

INTERAÇÕES DISCURSIVAS NAS *STREAMS* DE SAMIRA CLOSE: UM OLHAR A PARTIR DA PERSPECTIVA SOCIOSSEMIÓTICA

DISCURSIVE INTERACTIONS IN SAMIRA CLOSE'S *STREAMS*: A LOOK FROM THE SOCIO-SEMIOTIC PERSPECTIVE

Gilmar MONTARGIL

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPCOM/UFRGS)

Maria de Lourdes Rossi REMENCHE

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR)

Resumo: O sujeito contemporâneo insere-se no mundo por meio de gêneros discursivos com alto grau de complexidade e hibridez que não respondem somente a propósitos comunicativos, mas possibilitam a transcendência ao outro por meio de demarcações identitárias, como pode ser observado no recente sucesso de transmissões de jogos pelo Facebook por parte de LGBTQI+. Considerando esse cenário, este artigo tem por objetivo analisar diferentes regimes de interação articulados nas *streams* da *drag queen* Samira Close a partir da hipótese de que a *streamer* configura uma hibridez de regimes de interação ao mobilizar diferentes aspectos sociais e comunicativos. Ancorados na proposta sociossemiótica de Landowski (2014a, 2014b), selecionamos como *corpus* três *streams* de Samira Close em sua page do Facebook Gaming que apresentam temáticas diferentes. A análise, que considerou as diferentes formas de interação, a saber, programação, manipulação, ajustamento e acidente, revela que a streamer aciona vários regimes ao mesmo tempo, e, em alguns momentos, alterna a regularidade semiótica ao mudar de *game* para a leitura de comentários on-line.

Palavras-chave: Eric Landowski; *Queer Game Studies*; Regimes de interação; Sociossemiótica; Samira Close.

Résumé: Le sujet contemporain entre dans le monde à travers des genres discursifs à haut degré de complexité et d'hybridité qui non seulement répondent à des finalités communicatives, mais permettent la transcendance à l'autre à travers des démarcations identitaires, comme en témoigne le récent succès des diffusions de jeux sur Facebook par LGBTQI+. Considérant ce scénario, cet article vise à analyser différents régimes d'interaction articulés dans les streams de la drag queen Samira Close à partir de l'hypothèse que le streamer configure un hybride de régimes d'interaction en mobilisant différents aspects sociaux et communicatifs. Ancré dans la proposition sociosémiotique de Landowski (2014a, 2014b), nous avons sélectionné comme corpus trois streams de Samira Close sur sa page Facebook Gaming qui présentent différents thèmes. L'analyse, qui a considéré les différentes formes d'interaction, à savoir la programmation, la manipulation, l'ajustement et l'accident, révèle que le streamer active plusieurs régimes en même temps, et, parfois, alterne la régularité sémiotique lors du changement de jeu à la lecture de commentaires en ligne.

Mots-clefs: Eric Landowski; *Queer Game Studies*, Régimes d'interaction; Sociosémiotique; Samira Close.

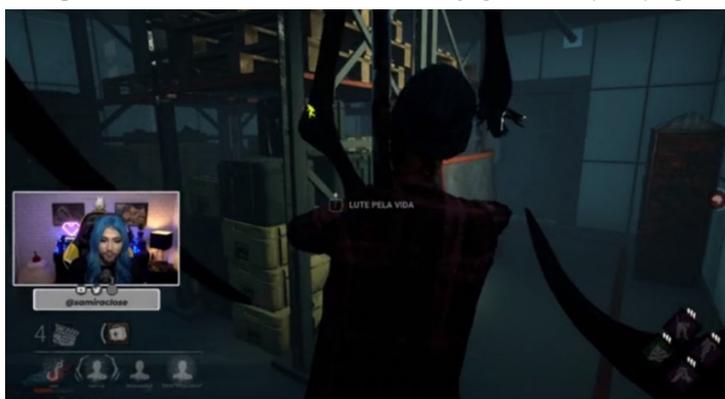
1. Introdução

Na contemporaneidade, os sujeitos verbalizam discursos na *web* a partir da potencialização, hibridização e/ou criação de gêneros discursivos cada vez mais complexos. Isso decorre de um processo tecnológico a considerar vários aspectos: 1) a frequente atualização da estrutura técnica das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e de aparatos como *smartphones* e *videogames*; 2) o aumento de números de pessoas que podem acessar e verbalizar discursos na internet; 3) a capacidade de absorção de linguagens e convergência das mídias propiciada pela internet, como averbam Manovich (2001) e Jenkins (2011).

No entanto, decorre também de um processo identitário, em que o sujeito contemporâneo, após um amplo processo de descentralização e fragmentação das identidades (HALL, 2006), coloca-se no mundo através de práticas de linguagens que não só respondem a propósito comunicativos, mas reafirmam marcas simbólicas das identidades que configuram o sujeito. Viver é por si só, participar de diversas esferas de circulação de discursos, em que reconfigurações dessas identidades são necessárias. “[...] um único e mesmo indivíduo pode participar de vários grupos semióticos e assumir tantos papéis sociossemióticos quantos são os grupos em que se acha integrado” (GREIMAS, 1981, p. 43). Um desses grupos é o LGBTQI+, ou mais especificamente a letra T correspondente ao corpo transgênero – transexuais, travestis, *drag queens* e outros modos de ser *queer*. Relacionados – com certa recorrência — à doença/distúrbio (discurso científico), ao pecado (discurso religioso), às profissões sexualizadas (discursos sociais), esse grupo tem vislumbrado lugares interditados — como o ambiente *gamer* — e contornado silenciamentos por diversas instâncias — sobretudo a dos meios de comunicação oficiais (RUBERG; SHAW, 2017; REMENCHE, MONTARGIL ROHLING, 2021).

Um exemplo é a *drag queen* Samira Close que faz transmissões ao vivo de jogos pelo Facebook desde 2018, também denominadas de *streams*, angariando centenas de milhares de visualizações e interações na rede. Autodenominada de “garota gamer”, Samira apresenta-se tanto com a expressão masculina como com a expressão feminina, demarcando-se a partir de uma linguagem que sincretiza uma variante linguística regional (Ceará) com o pajubá, variante da comunidade LGBTQI+, e uma linguagem gíria da comunidade *gamer* intensificado pela temática do *game* que transmite – que transita entre jogos de sobrevivência, tiro e terror. Para ilustrar, um recorte de uma *stream* realizada em 26 de agosto de 2020.

Figura 1 – Samira Close streamando o jogo *Dead By Daylight*



Fonte: SAMIRA CLOSE, 2020.

Atualmente a sua *page* no Facebook conta com 750 mil seguidores. Somente entre os dias 24 e 26 de agosto de 2020, a *streamer* conseguiu, por meio de três transmissões, um número total de 302 mil visualizações, mais de 25 mil *likes* e 46,1 mil comentários — uma média de mais de 100 mil visualizações, 8,5 mil *likes* e 15, mil comentários. A tabela a seguir apresenta os números orgânicos de audiência desses exemplos.

Tabela 1 – Dados de audiência entre as *streams* do dia 24 de agosto a 26 de agosto

	Visualizações	Likes	Comentários
Stream 24 de agosto	86 mil	10 mil	18 mil
Stream 25 de agosto	49 mil	5,8 mil	7,1 mil
Stream 26 de agosto	167 mil	9,7 mil	21 mil
Média	100,3 mil	8,5 mil	15,3 mil

Fonte: Os autores, 2020.

Dado esse sucesso, e considerando a convergência entre o processo tecnológico e os processos identitários no contexto contemporâneo, essa pesquisa assinala como objeto as *streams* de Samira Close. Cabe aqui o conceito de gêneros do discurso proposto por Bakhtin (2016)¹ para vislumbrar a *stream* como um texto que enforma o discurso por meio do hibridismo de linguagens e outros gêneros. A literatura já trabalha com o conceito de ludoletramento como forma de limar as diversas competências discursivo-semióticas necessárias para o ato de jogar e streamar — porque, por exemplo, no caso de Samira Close, ela precisa operar o game (tela maior), operar a transmissão (tela menor), operar a interação com o público, operar a comunicação com colegas que joga, e uma série de outras necessidades para que a *stream* se constitua e produza um dado regime de interação específico (ou singularizado), em que as categorias de interações apresentadas por Landowski (2014b) — programação, manipulação, ajustamento e acidente — vão sendo reordenadas e configuradas por Samira Close a depender desses diversos fatores.

1. Para Bakhtin (2016) os gêneros se constituem de tema, composição e estilo e são influenciados pela esfera discursiva, o suporte tecnológico, regras morais que ditam o que pode ou não ser dito. Além disso, o autor considera que existam gêneros capazes de absorver outros gêneros, como o romance, que tem a capacidade de absorver cartas, bilhetes, cantos.

Partindo da hipótese de que essas quatro categorias de interações apresentadas por Landowski (2014a, 2014b) vão sendo reordenadas e configuradas por Samira Close a depender desses diversos fatores, estabelecemos como objetivo analisar os diferentes regimes de interação articulados nas *streams* de Samira Close a fim de analisar de que forma a *streamer* operacionaliza-os como forma de angariar sua sólida audiência na plataforma de gamestream Facebook Gaming. A seguir, apresentamos a perspectiva teórica da sociossemiótica com base em Eric Landowski; para, posteriormente, apresentarmos a metodologia e o mapeamento dos diferentes regimes de interação encontrados e articulados no ato de transmitir jogos digitais por parte de Samira Close.

2. A aliança Greimas e Landowski

Todo o embasamento apresentado em trabalhos mais recentes do semioticista Eric Landowski, sobretudo no livro *Interações Arriscadas*, advêm de um percurso que foi germinado e desenvolvido a partir das ideias greimasianas². Greimas (1975, 1981, 2002), professor e mestre de Landowski, entendia o ser e estar no mundo como uma “virtualidade de sentido”, buscando uma abordagem com o intuito de: “[...]compreender e descrever de que maneira o indivíduo, nesse novo contexto, consegue transcender a si mesmo e juntar-se ao outro, de que maneira ele se integra e vive sua integração nos grupos sociais[...]” (GREIMAS, 1981, p. 39).

Entendendo a semiótica como um campo descritivo, capaz de elucidar diversos tipos de discursos e tipos de texto, e, amparado por parâmetros bem definidos, Greimas (1975) concebe o conceito de *Percurso Gerativo de Sentido* em três níveis.

O primeiro nível trata-se do *fundamental*: ocorre a identificação de oposições semânticas, por exemplo, morte × vida, bondade × maldade, guerra × paz. No quadro semiótico greimasiano, a vida também se opõe a não-vida da mesma forma que a morte se opõe a não-morte, sendo a vida e a não-morte complementares na medida que a morte se complementa com a não-vida, ou seja, o sentido, nesse caso, é produzido a partir de um cálculo de conexões e oposições, provocado em uma primeira leitura em que esses signos possibilitam esse jogo, porque se configuram enquanto competência discursivo-semiótica de um grupo social.

O segundo nível trata-se do *narrativo*: uma estrutura universal de como se contar história denominado *modelo actancial*. Existe um *sujeito* que almeja um *objeto*, ocorre uma ajuda de um *mentor* e o acréscimo de obstáculos por um *opositor*, durante o caminho de levar esse *objeto* do *destinador* ao *destinatário*. Esse modelo foi construído por Greimas (1975) após a tradução de *Morfologia dos Contos Maravilhosos* de Propp (1984[1928]) ter chegado ao Ocidente com 30 anos de atraso, em 1958³.

2. Eric Landowski pode ser considerado como um “discípulo” de Algirdas Julien Greimas, atuando em conjunto e participando ativamente na abertura da teoria greimasiana, que a partir dos anos se abre para outros *modus* do sentido, como o *sensível* e a *estesia*. Esse contato pode ser percebido em trabalhos como *Análise Semiótica de um Discurso Jurídico* (GREIMAS; LANDOWSKI, 1981) e *Com Greimas* (LANDOWSKI, 2017).

3. Assim como Greimas (1975), uma série de estudiosos importantes da geração dos anos 1950 e 1960, como o antropólogo Levi-Strauss, foram influenciados pelos estudos proppianos, assim nos revela Meletinski (1984).

Propp (1984) analisou mais de cem contos maravilhosos⁴ russos e identificou uma estrutura narrativa comum em que consistia um padrão para as funções dos personagens, em suas palavras, “o que muda são os nomes (e, com eles, os atributos) dos personagens, o que não muda são suas ações, ou *funções* (PROPP, 1984, p. 25, grifo do autor). Dessa forma, o *modelo actancial* foi construído em uma dicotomia de crítica e valoração da importância do estudo proppiano, podendo ser aplicado em qualquer tipo de narrativa. No texto *Análise de um Discurso Jurídico*, Greimas e Landowski (1981) aplicam a teoria em um julgamento, ou seja, compreendido enquanto narrativa, vislumbra-se o encadeamento das ações (apresentação, apreciação, sentença) com os respectivos personagens exercendo as funções *actanciais* (o réu, juiz, advogado de acusação, advogado de defesa).

Por último o nível *discursivo*: é a instância de sentido em que se responde a pergunta “o que esse texto quer dizer?” levando-se em conta os níveis anteriores. Exemplo: se em um filme o protagonista dá uma rosa à princesa, a compreensão estará em torno da paleta amorosa; no entanto, se é a bruxa que dá a rosa à princesa, a compreensão evocará perigo. Cabe aqui três colocações: 1) a primeira é a de que embora a teoria greimasiana buscasse analisar qualquer tipo de texto, Greimas (1975, 1981, 2002) não deslumbrou seu procedimento em textos visuais, dando preferência à literatura e gêneros com ênfase na escrita; 2) a segunda é a de que embora em vários momentos o semiótico dê ênfase ao social⁵, a última etapa como procedimento desconsidera o contexto; 3) o último nível não foi tão trabalhado e instrumentalizado como os outros níveis, o próprio Landowski (2014b) assume que o nível *narrativo* foi o que mais empreendeu sucesso na teoria greimasiana.

Não obstante, no final de sua vida, Greimas (2002) expande seu pensamento dos modelos fixos e universais para o campo do sensível. É nesse momento que o contato com Landowski (1981, 1992) parece fecundo, pois, depois da morte de seu “mestre”, o autor reconfigura o legado greimasiano em vários eixos: busca articular o inteligível com o sensível; propondo na obra *A sociedade refletida* um deslocamento da proposta descritiva dos textos para uma investigação com foco nas interações:

[...]em vez de encarar a linguagem como simples suporte de “mensagens” que circulam entre emissores e receptores quaisquer [...] procurar-se-á, antes de mais nada, captar as *interações* efetuadas, com a ajuda do discurso, entre os “sujeitos” individuais ou coletivos que nele se inscrevem e que, de certo modo, nele se reconhecem (LANDOWSKI, 1992, p. 10, grifos do autor)

Nessa obra, Landowski (1992) apresenta três regimes de interação, argumentando que Greimas (1975), apesar do sucesso do seu método no campo narrativo, não elucidou uma forma universal de fazer a leitura das interações, mas sim, localizou apenas um dos modos de narratividade.

4. Similar aos contos de fada.

5. “[...]como se sabe, a diferenciação cultural das macrosociedades leva à constituição de grupos sociosemióticos semiautônomos, detentores de um saber e de uma competência discursiva particulares, grupos esses dentro dos quais se estabelecem circuitos fechados de comunicação” (GREIMAS, 1981, p. 17)

Nesta pesquisa, mobilizaremos a obra *Interações Arriscadas*, pois ela acrescenta um quarto regime — advinda do desenvolvimento ao longo dos anos dos procedimentos empregados por Landowski (2014a, 2014b) em que a sociossemiótica busca “[...]nos enunciados, nos textos, nas coisas que nos circundam ou nos comportamentos que nós observamos [...] a produção e a apreensão do sentido em ato” (LANDOWSKI, 2014b, p. 12).

Esses quatro regimes, a saber, são: 1) *Programação*: decorre de uma força exterior já-dada, envolvendo a previsão de um propósito comunicativo interligado a um tema; 2) *Manipulação*: decorre de um desejo interno, envolvendo um propósito de persuadir, influenciar ou forçar outrem a agir; 3) *Ajustamento*: advindo da interseccionalidade dos regimes anteriores, o ajustamento decorre de um arranjo dos propósitos das pessoas que se comunicam, no entanto, esse regime abre margem para o sensível, “ele põe em jogo o processo de contágio fundado sobre as qualidades sensíveis dos parceiros da interação, isto é, de um lado, a consistência estética (plástica e rítmica) dos objetos, e, de outro, a competência estética dos sujeitos” (LANDOWSKI, 2014b, p. 17); 4) *Acidente*: decorre de erros, acovardamentos, mudança de rota ou de plano em regimes anteriores, é o espaço do acaso onde o inesperado pode acontecer.

Num plano geral, as escolhas que podemos efetuar a respeito (na medida em que as situações concretas permitem escolher) se resume a optar por diferentes regimes de interação e, por isso mesmo, entre regimes de sentidos distintos. Esses dois regimes estão intimamente relacionados. De uma parte é fácil constatar empiricamente que, quanto mais nos aplicamos a ganhar em termos de segurança no plano pragmático da interação, mais nos expomos, em geral, ao risco de perder no outro plano – o da produção de sentido. E vice-versa. Por outra parte, e sobretudo, por maior que seja a diversidade de formas de interação, é possível mostrar, como trataremos de fazê-lo, que essa diversidade remete a um número muito limitado de princípios elementares relativos à maneira de construir as relações do sujeito com o mundo, com o outro e consigo mesmo [...] (LANDOWSKI, 2014a, p. 19).

Assim, Landowski (2014b) nos oferece uma gama de possibilidade de interações, uma vez que esses quatro regimes vão criando teias de oposições e aproximações, desencontrando-se, e em muitos casos, sobrepondo-se e mesclando-se em vários níveis e instâncias. Logo, na próxima seção apresentaremos esse gênero discursivo denominado de *stream*, com enfoque em fazer uma leitura de suas principais características do ponto de vista semiótico, para, em seguida, vislumbrar o olhar de quais regimes transpassam essa prática de linguagem quando realizada por sujeitos *queers*.

3. O gênero discursivo *stream*

Quando nos debruçamos, por exemplo, no consumo de literatura, encontramos uma série de categorias, tais como conto, romance, ensaio, poesia, entre outros, cada um com características próprias. Tais características, quando levamos em conta a leitura de Bakhtin (2016) em *Os Gêneros do Discurso*, não podem ser compreendidas como engessadas e imutáveis, pois, elas são “relativamente estáveis”, passíveis de mudança e reordenamento. O mesmo ocorre com os gêneros audiovisuais do âmbito midiático, disponíveis em canais na *web* e em canais de televisão.

Assim, muitos indivíduos ligam seus *tablets*, *smartphones*, *notebooks*, entre outros aparelhos, para assistir transmissões ao vivo de jogos realizadas em plataformas de *game streaming*, tais como Twitch Tv, You Tube e Facebook Gaming. Essas transmissões, apesar da variedade do que se possa transmitir (TAYLOR, 2018), são denominadas de “*stream*”, termo que ganhou aderência pela comunidade *gamer* como sinônimo de transmissão de jogos digitais. Para tanto, quando adentramos o canal ou *page* de algum *streamer* (*gamer* e/ou profissional que faz a transmissão), somos envolvidos por esse gênero discursivo em que assistimos em tempo real o sujeito e sua *gameplay*, como na figura 2, em que Samira Close está streamando *League Of Legends*.

Figura 2 – Print de tela da plataforma Facebook Gaming



Fonte: Page Samira Close/FACEBOOK GAMING, 2021.

Portanto, alguns aspectos composicionais-estilísticos, são observáveis na maior parte das *streams*, como, por exemplo, o *layout* configurado em uma sobreposição de telas, permitindo que vejamos a *gameplay* do jogo em tempo real ao mesmo tempo que o *streamer* e suas respectivas reações. Durante as horas de *live streaming* (ou quando assistimos ao arquivo em *VOD* posteriormente na plataforma), verificamos neste gênero a interação com diversos interlocutores: 1) os fãs enviam comentários pelo *chat*, elogiando, xingando e dando dicas – recorrentemente lidos pela *streamer*, visto o volume de comentários; 2) os amigos que o/a *streamer* chama para jogar em conjunto; 3) *players* que acabam fazendo parte do time ou que recaem na partida em que o *streamer* está – incorrendo em comunicação escrita ou oral pelos canais internos do jogo.

Mas poderíamos, ainda, acrescentar, a própria plataforma de transmissão, reconhecida como o local de trabalho para esses *streamers*, interpelando, assim, determinados modos de agir e se portar durante a transmissão. Não obstante, como subentendem “streamar” como um trabalho (COCQ, 2018), em geral, um trabalho desenvolvido com um público das redes sociais digitais, em que prezam pela construção de suas imagens, para que consigam se monetizar e ganhar dinheiro pelos diversos fluxos econômicos (JOHNSON; WOODCOCK, 2019), ocorre também patrocínios de empresas do ramo de jogos, tecnologia e alimentos como chiclete. Tal fato é importante, porque o lúdico e o entretenimento, contidos no ato de streamar, podem ganhar contornos de persuasão, mensagem subliminar e discursos de marketing permeados pela alusão a compras desses produtos.

Porém, é importante destacar o próprio fator jogo nessa textualidade, pois, cada tipo de jogo pode incorrer em um determinado modo de interação ou combinação de modos de interação, pois, “[...] para jogar, todo mundo precisa saber as regras do jogo” (SICARD, 2017, p. 153)⁶, e, em geral, essas regras alicerçam um *game design* – uma estruturação das práticas discursivas que serão necessárias para ganhar ou perder ou a alcançar algum objetivo.

Nitsche (2009) nos lembra que, no âmbito dos *games*, existem regras que condicionam tudo aquilo que um indivíduo-avatar-personagem pode fazer e como fazer. Somos levados a firmar a atenção a que tipologia de jogo está sendo transmitida (se é *roleplaying-game*, futebol, luta, terror, *beat'em up*, *puzzles*, entre outros), o que se pode ou não fazer no *game*; se é *gameplay* solo ou *multiplayer*, que nível de atenção-concentração é necessária, entre outros fatores. Estes pontos são importantes, porque instituem modos de observação para essas *streams*, pois, em um jogo de tiro como *Valorant*, que necessita de perícia e atenção para mirar e acertar o alvo, o *streamer* pode ficar mais em silêncio, focado no jogo, com semblante sério; enquanto, em um jogo mais descontraído, como *Fall Guys*, ou em jogos que demandam cooperação entre *players*, como *Dead by Daylight* ou *It Takes Two*, o *streamer* se permita ler mais as mensagens do público no *chat* ou conversar com amigos de forma descontraída.

Por fim, cabe apresentar Samira Close, uma *drag queen* que faz *live streamings* no Facebook antes mesmo da empresa lançar, em 2019, a plataforma Facebook Gaming para concorrer com a plataforma da Amazon que detêm a maior fatia do mercado, denominada Twitch Tv.

Como argumentam Remenche, Montargil e Rohling (2021), Samira transgride a racionalidade heteronormativa e hegemônica percuciente ainda na esfera dos *gamers*, lócus de preconceitos, estereótipos e obstáculos para corpos não condizentes com padrões e normas sociais que orbitam o circuito *gamer*. Exemplos dessas corporalidades que sofrem violência são: mulheres, comunidade negra e *queers*. Por isso, a importância de aludir aos *Queer Game Studies*, como propõem Ruberg e Shaw (2017), pois, também devemos olhar para esses *modus queers* de jogar e os modos *queers* de interação, ou mesmo, como sugere Halberstam (2017), identificar os modos de se relacionar com os estatutos heteronormativos e não-heteronormativos.

6. No original: “[...] *to play a game, everybody needs to know the rules of the game*” (SICARD, 2017, p. 153).

Nessa perspectiva, em que medida o pensamento sociossemiótico proposto por Eric Landowski favorece uma interpretação da enunciação por parte dos *queers* em gêneros como a *stream* e outras textualidades do âmbito midiático? Como esses modos de ser transformam a interação de uma jogabilidade? Ou mesmo, até que ponto o ganhar é mais importante que estar em pertença com amigos ou com uma comunidade?

No que tange a Samira Close, algumas pistas a esse respeito já foram dadas por outros vieses teóricos (NEMER, INOCÊNCIO, 2019; BONFIM JÚNIOR; ZAGO, 2020; REMENCHE, MONTARGIL, ROHLING, 2021). Uma das principais características é o emprego de gírias da comunidade LGBTQI+ e linguagens como o pajubá – dialeto advindo do iorubá africano que permeia dizeres e jargões desta comunidade. Esses trabalhos demonstram que Samira Close utiliza termos como “uó”, “mona”, “tô passada”, “babado” e adapta isso na sua mecânica de jogo, na sua performance e nas suas interações com os diversos interlocutores, sejam fãs, amigas *streamers queers*, como Rebeca Trans ou Dani Liu, ou mesmo, com outros *players* ou “*incels da internet*” ou *haters*⁷.

Há de se observar, todavia, que os regimes de interação específicos (RIE) são constituídos a partir de outras vivências e singularidades que atravessam Samira Close, como o fato de se considerar *gamer*, de ser nordestina, de ser uma microcelebridade, de estar com determinado humor ou passando por alguma situação em sua vida privada.

Reforçamos aqui, a materialidade *queer* e drag envolta de códigos semióticos e gestos como o balançar dos seios, o modo e o tom de falar, a maquiagem, a peruca, entre outros elementos prostéticos-técnicos (PRECIADO, 2018). Todos esses fatores, se bifurcam em uma conjuntura, sobrepondo-se com o jogo a ser transmitido e os interlocutores que frequentarão a *stream*. Nossa *hypothesis*, portanto, é de que a programação, a manipulação, o ajustamento e o acidente, vão se hibridizando e se reordenando, pois, Landowski (2014b, p. 11) reforça que são “[...] as práticas de construção, negociação, intercâmbio de sentido que vêm construindo o «social» enquanto universo de sentido”. Para saber como nossa *streamer queer* recortada faz isso, apresentamos, a seguir, o percurso metodológico e os resultados encontrados.

4. Jogando com Samira Close

Como já salientado, os procedimentos metodológicos terão aporte na perspectiva da sociossemiótica com base em Landowski (1992, 2014a, 2014b). Como diz o autor em *Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido*, priorizamos a interação como uma técnica de observar os modos de significação no gênero discursivo de transmissão ao vivo de jogos digitais. Para tanto, fizemos o recorte de três *streams* do mês de agosto de 2020, com vistas a estabelecer uma variedade de jogos streamado, e, assim, aferir nuances ou mudanças na configuração de cada *stream* no que tange aos quatro modos elencados por Landowski (2014a, 2014b). A partir disso, criamos o quadro a seguir, que apresenta o registro dos respectivos fatores imbuídos no todo discursivo da *stream*, a saber: 1) que jogo e tipologia de jogo está sendo transmitido; 2) que interlocutores estão presentes nas

7. *Incels* é uma denominação para pessoas que têm dificuldades para achar parceiros românticos e acabam sobrepondo essa frustração por meio de preconceitos, machismo e outros modos de violência (organizada ou não) pelas redes e pela esfera da comunidade *gamer*. *Hater* é uma denominação para pessoas que propagam comentários de ódio pelas redes.

interações da amostra (fãs, amigos, *players*); 3) recorte de enunciado para a respectiva análise e interpretação sociossemiótica.

Quadro 1 – Registro de dados das três *streams* analisadas

Amostra 1	Amostra 2	Amostra 3
 <p>Jogo:<i>Dead By Daylight</i></p> <p>Jogo com temática de terror. Um assassino persegue quatro sobreviventes. Para escapar os sobreviventes devem arrumar cinco geradores, energizando os portões de saída da arena para assim escapar a salvo.</p> <p>Interlocutores:</p> <p>Samira interage no jogo com a amiga Dani Liu e com outros dois desconhecidos. Fora do jogo Samira interage com Dani Liu e com o público lendo comentários no <i>chat</i>.</p> <p>Recorte da Interação:</p> <p>Ihh! [O <i>killer</i>] já está na Alva. Alva vai cair a qualquer momento. É a <i>Spirit!</i> Nossa derrubei uma <i>palet</i> ali fortíssima! Me perdeu! Voltei para o gerador. Esse negócio de não dropar <i>palet</i> porque é no começo do jogo depois passa um dropando tudo, quando eu vou loopar já não tem mais merda nenhuma.</p>	 <p>Jogo:<i>Grand Theft Auto V</i></p> <p>Permite uma simulação da vida real. Samira Close construiu uma personagem chamada Dona Sueli que tem como profissão ser faxineira.</p> <p>Interlocutores:</p> <p>Samira interage por meio de Dona Sueli com amigas e desconhecidos que estão controlando outros personagens.</p> <p>Recorte da Interação:</p> <p>Oi Dona Maria Joana. Minha filha eu já estava descendo o lixo, valha-me nossa senhora, hoje todo mundo briga comigo. Pois você me desculpe. Já vou Dona Estela! Já vou limpar! Ô Dona Julia vem cá, tô com medo de uma coisa minha filha, o doutor dos cabelo branco veio falar para mim da Dona Estela, do jeito que ela é briguenta comigo e tudo, eu tô com medo menina, porque eu preciso trabalhar.</p>	 <p>Jogo:<i>Fall Guys</i></p> <p>A proposta do jogo é apresentar fases que aos poucos eliminam os sessenta jogadores. O último que sobrar vence uma coroa.</p> <p>Interlocutores:</p> <p>Samira joga com mais 3 amigas e interage com o público. Além disso, faz <i>merchandising</i> do novo notebook Intel que patrocina essa transmissão em específico.</p> <p>Recorte da Interação:</p> <p>Eu vou fazer muita <i>live</i> nesse <i>notebook</i> [da Intel] sem sombra de dúvida. Gente, aqui [no jogo] é igual metrô de São Paulo, você passa e o povo te leva.</p>

Fonte: Os autores, a partir de Samira Close/Facebook Gaming, 2020.

A partir desse protocolo de registro e organização das amostras, o mapeamento sociosemiótico dos regimes de interação tornou-se possível, pois a *stream* possui uma textualidade complexa, ativando variadas competências discursivas em que esses fatores interferem na produção de sentido e vão sendo ativados ao longo do todo temporal da transmissão – que em geral pode durar de duas a até 12 horas ininterruptamente⁸.

Na amostra 1, por exemplo, há uma predisposição para o regime da *programação* imposta pelo jogo. Encontramos Samira Close fazendo a *stream* de *Dead By Daylight* (DBD) – *game* de terror estruturado em uma jogabilidade que consiste em sair de uma arena após o conserto de cinco geradores de energia, permitindo a energização dos portões de saída e a respectiva fuga.

O jogo é *multiplayer*; pode ser jogado em conjunto com amigos e com “*randoms*”⁹, totalizando 4 sobreviventes que precisam jogar em cooperação. Há, ainda, o *killer* (assassino), um quinto jogador que tem o objetivo diferente: matar um por um dos sobreviventes por meio de personagens como Michael Myers, Demogorgon e Nemesis (追跡者) (REMENCHE, MONTARGIL, 2021). Assim, o espectador que assiste à *stream* compreende, em termos greimasianos, que há uma regularidade narrativa imposta pelo jogo, condicionando aquilo que Landowski (2014a) denomina de *papéis temáticos*: conhecemos as “regras do jogo” e, a cada partida que Samira Close adentra, sabemos que: ou ela vai finalizar os cinco geradores e fugir ou vai morrer para o *killer*; sabemos os objetivos que a *streamer* necessita realizar e as ações para um bom desempenho na partida.

Por esse motivo, a interação de Samira Close é substancialmente focada em narrar suas próprias ações para a audiência da *stream* e se comunicar com Dani Liu, amiga e aliada que lhe faz companhia nas *gameplays* em *DBD*. Nosso recorte a seguir, exemplifica esse modo de interação, salientando opiniões e as indicações da *gamer*, como “vou por aqui”, “me perdeu”, “voltei para tal lugar”:

Ihh! [O *killer*] já está na Alva. Alva vai cair a qualquer momento. É a *Spirit*! Nossa derrubei uma *palet* ali fortíssima! Me perdeu! Voltei para o gerador. Esse negócio de não dropar *palet* porque é no começo do jogo depois passa um dropando tudo, quando eu vou loopar já não tem mais merda nenhuma (SAMIRA CLOSE, 2020).

No entanto, é possível observar também na amostra 1 o regime do *acidente*, pois, alguns imprevistos podem ocorrer nesta *gameplay* de *DBD*, como, por exemplo, alguns *players* ficarem *away from keyboard* (AFK)¹⁰, o servidor do jogo ficar indisponível, ou, ainda, acontecer acidentes que já estão programados no *design* do *game*, como por exemplo, “sair

8. É preciso ressaltar, que em geral, os *streamers* não ultrapassam 12 horas de transmissão, por ser para eles um processo exaustivo. No entanto, em raros casos, essa margem é ultrapassada.

9. *Random* é uma pessoa fora do seu círculo de amigos, um estranho/estrangeiro, que acaba – em alguns jogos – fazendo parte do seu time para que o *game* aconteça. Jogos como *Valorant*, permitem que o time se comunique por chatvoice interno ao game, outros jogos como *League of Legends* somente a comunicação escrita, e, em alguns casos, como *Dead By Daylight*, não há possibilidade dessas interações.

10. *AFK* é quando o indivíduo abandonou a partida por determinado motivo, o termo em *inglês* é uma referência a quem está longe do teclado do computador.

do gancho”¹¹ ou das armadilhas do *killer* por si só (possibilidade com baixíssima chance de ocorrer), ou mesmo, situações inusitadas ou *bugs* não programados que surgem durante a *gameplay* transmitida de *DBD* (um pulo ou *dash*¹² errado, um clique no *mouse* que faz o avatar fazer algo não previsto, ficar preso no cenário por algum erro arquitetural do jogo).

Poderíamos ainda, reconhecer os imprevistos ao longo das três amostras, esse momento de interagir com o público que lhe assiste on-line, em que a *streamer* lê alguns comentários no *chat* da plataforma Facebook Gaming. Isso porque “sua aparição gera diversos comentários na comunidade de fãs, com elogios à estética. A interação é marcada por elogios e cria ainda mais proximidade com sua comunidade” [...] (BONFIM JÚNIOR; ZAGO, 2020, p. 182). E aqui estamos diante de um grau de imprevisibilidade muito grande, pois, apesar desses comentários serem mais voltados a mensagens positivas, dicas de *gameplay* e elogios, pode ocorrer por parte dos fãs críticas e xingamentos.

A *streamer*, por sua vez, motivada a responder seus interlocutores, mobiliza um *fazer ser* tanto no âmbito da *programação*, como, por exemplo, agradecendo a um elogio, como no do *acidente*, podendo, inclusive, irritar-se ou xingar um fã, ao entender o comentário como inveja, indelicadeza, imoral – logo, nunca se sabe se, ao dar alguma dica, Samira irá agradecer ou dizer algo do tipo “não perguntei”! Essa imprevisibilidade e aspereza no modo de tratar seus fãs, pode ser uma pista vislumbrar esse modo *queer* de jogar e de se relacionar com a própria comunidade LGBTQI+.

Na amostra 2 identificamos uma maior sobreposição do regime do *ajustamento*. Nessa *stream*, Samira Close está transmitindo um *roleplaying-game* (RP), isto é, uma interpretação de papel na cidade-jogo de *Grand Theft Auto V*. O regime de *ajustamento* parece ser importante para o contrato comunicativo de Dona Sueli (personagem de Samira Close) e o público, fazendo entender que isso é uma simulação de papel dentro do jogo digital. O *erre-pê* (RP), é basicamente a simulação da vida real, em que se cria uma personagem para morar, comer, namorar, interagir na cidade de Los Santos, sem narrativa determinada (ARAUJO, 2018).

Assim, acompanhamos por horas a fio o desenvolvimento da narrativa de Sueli, uma faxineira de hospital, nordestina, de meia-idade. A *programação*, aqui, não está tão salientada, pois o jogo não possui objetivos claros que estruturam algum modo de ação (como *Dead By Daylight* em que o objetivo é abrir os portões para fugir), tampouco, *manipulação*, uma vez que o intuito de Samira Close não é nos “*fazer fazer*” algo. O modo de *ajustamento* requer o “*fazer sentir*”, modo de interação mais ligado aos fatores estéticos, sentimentais, que nos “afeta” de alguma maneira.

Samira Close transmite em tempo real a sua performatização de Dona Sueli, e nessa interpretação, utiliza-se de vários elementos linguísticos, semióticos, gestuais, indumentários, para nos dar uma conjuntura dessa personagem. Percebemos assim, que Sueli

11. O *killer* elimina os sobreviventes em um sistema de dar dois *hits* no intuito de os fazer cair, para em seguida, os colocar em ganchos de açougue disponíveis pelo mapa. O sobrevivente, por sua vez, fica aguardando outro *player* lhe retirar do gancho, porém, há a possibilidade de sair do gancho sozinho por meio de três tentativas com poucas porcentagens de que dê certo. O que do ponto de vista landowskiano, pode ser considerado um acidente programado, uma irregularidade programada.

12. Movimento de supetão para frente.

é uma personagem com profundidade, esférica, com vários dilemas éticos, no que tange às desigualdades sociais; submissão, assédio moral e preconceito no âmbito do trabalho por ser faxineira e nordestina; empregando signos que permeiam a rotina das faxineiras, como explicitado no trecho recortado “já vou limpar” ou em ações em que está varrendo, retirando saco de lixo para fora do hospital, pedindo para outros personagens “darem uma afastadinha” para que consiga limpar.

Figura 3 – Samira Close em atuação com a personagem Dona Sueli



Fonte: Samira Close/ FACEBOOK GAMING, 2020.

Por fim, na amostra 3, diferentemente das amostras 1 e 2, identificamos com mais clareza o regime da *manipulação*. Samira Close está fazendo sua transmissão a partir do novo *notebook* da Intel uma vez que a *live*, nessa ocasião, foi patrocinada pela empresa. A *streamer* diz: “Eu vou fazer muita *live* nesse *notebook* [da Intel] sem sombra de dúvida” (SAMIRA CLOSE, 2020).

Nesse sentido, a *streamer*, que está jogando *Fall Guys*, pausa suas ações no *game* ou espera momentos em que está sem jogar para enunciar um texto falando bem do computador. Além disso, pode se verificar, ao longo da transmissão, que Samira a todo momento elogia as qualidades técnicas do produto, a marca, tentando nos induzir a comprá-lo. Assim, a manipulação nesse caso, foi sobreposta aos outros regimes, em especial à *programação* imposta pelo *design* do jogo (ultrapassar fases para vencer). Como lembra o pensamento landowskiano, nesse tipo de interação, “[...] ao sujeito importa tanto ser reconhecido como tal, com as qualidades e competências que isso envolve, que se sente obrigado a atuar conforme a imagem que deseja oferecer (e oferecer-se) de si mesmo” (LANDOWSKI, 2014a, p. 26). Mas há também, outras formas de *manipulação* presentes em suas interações, porque é preciso lembrar que, enquanto trabalho, Samira Close precisa monetizar — fato que a faz pedir engajamento, compartilhamentos, doações, assinatura de seus canais, envio de “estrelas” — em alguns momentos de maneira explícita, e, em outros, utilizando de formas mais subjetivas — “se você tá gostando da minha *gameplay*, deixa o *like*!”.

5. Landowski como lupa para o modo *queer* de jogar

Nessa pesquisa, aportamos uma leitura do gênero *stream* (transmissão ao vivo de jogos por diversas plataformas de *game streaming*, entre elas, o Facebook Gaming) pelo ponto de vista teórico da sociossemiótica fundada por Eric Landowski. Dessa forma, com os regimes de interação elencados na obra *Interações Arriscadas*, a saber: programação, manipulação, ajustamento e acidente, fizemos um mapeamento em três *streams* de Samira Close, uma *drag queen* que streama de *League of Legends* a *Free Fire*, a título de verificar como a *streamer* articula esses modos como forma de produzir altos índices de audiência em suas *live streaming*.

A análise evidenciou que Samira Close articula e sobrepõe esses diferentes regimes de interação a partir de um interpelamento em várias frentes, considerando o *game* e suas respectivas regras e necessidades lúdicas, os diferentes interlocutores que perpassam sua transmissão e sua necessidade de se monetizar e ganhar dinheiro com esse trabalho. Logo, a *programação* ficou destacada quando o jogo estruturava ações e modos de ser; a *manipulação* ficou evidente quando Samira fez uma live com patrocínio da marca Intel em que nos persuadia a comprar o produto; o *ajustamento* foi importante para nos mobilizar com a interpretação da faxineira Dona Sueli, e, o *acidente*, aferível por meio de erros, *bugs* e situações inesperadas.

Cabe lembrar que as *streams* são transmissões com durações que podem chegar a 12 horas e a própria complexidade dessa narrativa aciona a soma, a sobreposição e a hibridização de regimes de interação, configurando regimes de interações específicos (RIE) (ou momentos de interações específicas que podem ser acionados ou desligados durante a *live*). Verificamos que, em vários momentos, Samira acionou vários regimes ao mesmo tempo, e, em alguns momentos, alternou sua regularidade semiótica ao mudar de *game* ou mesmo ao ler um novo comentário de fã.

Tais reflexões sobre práticas no âmbito dos *gamers* revelam como esses sujeitos conseguem mobilizar um grande público em seus canais por meio de processos de significação que coadunam um jeito próprio (uma singularidade) no modo como se joga e se midiatisa ao vivo por essas plataformas. Sem o olhar metodológico e “arriscado” propiciado por Eric Landowski, isso não seria possível.

6. Referências

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

BAKHTIN, Mikhail. **Os Gêneros do Discurso**. Editora 34: São Paulo, 2016.

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

COCQ, Michel. Constitution et exploitation du capital communautaire: Le travail des streamers sur la plateforme Twitch. **La nouvelle revue du travail**, Paris, n. 13, 2018.

- GREIMAS, Algirdas Julius. **Da imperfeição**. São Paulo: Hackers Editores, 2002.
- GREIMAS, Algirdas Julius. **Semiótica e Ciências Sociais**. Editora Cultrix: São Paulo, 1981.
- GREIMAS, Algirdas Julius. **Sobre o sentido**: ensaios semióticos. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.
- GREIMAS, Algirdas Julius; LANDOWSKI, Eric. Análise Semiótica de um discurso jurídico: a lei comercial sobre as sociedades e os grupos de sociedades. *In*: GREIMAS, A. J. **Semiótica e Ciências Sociais**. Editora Cultrix: São Paulo, 1981. p. 67-114.
- HALBERSTAM, Jack. Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. **Queer Game Studies**. Minneapolis: Univ. Minnesota Press, 2017. Capítulo 19.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2011.
- JOHNSON, Mark R; WOODCOCK, Jamie. “And Today’s Top Donator is”: How Live streamers on Twitch.Tv Monetize and Gamify Their Broadcasters. **Social Media + Society**, p. 1-11, oct.-dec., 2019.
- LANDOWSKI, Eric. **Com Greimas**: Interações Semióticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores. 1. ed., 2017.
- LANDOWSKI, Eric. **A sociedade refletida**: ensaios de sociosemiótica. São Paulo: EDIC/Pontes, 1992.
- LANDOWSKI, Eric. **Interações Arriscadas**. Tradução do francês por Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores, Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2014a.
- LANDOWSKI, Eric. Sociosemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galáxia**, São Paulo, n. 27, p.10-20, jun. 2014b.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MELETÍNSKI, Eleazar Moiseevich. O estudo tipológico-estrutural do conto maravilhoso. *In*: PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. 42º Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. Belém, Pará. 2-7 set. 2019. **Anais [...]** Belém: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2019.
- NITSCHKE, Michael. **Video games spaces**: image, play, and structure in 3D worlds. Massachusetts: MIT Press, 2009.
- PRECIADO, Paul B. **Testo Junkie**: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. São Paulo: n-1 edições: 1. ed, 2018.
- PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi Remenche; MONTARGIL; Gilmar. Camperando a linguagem: práticas discursivas de streamers a partir do jogo Dead By Daylight. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, 2021, no prelo.

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

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

SICARD, Miguel. Papers, Please: Ethics. *In*: PAYNE, Matthew Thomas; HUNTEMANN, Nina B. **How to play video games**. New York: New York University Press, 2019. p. 149-156.

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