia. Um dos meus melhores amigos eu conheci através dele. Que massa. Jogando Mortal Kombat eu fiz amizade com um monte de gente. Um monte de gente. Eu tenho um grupo de WhatsApp que a gente tá junto há mais de 10 anos e a gente se conheceu no Orkut. Só um minutinho. A gente se conheceu no Orkut. Aí a gente se conheceu desde os primeiros Mortal Kombat da era 3D. E a gente conversa até hoje. A gente forou uma rede de apoio. Não é mais um grupo só de Mortal Kombat. É um grupo onde a gente é amigo mesmo. A gente se abafa, a gente fala as coisas. Geralmente a gente tenta sempre encontrar uma vez por ano em São Paulo pra gente conversar pra gente jogar junto pra gente sair, pra gente se ver mesmo matar a saudade. Então tipo assim a internet, os jogos eles possibilitam várias possibilidades. Eles possibilitam várias coisas bacanas pra gente. Basta a gente estar aberto a realmente tentar encontrar o melhor nas pessoas. (ICEMAN)

As falas de Milena e Scaramouche refletem experiências pessoais em comunidades de *streamers*, onde o estabelecimento de amizades verdadeiras muitas vezes é desafiador, devido à presença de interesses competitivos e relações superficiais. Scaramouche também aborda a competição inerente ao *streaming*, destacando como algumas pessoas se aproximam por interesse, enquanto outras estabelecem amizades genuínas dentro desse ambiente. Ambos os relatos mostram a complexidade das relações em comunidades *online*, onde a busca por amizades verdadeiras e apoio pode ser afetada por fatores como competição e interesses individuais. Todavia, as experiências pessoais de Iceman se alinham com a ideia apresentada por Nussbaumer (2012), evidenciando a importância das comunidades *online* para indivíduos LGBTQ+, uma vez que criam espaços de expressão e compartilhamento de vivências, servindo como uma fonte significativa de apoio e compreensão para os membros.

Esse contexto de apoio emocional e social é paralelo à dinâmica das parcerias entre *streamers* e marcas. No universo do *streaming*, as parcerias e patrocínios com marcas são essenciais para a monetização das atividades dos/das *streamers*, representando uma fonte de renda significativa. Montargil (2023) em seu estudo, aborda amplamente essas dinâmicas, além das estratégias de

monetização empregadas por meio de propagandas e patrocínios. Os/as *streamers* entrevistados/entrevistadas corroboram com essas discussões ao relatar suas experiências com diferentes formas de parcerias e campanhas publicitárias:

Publis eu já fiz, nos dois, tanto Twitch, como Youtube, mas eu nunca tive, sabe quando um creator ele é meio que embaixador de uma marca? Ele sempre deixa uma coisa da marca assim? Isso eu nunca tive. [...] Na Twitch geralmente as publis elas são de um jogo, eles pedem pra você fazer a gameplay de um jogo. (PÉROLA)

Então, eu tenho parceria com loja. Com uma loja *online*. Que é a Monkey Stories. Aí tem uma parceria, eu tenho um cupom de desconto. [...] Skye: É tipo, eles me dão um 5% de desconto, né? Pra eu oferecer pras pessoas que me assistem. A pessoa usa, compra um produto lá. É uma loja de periféricos, né? É uma loja que vende mouse, vende... Essas coisas assim de informática. Aí a pessoa usando meu cuponzinho ela tem 5% de desconto. (SKYE)

Já. Eu já tive parceria com um jogo, NFT, que era o Green Valley. Eu gravava vídeo pra eles e falava sobre eles na live e eles faziam o pagamento pra mim. É... Eu dando a minha opinião, no caso. Já tive campanhas que eu fiz pro String Elements. Eu fiz duas. Duas ou três? Acho que foi duas. Duas campanhas pro String Elements de jogos. (ICEMAN)

Pediram quatro entregas, quatro combos de story, eu acho, não lembro. Quatro posts, não vou lembrar. E daí, beleza. Fechou, vamos fazer. E daí chega na hora assim, tipo, será que a gente pode fazer esse combo de stories aí pra divulgar a nossa nova campanha, não sei o quê? Cara, daí já é outros 500, já é outra coisa, sabe? A gente fechou um negócio, daí você já quer meter um outro negócio. Aí ela, ah, mas será que a gente consegue pegar esses vídeos brutos, sem edição? Pra gente aproveitar nas nossas redes? Não. Porque daí já é outro negócio. Daí já é um outro negócio, outro pagamento, sabe? E daí, cara, assim, querendo mudar o combinado, entendeu? Daí rolou esse negócio, tipo, ah, tamo com uma campanha aí, queria saber se o Crash quer divulgar essa campanha. Tipo, cara, não quero divulgar essa campanha, sabe? Porra, não foi o nosso combinado. E daí é isso, na minha cabeça, eles queriam levar vantagem, sabe? Tem muita empresa que gosta de levar vantagem em cima de influenciador, sabe? Porque o trampo de influenciador, de criador de conteúdo, é um trabalho que não é muito profissional, muitas vezes. Por N motivos. Tipo, é uma galera que começou, por exemplo, assim, é uma galera que faz live, que pega números, que faz sucesso, ou que faz tiktok, por exemplo, que começa a fazer tiktok, começa a ter número e as empresas querem, tipo, beleza, quero surfar nessa onda, quero contratar você pra fazer um conteúdo pra mim, né? Só que elas, assim, como a pessoa nunca trabalharam com uma marca, ela acha, tipo, aquilo maravilhoso. Caralho, a empresa X me notou. Nossa, muito foda. E a empresa paga com uma permuta. Tipo, deu o produto, eu já vi produto assim, tipo, aconteceu de uma amiga minha que fazia vídeos de dia a dia dentro de casa, ela ganhou, sei lá, uma vassoura e um negócio de limpeza. Tipo, pra fazer um vídeo, era pagamento, pra fazer um vídeo mostrando os produtos, sabe? E ela, tipo, maravilhada, assim, cara, é... Sabe, é foda, tipo, um vídeo, o influenciador, muitas vezes não tem CNPJ, e não se entende como empresa, não se entende como um prestador de serviços, sabe? Tipo, a empresa, ela, é ótimo quando, sei lá, a Playstation me nota. Eu acho excelente, eu fico muito feliz, porque eu sou fã de Playstation, mas eu sou uma empresa também. Tipo, eu não vou trabalhar pra Playstation de graça, sabe? A não ser que valha a pena. Tipo, por exemplo, fazer uma permuta. [...] Ou, sabe, querem levar vantagem. Eu lembro muito, a primeira publi que eu fiz foi pra Kibon e pra MPM, tipo... E hoje eu fico muito puto. Eu fiz um... Isso no live? Não, isso no Instagram. Eu fiz um reels, tipo... Super trabalhado, assim. E eles me pagaram 250 reais. E eu... Na época, eu achei maravilhoso. Não, eu não achei maravilhoso. Ah, cara, é pouco. Mas, né, tô começando agora e tal. Mas 250 reais. E eu tinha que comprar o sorvete. Eles não me reembolsaram o sorvete que eu

devia ir comprar. Se tu parar pra pensar assim, eu ganhei 200 reais. Mas, assim... Uma empresa séria jamais pagaria 200 reais por um influenciador, assim. Isso é levar vantagem. Porque não é assim que as coisas funcionam. Tu só vai, tipo, tirar uma grana assim quando a pessoa é muito iniciante e é o que não sabe, entendeu? E é foda porque... É isso. Muitas vezes você é iniciante, você não é profissional e você não tem um agente pra cuidar da sua parte comercial que sabe do paranauê, de negociação, tá ligado? (CRASH)

Montargil (2023) destaca a presença marcante de patrocínios de empresas de games e tecnologia, ressaltando como essas marcas fornecem produtos a alguns *streamers* em troca de divulgação. Isso é confirmado pela fala de Pérola, que menciona parcerias para realizar *gameplays* de jogos em suas transmissões. Além disso, Montargil (2023) também enfatiza a pressão enfrentada pelos/pelas *streamers* para gerar engajamento e resultados consistentes, pois isso influencia diretamente a monetização de suas atividades. A fala de Crash reforça essa pressão, destacando como as empresas buscam explorar influenciadores/influenciadoras em início de carreira, oferecendo parcerias desvantajosas, muitas vezes sem a devida compensação financeira. Outro ponto abordado na dissertação de Montargil (2023), é a variedade de formas de monetização, incluindo a inserção de publicidade direcionada e a oferta de descontos para o público por meio de lojas virtuais dos/das *streamers*. Esses dados se assemelham à descrição feita por Skye sobre sua parceria com a loja *Monkey Stories*, fornecendo descontos aos/às espectadores/espectadoras, evidenciando como os/as *streamers* utilizam estratégias de vendas e promoções para engajar e beneficiar sua audiência.

As experiências relatadas por Iceman sobre campanhas de jogos e Crash sobre parcerias com agências de influenciadores/influenciadoras são reflexos da busca dos/das *streamers* por oportunidades de monetização. A fala de Crash também ressalta a falta de profissionalismo e a desigualdade de poder nas negociações entre influenciadores/influenciadoras e empresas, reforçando a questão levantada por Montargil (2023) sobre as dificuldades enfrentadas por *streamers* em negociações desiguais de parcerias.

A pesquisa de Medeiros e Costa (2022), aborda sobre a dinâmica atual do trabalho em cenários contemporâneos, especialmente nos ambientes impulsionados pelas grandes corporações capitalistas e plataformas digitais. Segundo os autores, essas corporações exercem uma forte influência na definição das regras, valores e até mesmo nos padrões de consumo e agora o foco se volta para as plataformas digitais, que são descritas como infraestruturas reprogramáveis que facilitam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores. Essas interações são moldadas por meio da coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados (MEDEIROS; COSTA, 2022). Nesse sentido, para Medeiros e Costa (2022), a lógica neoliberal do trabalho parece se apropriar desse contexto, levando à fetichização, evidenciando desigualdades sociais e invisibilizando certos sujeitos dentro desse sistema. A realidade de profissões

contemporâneas, que não apresentam uma fetichização expressiva, são alvos do arcabouço ideológico neoliberal que promove e fortalece a ideia do empreendedorismo e do autoemprego, especialmente em um contexto onde há escassez de postos de trabalho tradicionais (MEDEIROS; COSTA, 2022). Os autores ainda destacam como os discursos de plataformas como *Uber* e *iFood* apresentam uma narrativa atraente: a ideia de que um/uma motorista/motorista ou entregador/entregadora pode ser seu/sua próprio/própria chefe, sem ter alguém ditando seus horários de trabalho, escondendo, por outro lado, um controle e investimento total por trás, respaldados por estruturas jurídicas que impõem regulações e normas (MEDEIROS; COSTA, 2022).

Dijck, Poell e Wall (2018), abordam em seu trabalho sobre empreendimentos digitais, que eles chamam de plataformas, destinados a organizar interações entre usuários/usuárias, entidades corporativas e órgãos públicos. Nesse contexto, gigantes da tecnologia como *Google*, *Apple*, *Microsoft*, *Facebook* e *Amazon* se destacam gradualmente incorporando empresas menores e exercendo um domínio significativo sobre o uso da internet, impactando diretamente as instituições públicas e organizações sem fins lucrativos, tornando-as dependentes dos recursos e visibilidade oferecidos por esses serviços (DJICK; POELL; WALL, 2018). Dijck, Poell e Waal (2018) dividem essas plataformas em dois grupos: as conectoras e as complementadoras. As conectoras atuam como intermediárias, conectando clientes a microempreendedores, enquanto as complementadoras estão mais sujeitas a regulamentações de setores específicos, seguindo leis e relações trabalhistas (DJICK; POELL; WALL, 2018). No entanto, segundo os autores, existe uma "área cinzenta" entre essas categorias, pois algumas plataformas podem transitar entre ser conectoras e complementadoras, escapando dos critérios regulamentares, como a *Uber* que, inicialmente, é considerada uma conectora, conectando motoristas a passageiros, mas depois foi percebido como complementadora, oferecendo um serviço entre muitos provedores de transporte. Essa ambiguidade na classificação permite que as plataformas operem fora das regulamentações, escapando das normas profissionais, sendo que a falta de regulamentação promove uma ideia neoliberal de cidadãos independentes e autônomos em relação às políticas estatais (DJICK; POELL; WALL, 2018). Por um lado, os/as motoristas, ao trabalharem com a *Uber*, não precisam pagar impostos; por outro lado, a empresa se exime de qualquer responsabilidade em relação a esses/essas trabalhadores/trabalhadoras, considerados/consideradas como microempresários/microempresárias, não como funcionários/funcionárias diretos/diretas (MEDEIROS; COSTA, 2022).

Segundo Medeiros e Costa (2022), essa subjetividade é maior no âmbito do entretenimento, como as *lives streaming* na plataforma *Twitch.tv*, que a pesar de ser usada para transmitir diversos tipos de conteúdo, a plataforma também promove a ideia de que os/as trabalhadores/trabalhadoras (*streamers*) são "criadores", sugerindo que o site é um espaço projetado para ajudar no crescimento

profissional dos indivíduos e para ganhar a vida fazendo o que se gosta. Há um componente de aspiração em muitos/muitas *streamers*, impulsionado pela possibilidade de se tornarem "celebridades" na plataforma, inspirados pelo sucesso de alguns/algumas *streamers* que alcançaram grande reconhecimento e retorno financeiro, o que leva a muitos deles/delas a se submeterem a condições exploratórias na tentativa de obter reconhecimento (MEDEIROS; COSTA, 2022). A fala de Crash evidencia a realidade enfrentada por *streamers* no relacionamento com empresas. Ele descreve situações em que as companhias tentam alterar acordos previamente estabelecidos, solicitando mais trabalho sem compensação justa ou oferecendo remunerações irrisórias e até mesmo produtos como forma de pagamento, desvalorizando o trabalho dos/das influenciadores/influenciadoras.

A *Twitch.tv* oferece níveis de reconhecimento e recompensas em troca do esforço de trabalho dos/das *streamers*, que vão desde a possibilidade de transmitir *online* até atingir *status* de afiliado e, por fim, de parceiro. No entanto, atingir esses níveis não é fácil para todos os *streamers*, levando alguns a dedicarem um número significativo de horas em suas transmissões, fazendo com que muitos/muitas *streamers* trabalhem extensas horas semanais, equiparáveis a um emprego integral, em busca do sucesso na plataforma (MEDEIROS; COSTA, 2022). As horas dedicadas na *live streaming* pelos/pelas *streamers* entrevistados/entrevistadas corroboram a fala de Medeiros e Costa (2022). Os autores mencionam que entre os requisitos que são impostos para receber o convite de parceria estão a transmissão de 25 horas em um mês com a média de 75 espectadores/espectadoras e de acordo com a *Twitch Tacker*, dentre aqueles/aquelas que transmitem em português, existem *streamers* com mais de 700 horas por mês¹⁷ (MEDEIROS; COSTA, 2022). Embora não alcancem um número exorbitante de horas dedicadas à *live streaming*, mantendo uma média de 46 horas semanais, alguns/algumas dos/das *streamers* entrevistados/entrevistadas nesta pesquisa, como Wanda e Skye, registram entre 70 e 84 horas semanais em suas transmissões ao vivo. Apesar disso, a média geral dos/das *streamers* sugere que a profissão de *streamer* demanda uma quantidade de tempo semelhante a empregos tradicionais (MEDEIROS; COSTA, 2022), o que não justifica a crítica injusta e a baixa valorização recebida por essa profissão.

Para aqueles/aquelas *streamers* que alcançam grande sucesso e retorno financeiro na plataforma, a atitude da *Twitch.tv* em oferece níveis de reconhecimento e recompensas em troca do esforço de trabalho, muitas vezes, resulta em uma visão narcisista, ignorando as condições de trabalho dos demais, criando uma dinâmica em que *streamers* menores aspiram a seguir o mesmo caminho,

¹⁷ Muitos *streamers* optam por fazer *rerun*, que é a prática de retransmitir uma *live* anteriormente realizada, contribuindo para a ampliação do tempo em que o canal fica *online*. Apesar disso, mesmo utilizando essa estratégia de retransmissão, a quantidade total de horas de transmissão ao longo de um mês permanece bastante alta (MEDEIROS; COSTA, 2022).

adotando uma postura de empreendedor individual em busca de sucesso na plataforma (TOKUMITSU, 2015). A *Twitch.tv*, por sua vez, muitas vezes se isenta de responsabilidades relacionadas à precarização do trabalho na plataforma, não oferecendo suporte trabalhista ou psicossocial e prefere contribuir para a narrativa de glamourização do trabalho extensivo na plataforma, perpetuando a ideia de que o sucesso é resultado direto do esforço individual (MEDEIROS; COSTA, 2022). Bulut (2020) observa que muitos entusiastas que buscam ingressar na indústria de desenvolvimento de jogos começam suas carreiras como testadores, já que essa função não requer habilidades técnicas específicas. Ao testar os jogos, muitos jovens têm a oportunidade de fazer o que mais amam: jogar videogames, contudo, o que costumava ser um passatempo de lazer agora se converte em trabalho, muitas vezes caracterizado por condições degradantes, baixa remuneração e escassez de direitos trabalhistas (BULUT, 2020). Essa visão do autor, corrobora com a discussão feita anteriormente neste trabalho, em que, o lazer e o trabalho se misturam, mas aqui é descrito como as empresas se aproveitam disso para abusar dos/das trabalhadores/trabalhadoras.

Autores como Lopes e Freeman (2022) discutem a falta de investigação sobre como indivíduos LGBTIN+ são tratados na comunidade de *streaming* de jogos. Essa perspectiva é ecoada na fala de Pérola, que enfatiza a necessidade de não categorizar as pessoas LGBTIN+ como uma cota ou um grupo à parte, mas sim reconhecê-las como criadoras de conteúdo que devem ocupar espaços de maneira proporcional:

Ainda acho que tem um caminho muito longo pra percorrer em termos de, não das pessoas que fazem isso, porque as pessoas já estão ali assistindo e fazendo seu trabalho que já é a representatividade por si só, mas assim... aahh, eu sinto que em muitos espaços ainda a gente ocupa um lugar de tipo: “Ah, esse é a parte LGBT” sabe? Não deve ser essa a proposta [...] acho que ainda existe um longo caminho pra pessoa enxergar uma figura LGBT, uma pessoa LGBT e não necessariamente categorizar ela como um número a parte. “Ah, isso aqui é a cota LGBT”. Não, a gente vê criadores de conteúdo e a gente tem que ter pessoas LGBT ali naturalmente. [...] A ocupação desses lugares tem que ser proporcional. (PÉROLA)

As experiências dos/das *streamers* LGBTIN+ com cyberbullying e falta de apoio dentro da própria comunidade são mencionadas por Zoe, ilustrando os desafios enfrentados por eles/as:

É um meio assim, difícilimo de você destacar, de você crescer, de você ser respeitado assim. Meu Deus, é coisa de louco, você é atacado por pessoas da própria comunidade. Principalmente se você é trans [...] O grande apoio vai pra homem que é muitas vezes gay, tem um corpo malhado, padrão [...] às vezes é uma outra pessoas trans que recebe esse destaque sabe? As pessoas da sua própria comunidade não apoiam muito bem. Chegam na sua live e fazem piada com você, da sua aparência, do jeito que você joga. [...] “Ah, você não vai ser nada na sua vida”, “Ah, você é feia”. Enfim. Desde que eu

comecei a fazer live, acho que não teve um dia que eu pensei assim: “Acho que hoje eu não recebi nenhuma mensagem de ódio”. Desde o dia que eu comecei, todo dia, todo dia, todo dia assim, pelo menos uma mensagenzinha de ataque sabe? (ZOE)

Essas experiências se alinham com os estudos de Zhou e Farzan (2021), que destacam como alguns/algumas *streamers* implementam diretrizes para criar uma comunidade mais solidária e utilizam recursos disponíveis na plataforma para tornar suas normas comunitárias visíveis. Zoe também ilustra esse favorecimento ao mencionar que o destaque e o apoio são direcionados para homens que se encaixam em determinados padrões estéticos, enquanto pessoas trans, como ela, acabam sendo alvo de ataques e piadas depreciativas. A fala de Zoe enfatiza a falta de suporte adequado por parte da plataforma *Twitch.tv* em relação aos ataques que sofre, relatando a dificuldade de encontrar apoio e reconhecimento na comunidade de jogos e *streaming*, especialmente como uma pessoa trans. Ao relatar que desde que começou a fazer transmissões ao vivo, ela recebe mensagens de ódio todos os dias, Zoe destaca a falta de suporte efetivo por parte da plataforma para lidar com esses ataques. Isso sugere que a plataforma não oferece recursos suficientes para proteger seus/suas usuários/usuárias contra esse tipo de comportamento prejudicial, seja por falta de políticas claras de moderação, de ferramentas para denunciar abusos ou de medidas eficazes para lidar com assédio e discurso de ódio durante as transmissões. O que corrobora, novamente, com o estudo de Ruberg (2020) que destaca as controvérsias relacionadas à *Twitch.tv* à medida que a plataforma reflora preconceitos contra grupos marginalizados em seu ambiente. Adicionalmente, a problemática das "hate raids" discutida por Cai *et al.* (2023) se correlaciona diretamente com as experiências compartilhadas por Zoe, indicando como indivíduos de comunidades marginalizadas, especialmente LGBTIN+, enfrentam ataques coordenados e danos significativos sem receber o suporte adequado das plataformas.

A questão da representatividade e visibilidade na *Twitch.tv* é abordada por Wanda, ressaltando que embora existam *streamers* LGBTIN+ importantes, eles/as muitas vezes são evidenciados apenas em eventos específicos, como a semana do *pride*, e não recebem o mesmo destaque ao longo do ano. Isso se assemelha à observação de Williamson (2021) sobre como a *tag* LGBT atua como um mediador para afirmar a identidade, mas muitas vezes esses espaços não recebem a mesma visibilidade contínua que outros/outras *streamers* têm na plataforma:

Então, hoje em dia eu digo que é bem mais forte né, a gente tem muita representatividade, pessoas trans ali, importantes, crescendo a todo momento, mas eu ainda acho que os espaços que conquistam ainda são muito pequenos, porque, normalmente, esses streamers são convidados para eventos durante a semana do *pride* e durante o resto do ano eles são evidenciados, mas não como as outras pessoas que tem dentro da plataforma que não são LGBTs e eles são muito grandes. Um exemplo disse, que é uma inspiração pra mim né, o Alan Zoka. O Alan Zoka é evidenciado o

ano todo né, em tudo que ele faz ele é muito bom. E eu acredito que tem outros streamers LGBTs que são bons no nível dele, mas que não tem essa vazão justamente pela plataforma não dar palco pra isso e também ser uma coisa nichada né, porque pessoas LGBTs geralmente assistem outras pessoas LGBTs. (WANDA)

Os desafios relacionados à aceitação, visibilidade e oportunidades para os/as *streamers* LGBTIN+ evidenciados na literatura coincidem com as percepções e experiências compartilhadas por Pérola, Zoe e Wanda. Essas falas destacam a necessidade de uma representatividade mais significativa, sem categorizações ou estereótipos, bem como a importância de reconhecer e dar visibilidade contínua aos/as criadores/criadoras de conteúdo LGBTIN+ dentro das plataformas de *streaming* de jogos. Autores como Remenche, Montargil e Roohling (2021) destacam a ideologia cisheteronormativa presente nos jogos, resultando na marginalização de grupos minoritários como jogadores/jogadoras ruins ou incapazes de desfrutar de jogos mais complexos. Esse aspecto é refletido nas falas de Pérola, ao mencionar a percepção de que ainda existe uma tendência em categorizar pessoas LGBTIN+ como uma cota à parte, não reconhecendo-as como criadoras de conteúdo naturalmente inseridas no ambiente de *streaming*.

Autores como Blanco, Goulart e Hennigen (2020), ressaltam como a aliança entre comunidades LGBTQIA+ e corporações pode trazer problemas, incluindo a ênfase em questões como "amor" e "felicidade", enquanto questões relacionadas à tristeza e problemas estruturais são negligenciadas. Essa perspectiva se relaciona com as falas de Wanda, ao apontar que os/as *streamers* LGBTIN+ são evidenciados/evidenciadas em eventos específicos, como a semana do *pride*, mas não recebem o mesmo destaque ao longo do ano. Para mais, Dallegarve, Pese e Fontoura (2022), abordam como os algoritmos das plataformas de *streaming*, como a *Twitch.tv*, tendem a privilegiar *streamers* homens, brancos e heterossexuais, perpetuando a hegemonia masculina e toxicidade nesses espaços. Essa observação se assemelha à percepção compartilhada por Pérola e Zoe, ao mencionar as dificuldades enfrentadas pelos/pelas *streamers* LGBTIN+ e como, mesmo dentro da comunidade, há ataques direcionados à sua aparência e habilidades, muitas vezes vindo de outros/outras membros da própria comunidade. A partir dessas falas, evidencia-se que há uma clara necessidade de mudanças estruturais nas plataformas de *streaming* de jogos, como a *Twitch.tv*, para fornecer suporte, visibilidade contínua e um ambiente mais inclusivo para *streamers* LGBTIN+. Essas mudanças não se limitam apenas à visibilidade em momentos específicos, mas também à aceitação e ao combate aos preconceitos e ataques dentro da própria comunidade de jogos. A representatividade não deve ser apenas uma questão de ocasiões especiais, mas sim um reconhecimento contínuo e natural desses/as criadores/criadoras de conteúdo como parte integrante e importante do cenário de *streaming* de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação, apresento uma pesquisa que se norteou pela questão ou pelo questionamento sobre como os espaços de lazer digital, especialmente a *live streaming* de jogos *online* na plataforma *Twitch.tv*, impactam as vivências, a inclusão, a representatividade e os desafios enfrentados por *streamers* LGBTIN+. Assim, a partir das informações e análises feitas até aqui, abordo a seguir sobre os principais achados do trabalho, buscando analisar se todas as questões norteadoras da pesquisa e seus objetivos foram respondidos.

A análise das experiências compartilhadas pelos/pelas entrevistados/entrevistadas demonstra que nos espaços de jogos *online*, ainda são recorrentes a presença predominante de uma cultura heteronormativa, machista e hostil, a falta de reconhecimento e o preconceito explícito, através de comentários depreciativos, piadas cruéis e mensagens de ódio, direcionado à aparência, sexualidade e identidade das pessoas LGBTIN+. A limitação das medidas adotadas pela *Twitch.tv*, exemplificada pela possibilidade de um jogador banido retornar com uma nova conta, reflete as lacunas nas políticas de segurança e suporte oferecidas, evidenciando o desamparo enfrentado por esses/essas *streamers* diante de situações de preconceito. Além disso, a decisão de desativar ou mutar o *voice chat* como uma forma de proteção emocional destaca a realidade enfrentada pelos/pelas jogadores/jogadoras LGBTIN+ ao abrir mão de uma parte essencial da experiência do jogo para se preservarem de exposição a comentários discriminatórios.

Os/AS *streamers* desempenham papéis únicos na construção de *performances* digitais, buscando criar um ambiente acolhedor e interativo para sua audiência, em que a interação e a conexão emocional são fundamentais para o engajamento do público e para a criação de comunidades. Todavia, as interações dentro das comunidades virtuais revelam uma dualidade de experiências: enquanto alguns/algumas encontram apoio e amizades verdadeiras, outros/outras enfrentam relações superficiais, competitividade e interesses individualistas. No entanto, como mencionado por alguns/algumas entrevistados/entrevistadas, as comunidades *online* são importantes para estabelecer laços duradouros e redes de apoio.

Os resultados alcançados demonstram a necessidade premente de políticas mais eficazes de suporte e segurança por parte das plataformas, bem como a urgência de uma maior representatividade e inclusão nos espaços de jogos *online*. A compreensão das complexidades das relações entre *streamers* LGBTIN+ e outros/outras jogadores/jogadoras contribui para evidenciar os desafios enfrentados por essa comunidade, fornecendo bases para reflexão e ações que visem à construção de ambientes mais acolhedores, justos e inclusivos nos espaços de lazer digital. O estabelecimento de comunidades digitais é um elemento fundamental para a partilha de interesses e experiências comuns.

Essas comunidades são espaços onde as diferentes identidades são reconhecidas e valorizadas e a criação de dialetos verbais e não-verbais, como memes e virais, fortalecem a interação e a conexão entre os membros, proporcionando um senso de pertencimento e facilitando a comunicação entre os/as integrantes.

A visibilidade e representatividade de *streamers* LGBTIN+ desempenham um papel crucial para aqueles/aquelas que buscam exemplos ou modelos que os/as representem. Os/As *participantes* citam *streamers* famosos/famosas como inspiração e ilustram como esses modelos os/as inspiraram e encorajam a assumirem sua autenticidade, superarem desafios em um ambiente muitas vezes marcado por ódio e adversidades. Em relação aos jogos, revelou-se uma intersecção complexa entre eles, a representatividade LGBTIN+ e a dinâmica entre trabalho e lazer na *live streaming*. A multiplicidade das comunidades que os/as criadores/criadoras de conteúdo LGBTIN+ podem habitar simultaneamente, oferece espaços diversificados onde diferentes identidades são bem-vindas. No entanto, dentro do contexto dos jogos *online*, apesar de ao longo do tempo existirem mudanças significativas na forma como a visibilidade das identidades LGBTIN+ são representadas nos jogos, elas ainda necessitam de mais representação e segurança, uma vez que a hierarquização sexual e identitária tendem a marginalizar certas parcelas da sociedade, à medida que estes/estas são representadas de forma estereotipada, secundária ou mesmo ausentes na narrativa dos jogos.

Geralmente, os jogos apresentam predominantemente personagens cisgêneros, mantendo e reforçando o que chamamos de binarismo de gênero. Por vezes, é difícil para os/as *streamers* desafiarem essa imposição, já que essas representações estão estabelecidas nos códigos pré-programados dos jogos. Porém, há uma mudança cultural identificada na década de 2000, onde os MMORPGs passaram a ser espaços de representatividade e ativismo, abordando questões *queers* durante as partidas e a criação do campo de estudos "*Queer Game Studies*" para examinar os jogos de videogame sob a perspectiva *queer*, utilizando a Teoria *Queer*, para compreender e analisar não apenas o conteúdo dos jogos, mas também as estruturas e modos de jogo. Isso possibilitou a visualização dos jogos não apenas como estruturas baseadas em regras, mas como espaços de desafio e questionamento das normas estabelecidas pela sociedade.

A intersecção entre trabalho e lazer na *live streaming* destaca a complexidade dessa prática para os/as *streamers* LGBTIN+, em que a transição entre um e outro é frequentemente ambígua, visto que a monetização das transmissões transforma a atividade de lazer em uma ocupação profissional. As características únicas desse modelo de renda e ganho financeiro levam a compreender que, dado que o jogo é uma forma de lazer e ainda faz parte desse contexto, os indivíduos reconhecem a importância de lucrarem com a atividade que realizam. O desafio reside em equilibrar o prazer de jogar videogame com a responsabilidade de manter uma transmissão interativa e atrativa para a

audiência. Essa transformação das atividades de lazer em trabalho foi observada em vários contextos, inclusive na *live streaming*, refletindo uma tendência contemporânea onde as fronteiras entre trabalho e lazer são cada vez mais difusas. A "colonização do jogo" destaca a apropriação das práticas de jogo pelas forças econômicas, transformando a atividade lúdica em uma tarefa laboral, em que os/as *streamers*, embora envolvidos/envolvidas em atividades de entretenimento, precisam ajustar-se a metas, horários e estratégias para alcançar objetivos específicos, como a afiliação em plataformas de *streaming* ou o engajamento da audiência. Essa colonização não apenas redesenha a forma como os jogos são consumidos, mas também altera sua natureza intrínseca, transformando a atividade lúdica em uma tarefa produtiva.

A relação dos/das *streamers* com os patrocinadores é uma parte problemática de suas jornadas, uma vez muitos/muitas enfrentam pressões para gerar resultados consistentes, o que por vezes resulta em parcerias desvantajosas, especialmente para aqueles/aquelas em início de carreira. Além disso, a dinâmica de trabalho nas plataformas de *streaming* como a *Twitch.tv* frequentemente incentiva os/as *streamers* a se dedicarem a longas horas em busca de sucesso, refletindo uma lógica de empreendedorismo individual. Observa-se uma lacuna significativa em termos de representatividade, suporte e visibilidade contínua para os/as *streamers* LGTBIN+, na qual vários/várias deles/delas enfrentam ataques, preconceitos e falta de destaque ao longo do ano, revelando a necessidade urgente de mudanças estruturais para tornar esses ambientes mais inclusivos e equitativos. Os problemas decorrentes das alianças entre essas comunidades e as plataformas também estão no excessivo destaque a temas como "amor", "felicidade" e "aceitação", ao mesmo tempo em que se ocultam discussões importantes sobre tristeza, vergonha, auto ódio e questões estruturais, simplesmente por não serem tão comercialmente atraentes.

Estudos longitudinais podem ajudar a investigar como essa sobreposição evolui ao longo do tempo, especialmente considerando o ambiente digital em constante mudança e as dinâmicas não só das plataformas de *streaming*, mas de outras formas de entretenimento. Essa abordagem, reequacionada abre novas direções para pesquisas, proporcionando uma compreensão mais aprofundada das complexidades envolvidas na prática da *live streaming* de jogos como uma atividade que mescla aspectos de trabalho e lazer. Além disso, estudos sobre políticas trabalhistas nas plataformas digitais e os impactos psicossociais dessa sobreposição podem contribuir para uma visão mais completa dessa dinâmica multifacetada, considerando a experiência individual dos/das *streamers* e suas estratégias para gerenciar essa intersecção entre trabalho e lazer.

Em relação aos ataques de ódio, este trabalho focou apenas no ponto de vista das vítimas e com base na revisão bibliográfica mobilizada e da fala dos/das entrevistados/entrevistada, sabe-se

pouco sobre os agressores. Pesquisas futuras devem explorar como estes agressores formam suas comunidades e se organizam para atacar comunidades de grupos marginalizados.

A *Twitch.tv* dá ênfase de diversas formas á preocupação com todos os grupos, todavia, apenas um mês dedicado à comunidade LGBTIN+ é pouco, sendo necessário ir além da superfície e analisar como essas iniciativas realmente impactam os/as *streamers* em termos de visibilidade e suporte diário. O algoritmo subjacente parece favorecer homens brancos e heterossexuais, refletindo o que possivelmente é o público dominante na plataforma. Isso ressalta a necessidade de uma reflexão profunda, por meios de pesquisas futuras, sobre como a *Twitch.tv* e outras plataformas de *streaming* de jogos podem verdadeiramente abraçar a inclusão e apoiar as minorias que enfrentam opressão na sociedade.

Em suma, a *live streaming* de jogos é um espaço complexo que vai além da jogabilidade, englobando *performances* digitais, desafios de parcerias e a necessidade premente de representatividade e inclusão, desenhando um panorama multifacetado que demanda constantes reflexões e ações para um ambiente mais diversificado e justo. Dessa maneira, uma vez que esta pesquisa teve como dificuldade abranger diversas formas de identidades e sexualidades, enfatizo a necessidade de estudos, om uma amostra mais diversificada, que abordem a complexidade das experiências dos/das *streamers* LGBTIN+ com a diversidade nos espaços digitais de *live streaming* de jogos, e como esses elementos influenciam e são influenciados pela dinâmica das plataformas e comunidades *online*.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Claudia Rosa *et al.* As plataformas de streaming e seu impacto no comportamento do consumidor. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 227–246, 2021. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2021v12i1p227-246. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/500>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- AGUIAR, B. **A midiaticização do jogar: do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming**. 2018. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) –Escola da Indústria Criativa, Universidade Vale do Sinos, São Leopoldo, 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7478>. Acesso em: 12 out. 2023.
- ANDERSON, Austin R.; KNEE, Eric. Queer Isolation or Queering Isolation? Reflecting upon the Ramifications of COVID-19 on the Future of Queer Leisure Spaces. **Leisure Sciences**, v.43, n. 1-2, p.118-124, 2021. DOI: 10.1080/01490400.2020.1773992. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01490400.2020.1773992>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ANTRA. Associação Nacional de Travestis e Transexuais. Dossiê dos assassinatos e da violência contra travestis e transexuais brasileiras em 2020 / Bruna G. Benevides, Sayonara Naider Bonfim Nogueira (Orgs). – São Paulo: Expressão Popular, ANTRA, IBTE,136p, 2021. Disponível em: <https://antrabrasil.org/assassinatos/>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ANTRA. Associação Nacional de Travestis e Transexuais. Boletim nº 01/2021 assassinatos contra travestis e transexuais em 2021. (2021). Disponível em: <https://antrabrasil.org/assassinatos/>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ARAÚJO, Lucas Back; MARTINS, Ligia. “Eu faço lives”: Intersecções entre lazer e trabalho a partir da plataforma de transmissão ao vivo, Twitch.tv. **XX SBGames**, Gramado, out, 2021. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaShort/218306.pdf>. Acesso em: 24 mai. 2022.
- BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977. 223 p. Disponível em: <https://www.ets.ufpb.br/pdf/2013/2%20Metodos%20quantitativo%20e%20qualitativo%20IFES/Livros%20de%20Metodologia/10%20-%20Bardin,%20Laurence%20-%20An%C3%A1lise%20de%20Conte%C3%BAdo.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- BENAZZI, João Renato de Souza Coelho; BARBOSA, Luiz Felipe Milazzo. Streaming ao vivo: uma análise das motivações para inscrição em canais da plataforma Twitch. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 8, n. 23, 2023. Disponível em: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/465>. Acesso em: 25 nov. 2023.
- BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. Parece que o jogo virou – discursos acerca de identidades lgbtq em comunidades de jogadores da activision-blizzard. **Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v.9, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3996>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- BOCKORNI, Beatriz Rodrigues Silva; GOMES, Almira Ferraz. A amostragem em snowball (bola de neve) em uma pesquisa qualitativa no campo da administração. **Revista de Ciências Empresariais da UNIPAR**, v. 22, n. 1, 2021. DOI: <https://doi.org/10.25110/receu.v22i1.8346>.

Disponível em: <https://ojs.revistasunipar.com.br/index.php/empresarial/article/view/8346>. Acesso em: 12 out. 2023.

BONI, Valdete; QUARESMA, Silva Jurema. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**, v. 2, n.1 (3), p. 68-80, jan-jul, 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/288882472_Aprendendo_a_entrevistar_Como_fazer_entrevistas_em_Ciencias_Sociais. Acesso em: 11 jun. 2021

BRASIL, Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**: atualizada até 20.09.2007. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf. Acesso em: 11 jun. 2021.

BRASIL. Lei n. 1319703., de 14 de outubro de 2011: Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI) 4277 e a Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental (ADPF), Equiparação das uniões de pessoas de mesmo sexo às uniões entre pessoas de sexo diferentes. 2011. Disponível em: <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=628635>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BRASIL. Plano Nacional de Promoção da Cidadania e Direitos Humanos dos LGBT. Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República. Brasília. 2009. Disponível em: <https://www2.mppa.mp.br/sistemas/gcsites/upload/39/LGBTI/Plano%20Nacional%20de%20Promo%20C3%A7%C3%A3o%20da%20Cidadania%20e%20Direitos%20Humanos%20LGBTI.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BRASIL, Supremo Tribunal Federal. STF enquadra homofobia e transfobia como crimes de racismo ao reconhecer omissão legislativa. Brasília, STF, 2019. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=414010>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BOUFLEUER, Jose Pedro; PRESTES, Rosane Mürmann. A escola que avalia e que é avaliada: o papel da escola na construção de um mundo humano comum. **Educação. Porto Alegre**, Porto Alegre, v. 36, n. 02, p. 240-249, ago. 2013. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-25822013000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 16 nov. 2023.

BUDHAZI, Anna Sambo; BRESCIANI, Felipe Passos. *Oversight Board*: Combater ou ocultar a violência digital contra a comunidade LGBTQIA+. In: OPICE BLUM; BRUNO, Marcos Gomes da Silva; VAINZOF, Bruno Rony (org.). **Direito, tecnologia e seus impactos à identidade de gênero e à orientação sexual**. 2021. p. 43. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/direito-tecnologia-e-seus-impactos-a-identidade-de-genero-e-a-orientacao-sexual/>. Acesso em: 12 out. 2023.

CAETANO, M. Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares: dinâmicas com o game Rust. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2XijNRU>. Acesso em: 26 nov. 2023.

CAI, Jie *et al.* Hate Raids on Twitch: Understanding Real-Time Human-Bot Coordinated Attacks in Live Streaming Communities. **arXiv preprint arXiv:2305.16248**, 2023. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2305.16248>. Acesso em: 25 nov. 2023.

CARDOSO, Michelle; FERRO, Luís. Saúde e População LGBT: Demandas e Especificidades em Questão. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 32, n. 3, p. 552-563, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/8pg9SMjN4bhYXmYmxFwmJ8t/abstract/?lang=pt> Acesso em: 11 jun. 2021.

CLEMENTE, Ana Cristina Fernandes; STOPPA, Edmur Antônio. Lazer Doméstico em Tempos de Pandemia da Covid-19. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 460–484, 2020. DOI: 10.35699/2447-6218.2020.25524. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25524>. Acesso em: 24 mai. 2022.

CORRÊA, Sonia Onufer; MUNTARBHORN, Vitit. (2006). **Princípios de Yogyakarta: princípios sobre a aplicação da legislação internacional de direitos humanos em relação à orientação sexual e identidade de gênero. Yogyakarta/Indonésia, 2006**. Disponível em: www.clam.org.br/pdf/principios_de_yogyakarta.pdf. Acesso em 09 de junho de 2019.

DALLEGRAVE, Letícia; PASE, André Fagundes; FONTOURA, Mariana Gomes. Algoritmo masculino, branco e heteronormativo: a interseccionalidade nos streamers em destaque no carrossel da capa da Twitch. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**, Porto Alegre, v.24, n.1, jan/abr de 2022. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/23981>. Acesso em: 24 mai. 2022.

FAGGION, Carlos Alberto. A prática docente dos professores de Educação Física no Ensino Médio das escolas públicas de Caxias do Sul. **Ciências e Artes**, Caxias do Sul, v. 1, n. 2, p. 01-24, jul-dez, 2011. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/3306>. Acesso em: 08 out. 2023.

FALCÃO, Denise. **MÚSICOS DE RUA: luzes e sombras sobre uma prática social contemporânea no Rio de Janeiro e em Barcelona**. 225 f. 2017. Tese de Doutorado. (Doutorado em Doutorado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-ARKGV3/1/m_sicos_de_rua_luzes_e_sombras_sobre_uma_pr_tica_social_no_rio_de_janeiro_e_em_barcelona_tese_do_programa_de_p_s_graua_o_interdisciplinar_em_estudos_do_lazer_d_enise_falc_o__ufmg_biblioteca_digital.pdf. Acesso em: 12 out. 2023.

FALCÃO, Thiago et al. At the edge of utopia. Esports, neoliberalism and the gamer culture’s descent into madness. **gamevironments**, n. 13, p. 38-38, 2020. DOI:10.26092/elib/411 Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/348187017_At_the_Edge_of_Utopia_Esports_Neoliberalism_and_the_Gamer_Culture's_Descent_into_Madness. Acesso em: 26 nov. 2023.

FIORINI, Maria Luiza Salzani; MANZINI, Eduardo José. Dificuldades e sucessos de professores de educação física em relação à inclusão escolar. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 22, p. 49-64, 2016. DOI:1590/S1413-65382216000100005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/9DgGGb7khDNxQX8CK7hrqGj/>. Acesso em: 12 nov. 2023.

FIORINI, Maria Luiza Salzani; MANZINI, Eduardo José. Inclusão de alunos com deficiência na aula de educação física: identificando dificuldades, ações e conteúdos para prover a formação do professor. **Rev. bras. educ. espec.**, Marília, v. 20, n. 03, p. 387-404, set. 2014. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382014000300006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 12 nov. 2023.

FREEMAN, Guo; WOHN, Donghee Yvette. Streaming your Identity: Navigating the Presentation of Gender and Sexuality through Live Streaming. **Comput Supported Coop Work**, v. 29, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10606-020-09386-w>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10606-020-09386-w#citeas>. Acesso em: 24 mai. 2022.

FREITAS, Aline; GHIRALDELLO, Luciene. Lazer LGBT em Poços de Caldas/MG: um breve estudo. **Gestão e Conhecimento** – Revista do Curso de Administração, 2014. Disponível em: https://www.pucpcaldas.br/graduacao/administracao/revista/artigos/v2014/Artigo02_2014.pdf. Acesso em: 11 jun. 2021.

FREITAS, Bruno. **Cidade, gênero e sexualidade: territorialidades LGBT em Uberlândia**, MG. 2016. 194 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/16247>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres; ZANOTTI, Carlos Alberto. Do jogo ao espetáculo: a midiaticização do streaming de games na plataforma Twitch. **Comunicação & Inovação**, v. 22, n. 49, 2021. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/7463. Acesso em: 05 out. 2023.

GOELLNER, Silvana Vilodre. A educação dos corpos, dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 71-83, 2010. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/984>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GOELLNER, Silvana Vilodre.; VOTRE, Sebastião Josué; MOURÃO, Ludmila; FIGUEIRA, Marcia Luiza Machado. **Gênero e raça: inclusão no esporte e lazer**. Porto Alegre. Ministério do Esporte e Gráfica da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. p. 3-20. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/81280>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GOMES, Christianne Luce. Estudos do lazer e geopolítica do conhecimento **Licere**, Belo Horizonte, v.14, n.3, set/2011. Disponível em; <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/762>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v. 1, n.1, p.3-20, jan./abr. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Caetano Henrique. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v.25, n.1, 422, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/4hswRSbZhcZRK7BByYvHhdJ/?lang=pt>. Acesso em: 11 jun. 2021.

GRAY, Kishonna L.; LEONARD, David J. (Ed.). **Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice**. University of Washington Press, 2018. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=E-9zDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Gray+KL+and+Leonard+DJ+\(eds\)+\(2018\)+Woke+Gaming:+Digital+Challenges+to+Oppression+and++Social+Justice.+Seattle,+WA:+University+of+Washin+gton+Press.&ots=q1RIE-yRRS&sig=NlXhXUgADcA7dEUagL9a-dzGIX0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=E-9zDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Gray+KL+and+Leonard+DJ+(eds)+(2018)+Woke+Gaming:+Digital+Challenges+to+Oppression+and++Social+Justice.+Seattle,+WA:+University+of+Washin+gton+Press.&ots=q1RIE-yRRS&sig=NlXhXUgADcA7dEUagL9a-dzGIX0#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 12 out. 2023

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In: **Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems**. 2014. p. 1315-1324. DOI: 10.1145/2556288.2557048. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2556288.2557048>. Acesso em: 12 out. 2023.

HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital**. Editora Vozes Limitada, 2018. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7840351/mod_resource/content/1/HAN_No%20enxame.pdf. Acesso em: 12 out. 2023.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Editora Vozes Limitada, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5000148/mod_resource/content/1/Sociedade%20do%20cansa%C3%A7o.pdf. Acesso em: 12 out. 2023.

HILVERT-BRUCE, Zorah *et al.* Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. **Computers in Human Behavior**, v. 84, p. 58-67, 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218300712>. Acesso em: 12 set. 2023.

JENSEN, L.; CAPRARO, A. M.; SILVA, M. M. e. Jogos Eletrônicos e Corpo: As Múltiplas Identidades do Indivíduo no Espaço Cibernético. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, p. 402–425, 2017. DOI: 10.35699/1981-3171.2017.1657. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1657>. Acesso em: 25 nov. 2023.

JOHNSON, Mark R.; WOODCOCK, Jamie. The impacts of live streaming and Twitch. tv on the video game industry. **Media, Culture & Society**, v. 41, n. 5, p. 670-688, 2019. DOI: 10.1177/016344371881836. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443718818363>. Acesso em: 12 out. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2010. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=7L29Np0d2YcC&oi=fnd&pg=PA11&dq=L%C2%B4evy,+P.:+Cibercultura.+Editora+34+\(2010\)&ots=glPvvBSBdj&sig=x7hBDvIGalv10RcilJ7wUdGkptk#v=onepage&q=L%C2%B4evy%2C%20P.%3A%20Cibercultura.%20Editora%2034%20\(2010\)&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=7L29Np0d2YcC&oi=fnd&pg=PA11&dq=L%C2%B4evy,+P.:+Cibercultura.+Editora+34+(2010)&ots=glPvvBSBdj&sig=x7hBDvIGalv10RcilJ7wUdGkptk#v=onepage&q=L%C2%B4evy%2C%20P.%3A%20Cibercultura.%20Editora%2034%20(2010)&f=false). Acesso em: 12 out. 2023.

LINDNER, Andrew M.; BARNARD, Stephen R. **All media are social: sociological perspectives on mass media**. Routledge, 2020. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=hOXbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=LINDNER%3B+BARNARD+2020\).+&ots=WLMvOhFnR2&sig=VanD3M0uqtvBOUaJPptMnMPIjMU#v=onepage&q=LINDNER%3B%20BARNARD%202020\).&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=hOXbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=LINDNER%3B+BARNARD+2020).+&ots=WLMvOhFnR2&sig=VanD3M0uqtvBOUaJPptMnMPIjMU#v=onepage&q=LINDNER%3B%20BARNARD%202020).&f=false). Acesso em: 12 out. 2023.

LIEBSCHER, Peter. Quantity with quality? Teaching quantitative and qualitative methods in a LIS Master's program. **Library Trends**, v. 46, n. 4, p. 668-680, Spring 1998. Disponível em: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8180/librarytrendsv46i4f_opt.pdf. Acesso em: 11 jun. 2021.

LONG, Quan; TEFERTILLER, Alec C. China's new mania for live streaming: Gender differences in motives and uses of social live streaming services. **International Journal of Human-Computer**

Interaction, v. 36, n. 14, p. 1314-1324, 2020. DOI: 10.1080/10447318.2020.1746060. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2020.1746060>. Acesso em: 12 out. 2023.

LOPEZ, Jeremy; FREEMAN, Guo. To Tag or Not To Tag: The Interplay of the Twitch Tag System and LGBTQIA+ Visibility in Live Streaming. In: **Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences**. 2022. Disponível em: <https://par.nsf.gov/servlets/purl/10349880>. Acesso em: 12 out. 2023.

MEISNER, Colten. Networked Responses to Networked Harassment? Creators' Coordinated Management of "Hate Raids" on Twitch. **Social Media+ Society**, v. 9, n. 2, p. 20563051231179696, 2023. DOI: 10.1177/20563051231179696. Disponível: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/20563051231179696>. Acesso em: 12 out. 2023.

MENDES, Cláudio Lúcio. Jogar Jogos Eletrônicos - Que Lazer é Esse. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2005. DOI: 10.35699/1981-3171.2005.1501. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1501>. Acesso em: 11 jun. 2021.

MONTARDO, Sandra Portella *et al.* Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. **Comunicação, mídia e consumo. São Paulo. Vol. 14, n. 40 (maio/ago. 2017), p. 46-69**, 2017. DOI 10.18568/CMC.V14I40.1301. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/180323>. Acesso em: 02 de maio de 2022.

MONTARGIL, Gilmar da Silva. Loopando e barbarizando com streamers queers: precarização do trabalho, audiovisualidade tecnogendrada e hackeamentos do corpo-mídia. 2023. 172 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/254670>. Acesso em: 12 out. 2023.

MOURA, Diego Luz; ANTUNES, Marcelo Moreira. Aprendizagem técnica, avaliação e educação física escolar. **Pensar a Prática**, v. 17, n. 3, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/conex.v12i2.2165>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/2165>. Acesso em: 12 nov. 2023.

NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. In: **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belém: INTERCOM**. 2019. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0094-1.pdf>. Acesso em: 12 de out. 2023.

PALMEIRA, Carlos. **O que é Amazon Prime Gaming? Veja se serviço com jogos grátis vale a pena. TechTudo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/09/o-que-e-amazon-prime-gaming-veja-se-servico-com-jogos-gratis-vale-a-pena.ghtml>. Acesso em: 02 de mai. 2022.

LOPES, Leo. **O QUE É SER GAMER | COM NOÇÃO**. 2019. Disponível em: <https://warpzone.me/afinal-o-que-e-ser-gamer/>. Acesso em: 12 out. 2023.

PARTIN, William Clyde. Watch me pay: Twitch and the cultural economy of surveillance. **Surveillance & Society**, v. 17, n. 1/2, p. 153-160, 2019. DOI: <https://doi.org/10.24908/ss.v17i1/2.13021>. Disponível em:

<https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/article/view/13021>. Acesso em: 12 out. 2023.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra Portella. Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch. **Revista Fronteiras**, v. 20, n. 2, 2018. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/8f3c/5ae632b6c3b3c80bdbb5ff3b5bc1b6800e58.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023.

PASE, André Fagundes; DALLEGRAVE, Leticia; FONTOURA, MARIANA. Capital Lúdico: um reflexo da tecnocultura algorítmica em performances na plataforma de streaming Twitch. **REVISTA FRONTEIRAS (ONLINE)**, 2020. Disponível em: https://meriva.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/21611/2/Capital_Ldico_um_reflexo_da_tecnocultura_a_algoritmica_em_performances_na_plataforma_de_streaming_Twitch.pdf. Acesso em 25 nov. 2023.

PASE, André Fagundes; DALLEGRAVE, Leticia. Monetizando a performance: jogo online como plataforma para produção de performance e desenvolvimento de estratégias mercadológicas. **Performances, Mídia e Cinema**, 2019. Disponível em: https://meriva.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/17308/2/Monetizando_a_performance_jogo_online_como_plataforma_para_producao_de_performance_e_desenvolvimento_de_estrategias.pdf. Acesso em: 12 Out. 2023.

PELLICONE, Anthony J.; AHN, June. The Game of Performing Play: Understanding streaming as cultural production. In: **Proceedings of the 2017 CHI conference on human factors in computing systems**. 2017. p. 4863-4874. DOI: 10.1145/3025453.3025854. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3025453.3025854>. Acesso em: 12 out. 2023.

PEREIRA, Larissa Gabrielli; SILVA, Marcelo Nunes da; SOUZA, Valéria Pereira de; REZENDE, Yasmin Cavalcanti. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v.7, n.2, 2017. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/69395>. Acesso em: 11 de junho de 2021.

POLI, Tatiana Brenand Bauer; TRIGO, Rebeca Bacci Martins. A importância da moderação de conteúdo nas redes sociais: uma análise da LGBTfobia na Era Musk. In: OPICE BLUM; BRUNO, Marcos Gomes da Silva; VAINZOF, Bruno Rony (org.). **Direito, tecnologia e seus impactos à identidade de gênero e à orientação sexual**. 2021. p. 43. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/direito-tecnologia-e-seus-impactos-a-identidade-de-genero-e-a-orientacao-sexual/>. Acesso em: 12 out. 2023.

PUIATI, Julio. **O que é streaming? Veja significado e streamers famosos de jogos**. TechTudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-streaming-veja-significado-e-streamers-famosos-de-jogos-esports.ghtml>. Acesso em: 02 de mai. 2022.

REIS, Leoncio José de Almeida.; CAVICHIOELLI, Fernando Renato. Lazer e Jogos Digitais: Reflexões a Partir do World of Warcraft. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 75–109, 2015. DOI: 10.35699/1981-3171.2015.1077. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1077>. Acesso em: 11 jun. 2021.

REIS, Toni. **Manual de comunicação LGBTI+**. 2021. Disponível em: <http://labds.eci.ufmg.br/bitstream/123456789/92/1/01.%20Manual%20de%20cominca%c3%a7%c3%a3o%20LGBT%20%2b%20Autor%20Grupo%20Dignidade.pdf>. Acesso em: 12 de out. 2023.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MONTARGIL, Gilmar; ROHLING, Nívea. Upando com meninas empodera-das: identidades mobilizadas em práticas discursivas nas streams de Samira Close. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 2, p. XXX-YYY, maio/ago. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50044/29955>. Acesso em: 24 mai. 2022.

ROMINE, Morgan. 2019. **Women's esports competitions: One path to equity**. **Medium**, 24 June. Disponível em: <https://medium.com/@rhoulette/womens-esports-competitions-a-path-to-equity-65edbc7c6b29>. Acesso em: 12 out. 2023.

ROSA, Eli Bruno do Prado Rocha. Cisheteronormatividade como instituição total. **PET de Filosofia UFPR**, v.18, n.2, ago.,2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/petfilo/article/view/68171>. Acesso em: 11 jun. 2021.

RUBERG, Bonnie. "Obscene, pornographic, or otherwise objectionable": Biased definitions of sexual content in video game live streaming. **New Media & Society**, v. 23, n. 6, p. 1681-1699, 2021. DOI: 10.1177/1461444820920759. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444820920759>. ACESSO EM: 12 out. 2023.

RUBERG, Bonnie; CULLEN, Amanda LL; BREWSTER, Kathryn. Nothing but a "titty streamer": legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming. **Critical Studies in Media Communication**, v. 36, n. 5, p. 466-481, 2019. DOI: 10.1080/15295036.2019.1658886. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15295036.2019.1658886>. Acesso em: 12 out. 2023

SCHWARTZ, Gisele Maria *et al.* Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, p. 1-26, 2013. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2013.1882>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1882>. Acesso em: 11 jun. 2021.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468>. Acesso em: 11 jun. 2021.

SEULA, Roger; AMARO, Mariana. Procedimento para análise de performance de streamers de games. *In: SBGames2018*, 7º, 2018, Foz do Iguaçu. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187162.pdf>. Acesso em: 24 de maio de 2022.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **Department of Communication**, University of Pittsburgh, 1117 Cathedral of Learning, Pittsburgh, PA 15260, USA, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444811410394>. Acesso em: 11 jun. 2021.

SHAW, Adrienne. Talking to gaymers: questioning identity, community and media representation. **Westminster Papers in Communication and Culture**, v.9, n.1, p. 67-89, october, 2012. DOI: <https://doi.org/10.16997/wpcc.150> disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317572087_Talking_to_Gaymers_Questioning_Identity_Community_and_Media_Representation. Acesso em: 11 jun. 2021.

SHARPE, Erin. Against Limits: A Post-structural Theorizing of Resistance in Leisure. In K. Spracklen; B. Lashua; E. Sharpe; S. Swain (eds.), *The Palgrave Handbook of Leisure Theory*. London: Macmillan Publishers Ltd. DOI 10.1057/978-1-137-56479-5_51, p 911- 926, 2017.

SILVA, Filipe Antônio Ferreira. O Debate Da LGTBfobia na ANPED: Epistemologias do ARCO – ÍRIS. **Revista Sociais & Humanas**, v. 30, n. 3, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/sociaisehumanas/article/view/29074>. Acesso em: 11 jun. 2021.

SILVA, Siomara Aparecida. Ensino dos jogos esportivos na Educação Física escolar: o desenvolvimento da capacidade de jogo. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 23, n.1, p. 95-102, 2015. Disponível em: <http://www.bibliotekevital.org/revistas/UCB/RBCM/v23n01/v23n01a11.pdf>. Acesso em: 08 out. 2023.

SILVA, Renata Laudares *et al.* Lazer e cultura digital: abordagens sobre e-leisure em periódicos do JCR. **Licere**, Belo Horizonte, v.23, n.4, 2020. DOI: doi.org/10.35699/2447-6218.2020.26876. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/26876>. Acesso em: 11 jun. 2021.

SJÖBLOM, Max *et al.* The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. **Computers in Human Behavior**, v. 92, p. 20-28, 2019. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218304965>. Acesso: 12 out. 2023.

SOARES, Gabriel Theodoro; BAITELLO JR, Norval. Virtual Youtubers: Virtual Youtubers: Entre el cuerpo y la imagen. **InMediaciones de la Comunicación**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 145–170, 2022. DOI: 10.18861/ic.2023.18.1.3341. DOI:10.1080/00222216.2015.11950352. Disponível em: <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/3341>. Acesso em: 25 nov. 2023.

SINTAS, J. L.; FRANCISCO, L. R.; ÁLVAREZ, E. G. The nature of leisure revisited: an interpretation of digital leisure. **Journal of Leisure Research**, Abingdon, v. 47, n. 1, p. 79-101, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271135508_The_Nature_of_Leisure_Revisited_An_Interpretation_of_Digital_Leisure. Acesso em: 26 nov. 2023.

TAYLOR, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and Rise of Gam-ing Live Streaming*. New Jersey, Princeton University Press, p. 311.

TODD, Patricia R.; MELANCON, Joanna. Gender and live-streaming: source credibility and motivation. **Journal of Research in Interactive Marketing**, v. 12, n. 1, p. 79-93, 2018. DOI:10.1108/JRIM-05-2017-0035. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321917471_Gender_and_live-streaming_source_credibility_and_motivation. Acesso em: 12 out. 2023.

TOLDO, Claudia.; COSTELLA, Roberta. A língua como interpretante da linguagem não verbal da era digital: o signo emoji. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 72–90, 2021. DOI: 10.26512/les.v22i1.32288. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/les/article/view/32288>. Acesso em: 25 nov. 2023.

TORRES, Marco Antônio; ARREGUY, Agnes Vasconcelos; RODRIGUES, Vítor Luiz Rocha. Práticas profissionais e Formação Docente: Reconhecimento das sexualidades no contexto da Educação Física. **Formação Docente – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores**, [S. l.], v. 13, n. 27, p. 73–86, 2021. DOI: 10.31639/rbpf.v13i27.440. Disponível em: <https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbpf/article/view/440>. Acesso em: 25 nov. 2023.

VALERIANO, Ricardo José; NEVES JUNIOR, Cláudio Luiz. Diversidade nas aulas de Educação Física das escolas públicas de Araxá-MG. Araxá: **Revista Evidência**, volume 10, número 10, p. 61-74, 2014. Disponível em Acesso em 24 fev. 2018. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/231279294.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

VINHA, Felipe. **O que é Discord?** Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-discord/>. Acesso em: 24 mai. 2022.

WALKER, Austin. Watching us play: Postures and platforms of live streaming. **Surveillance & Society**, v. 12, n. 3, p. 437-442, 2014. DOI: <https://doi.org/10.24908/ss.v12i3.5303>. Disponível em: <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/article/view/postures>. Acesso em: 12 out. 2023.

WILLIAMSON, Cadyn Alexander. Twitch. tv and its LGBTQIA+ Tag: A Digital Ethnography Investigating How LGBTQIA+-affirming Video Game Streamers and Viewers Interact and Build LGBTQIA. **Spaces Online**. 2021. Disponível em: <https://digitalcommons.unl.edu/sociologydiss/68/>. Acesso em: 12 out. 2023.

WOHN, Donghee Yvette; FREEMAN, Guo. Audience management practices of live streamers on Twitch. In: **ACM International Conference on Interactive Media Experiences**. 2020. p. 106-116. DOI: 10.1145/3391614.3393653. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3391614.3393653>. Acesso em: 28 jul. 2023.

XU, Yi; YE, Yixin. Who watches live streaming in China? Examining viewers' behaviors, personality traits, and motivations. **Frontiers in Psychology**, v. 11, p. 1607, 2020. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01607>. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01607/full>. Acesso em: 12 out. 2023.

YONASGIRO, Mellina Mayumi Yogui. O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT. **XI SBGames**, Brasília – DF, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2021.

ZHOU, Liying et al. Understanding the role of influencers on live streaming platforms: when tipping makes the difference. **European Journal of Marketing**, v. 56, n. 10, p. 2677-2697, 2022. DOI:10.1108/EJM-10-2021-0815. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/362555608_Understanding_the_role_of_influencers_on_live_streaming_platforms_when_tipping_makes_the_difference. Acesso em: 12 out. 2023.

ZHOU, Yingfan; FARZAN, Rosta. Designing to stop live streaming cyberbullying: a case study of twitch live streaming platform. In: **Proceedings of the 10th International Conference on Communities & Technologies-Wicked Problems in the Age of Tech**. 2021. p. 138-150. DOI: 10.1145/3461564.3461574. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3461564.3461574>. Acesso em: 12 out. 2

APÊNDICE 1

1. Há quanto tempo você faz *live streaming*?
2. Quantas vezes por mês você faz *live streaming*? Tem um calendário para isso ou é aleatório?
3. Você faz *live streaming* do mesmo jogo desde o início ou de vários jogos diferentes?
4. Seu canal possui patrocinadores?
5. Como surgiu a ideia de fazer *live streaming*? Você teve alguma inspiração?
6. Surgiu como prática de lazer? Se sim, se manteve como ou mudou?
7. Como você vê a sua presença e das outras pessoas LGBTQ+ na *live streaming*?
8. Como você acha que é a experiência para os/as usuários/as?
9. Como é a relação com a audiência?
10. Como é a relação com outros jogadores/jogadoras? E com outros/outras *streamers*?

APÊNDICE 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos você a participar de um estudo desenvolvido pela Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, intitulado Ser e estar em tela: experiências de *streamers* LGBTQIAP+ nos jogos *online*. O trabalho desenvolvido pelo discente Vitor Luiz Rocha Rodrigues, sob a coordenação do professor Prof^o Dr. Rafael Fortes Soares, tem como objetivo identificar e analisar as práticas e experiências de *streamers* LGBTQIAP+ que realizem *live streaming* com jogos *online* por meio da plataforma *Twitch.tv*. Para isso, estamos convidando *streamers* que se declaram como LGBTQIAP+; da plataforma *Twitch.tv*; que tenham como prática amadora ou profissional o *live streaming* em que ele jogue qualquer tipo de jogo *online* que possibilite uma interação outros/as jogadores/as ao mesmo tempo que ele interage com a sua audiência. Caso tenha o interesse em contribuir, você será convidado/a a participar de uma entrevista *online* ou presencial com duração média de 50 minutos. Em adição, destacamos nossa responsabilidade pela garantia do anonimato e pelo sigilo absoluto no tratamento das informações, que serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa. Para tanto, os dados coletados serão mantidos em um computador, que apenas os pesquisadores da pesquisa têm acesso, por um período de 5 anos. Esclarecemos que todas as despesas relacionadas ao estudo serão de responsabilidade dos pesquisadores, não havendo qualquer forma de remuneração financeira para os/as voluntários/as. Somado a isso, por se pautar pelo compromisso social e por ter destinação sócio humanitária, espera-se que a pesquisa aponte benefícios diretos e indiretos para toda a sociedade, sobretudo por estar ligada a iniciativas que visem a promoção de igualdade entre as pessoas. Somado a isso, estimula reflexões sobre os desafios pessoais específicos de indivíduos que, muitas vezes, são deixados de lado pela sociedade. Os riscos para sua participação no estudo são mínimos, mas destaca-se que as questões a serem abordadas poderão tratar situações do cotidiano pessoal e profissional, que podem gerar situações indesejáveis como constrangimento, desconforto, perturbação e intimidação. Todavia, como medidas profiláticas à possibilidade de materialização das referidas ocorrências, preconiza-se a preservação sigilosa da identidade dos/das participantes, o esclarecimento pormenorizado dos objetivos da pesquisa, a participação livre e voluntária dos/das convidados/as, bem como a liberdade para abandonarem/desistirem do projeto quando assim desejarem. Por fim, ressalta-se o compromisso em tratar fidedignamente as informações oferecidas, respeitando integralmente a originalidade dos dados. Assumimos a responsabilidade em prestar assistência integral aos/às participantes caso possíveis danos ocorram. Assegura-se total liberdade aos/as voluntários/as convidados/as, que

poderão se recusar a participar ou mesmo retirar seu consentimento sem qualquer tipo de ônus para ambas as partes envolvidas. Serão adotados todos os cuidados possíveis para minimizar os riscos da pesquisa, garantindo o cumprimento das disposições estabelecidas neste documento e na Resolução CNS nº466/2012. Para tal, reiteramos que cada voluntário/a convidado/a receberá uma via do TCLE devidamente assinada pelo pesquisador e terá sua autonomia respeitada. Cumpre disponibilizar o endereço da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, a título de referência para qualquer contato que se faça necessário: Av. Pres. Antônio Carlos, 6627 - Campus - Pampulha, Belo Horizonte - MG, 31270-901, (31) 3409-2355. Assim, se você entendeu a proposta da pesquisa e concorda em ser voluntário/a, favor assinar o protocolo abaixo dando o seu consentimento formal. Desde já, agradecemos a compreensão e voluntariedade.

Prof^o Dr. Rafael Fortes Soares
Professor orientador da pesquisa

Vitor Luiz Rocha Rodrigues
Aluno pesquisador da pesquisa