
DRAG GAMER: SAMIRA CLOSE, CIBERCULTURA E CULTURA DOS FÃS

DRAG GAMER: SAMIRA CLOSE, CIBERCULTURE AND FAN CULTURE

DRAG GAMER: SAMIRA CLOSE, CIBERCULTURA Y CULTURA DE FANS

PAULO LUIZ SILVA BONFIM JÚNIOR¹

LUIZ FELIPE ZAGO²

Submissão: 8/10/2020

Aprovação: 2/12/2020

Publicação: 21/12/2020

¹ Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade Luterana do Brasil. Integrou o Grupo de Estudos de Comunicação, Educação e Políticas da Diferença, liderado pelo Prof. Dr. Luiz Felipe Zago, entre março e agosto de 2020. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0212-028X>. E-mail: pluizb@gmail.com.

² Mestre e Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da UFRGS. Graduado em Comunicação Social pela Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS. Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4453-5982>. E-mail: professorluizfelipezago@gmail.com.

RESUMO

Este artigo aborda a aparição da *drag* Samira Close na plataforma *Facebook Gaming*. Samira Close é o nome da figura performada por Wenner Pereira, que joga *games* assumindo-se como *drag*. O objetivo do artigo é indicar as diferentes formas de interação entre ela e seus fãs, em suas transmissões ao vivo, focando especificamente nos modos como seu corpo aparece nas telas. Na comunicação produzida nas comunidades de fãs ocorre a formação de laços e o compartilhamento de interesses. Para o artigo, os conceitos empregados foram cibercultura, cultura *gamer* e cultura dos fãs. Na comunidade de fãs dessa jogadora em particular há características de proximidade e conexão dos indivíduos por meio dos interesses fortemente vinculados à estética da *drag gamer* Samira Close.

Palavras-chave: Samira Close. Cultura *gamer*. Cultura dos fãs.

ABSTRACT

This article discusses the appearance of the drag Samira Close on the Facebook Gaming platform. Samira Close is the name of the drag performed by Wenner Pereira, who plays games embodying as drag. The objective is to identify different forms of interaction between Samira Close and her fans, on her livestreams, specifically according to the ways which her body appears on screen. Within virtual communities, bonds are formed and interests are shared. For the article, the concepts studied were cyberculture, gamer culture and fan culture. In the community of fans of this particular player there are characteristics of proximity and a connection of individuals through interests which are strongly bounded to the aesthetics of the drag gamer Samira Close.

Keywords: Samira Close. Gamer culture. Fan culture.

RESUMEN

Este artículo analiza la aparición de la drag Samira Close en la plataforma Facebook Gaming. Samira Close es el nombre de la figura interpretada por Wenner Pereira, que juega a juegos asumiéndose como un drag. El propósito del artículo es indicar las diferentes formas de interacción entre ella y sus fans, en sus transmisiones en vivo, enfocándose específicamente en la forma en que su cuerpo aparece en las pantallas. En la comunicación que se produce en las comunidades de fans se forman vínculos y se comparten intereses. Para el artículo, los conceptos empleados fueron cibercultura, cultura gamer y cultura de fans. En la comunidad de fans de este jugador en particular existen características de proximidad y conexión de individuos a través de intereses fuertemente ligados a la estética de la drag gamer Samira Close.

Palabras-clave: Samira Close. Cultura gamer. Cultura de fans.

INTRODUÇÃO

O presente estudo analisa uma prática cultural que faz parte da vida de alguns adultos e adolescentes: os jogos eletrônicos. Desde os anos 1950 os jogos digitais vêm fazendo parte do cotidiano das pessoas. Da Luz (2010) explica que o videogame vem se consolidando como uma nova mídia e ganhando espaço na cultura popular, por sua natureza multimídia e interativa, assim como o cinema e televisão. Tendo público majoritariamente masculino (GOULART; NARDI, 2017), no decorrer da história os jogos

digitais encenaram certos aspectos violentos, machistas e sexistas em sua comunidade de jogadores.

Mas há sinais de que essa situação está mudando. Atualmente, em estudo feito pela Game Brasil em 2019³, apontou que 53% do público dos games são mulheres – mas isso não significa que o machismo nos games deixou de existir. A pesquisa considerou como *gamers* todos aqueles que possuem o hábito de jogar jogos digitais, independente do estilo, frequência ao longo da semana, duração das partidas e conhecimento sobre jogos, *softwares* e *hardwares* relacionados. A pesquisa foi realizada em 2019 em todos os estados do Brasil, e entrevistou 3.251 brasileiros entre 14 e 84 anos, das classes A a D, através de questionário quantitativo. A pesquisa aponta que 53% dos *gamers* são mulheres, ao passo que, a cada 10 jogadores, 3 são chamados de *gamers hardcore*: esses, em maioria homens, de 25 a 34 anos, que jogam frequentemente pelo *personal computer* ou *smartphone* e geralmente gastam R\$100,00 com *games* por ano.

Hoje, no Brasil, há uma jogadora peculiar que nos chama a atenção, questionando os diversos paradigmas que acercam a cultura dos jogos. Seu nome é Samira Close, *drag* performada por Wenner Pereira, nascido no interior do Ceará, em 1994. Wenner conta em entrevista⁴ que era viciado em jogos quando mais jovem. Seu gosto pelos games começou ao jogar nos fliperamas da cidade onde morava. Wenner relata que, devido à infância economicamente difícil, ele nunca conseguiu ter um videogame. Desde a juventude, no seu bairro ele já era reconhecido por jogar muito bem nos fliperamas e ficou reconhecido em sua cidade pelo apelido de Princesa.

Foi ainda no interior do Ceará que começou a construir sua carreira. De espectador à criador de conteúdo, Wenner passou a jogar videogames em *lives*⁵ de amigos, e o público passou a pedir para que ele fizesse suas próprias aparições on-line como jogador. No início, Wenner não se transformava em Samira por meio do uso de maquiagem, roupas e peruca.

³ Game Brasil. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em 19 de Março de 2020

⁴ Entrevista de Wenner Pereira. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VB5jtQie49k>>. Acesso em 21 de março de 2020.

⁵ Transmissão em tempo real de áudio e vídeo na Internet.

A inspiração para ser *drag queen* surgiu após pedidos e doações em dinheiro da sua audiência de pessoas que assistiam às transmissões ao jogar on-line em seu computador. Essa audiência se tornou sua comunidade de fãs. Naquele momento a *drag* Samira nasceu: Wenner passou a ser reconhecido e tratado por pelo prenome “ela” em todas as plataformas e, profissionalmente, é chamado de Samira Close.

Atualmente, Samira é *streamer*⁶, influenciadora digital e cantora. Samira possui em seu canal do *Youtube*⁷ 437 mil inscritos com mais de 70 milhões de visualizações totais e frequentemente comanda programas especiais no canal pago Multishow. A atividade econômica a qual ela mais se dedica é o *gameplay*⁸, no qual é feita a captura em vídeo de tela para a exibição do percurso e tática dos jogos e transmitida para o público através das *lives*.

Assim, este artigo analisa a profissional *streamer* Samira Close e parte do conteúdo gerado através das transmissões ao vivo de seus jogos feitas no *Facebook Gaming*⁹. Perguntamos: como seu corpo participa da interação com seus fãs no ambiente virtual ao jogar *on-line*? O objetivo é indicar as diferentes formas de interação entre Samira Close e seus fãs, em suas transmissões ao vivo, de acordo com o modo como seu corpo aparece nas telas. A fundamentação teórica se baseia nos conceitos da cibercultura, cultura *gamer* e da cultura dos fãs.

Metodologicamente, o material empírico da pesquisa foi produzido mediante observações feitas por um dos autores das transmissões ao vivo de *games* jogados por Samira Close na plataforma *Facebook Gaming*. Durante essas observações, realizadas entre os dias 01º de abril até o dia 12 de abril de 2020, produziram-se *print screens* da tela para capturar as imagens de Samira e elementos das interações com os fãs que tematizassem seu

⁶ A profissão *streamer* consiste na transmissão ao vivo de jogos on-line, do computador ou console do jogador e, assim, proporciona criação de conteúdo e monetização nas plataformas digitais chamadas de *streaming*.

⁷ Canal de Samira Close no *YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCnkhaZ34q4Dw9pgrpBkTcHg/about>>. Acesso em 14 de março de 2020

⁸ Transmissão de uma partida de determinado jogo, seja ele feito de forma on-line ou gravado.

⁹ Plataforma do *Facebook* utilizada para chat, comunidades e streaming de games.

corpo. Foram encontrados 17 comentários de fãs que se articulam ao tema e objetivo deste artigo. Os textos e imagens são analisados com inspiração na análise cultural (MORAES, 2016).

CIBERCULTURA

Diante das transformações na comunicação produzidas pela emergência da internet, Lévy (1999) sugere que a cibercultura é um conjunto de práticas culturais vinculadas à existência dessa modalidade específica de comunicação. Para Lemos (2004), a cibercultura amplia o sentido tradicional de cultura, promovendo a troca de influências, a cooperação, o saber, o compartilhamento, a distribuição, a apropriação dos bens simbólicos, a troca de criatividade tendo como base o uso das tecnologias digitais. “A cibercultura é a cultura — entendida em um sentido bastante amplo como a produção humana, seja material, simbólica, intelectual — que acontece no ciberespaço” (MARTINO, 2014, p. 27).

Para Lévy (1999), o ciberespaço é o espaço sem referentes físicos que surge da interconexão mundial dos computadores. O mesmo autor define o ciberespaço como uma infraestrutura de telecomunicações para permitir a relação entre as pessoas.

O ciberespaço não é uma infra-estrutura técnica particular de telecomunicação, mas uma certa forma de usar as infra-estruturas existentes, por mais imperfeitas e disparatadas que sejam. A auto-estrada eletrônica remete a um conjunto de normas de software, de cabos de cobre ou de fibras óticas, de ligações por satélite etc. Por outro lado, o ciberespaço visa, por meio de qualquer tipo de ligações físicas, um tipo particular de relação entre as pessoas. (LÉVY, 1999, p.124)

A infraestrutura comunicacional usada pela sociedade pode ser transformada por meio de práticas sociais articuladas às tecnologias digitais, constituintes da cibercultura. De acordo com Lévy (1999, 124):

A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada. Para além de uma física da comunicação, a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato. (LÉVY, 1999, p.124)

Entende-se que as conexões estabelecidas no ciberespaço são instantâneas. O grupo que estabelece relações que são produzidas dentro do ciberespaço e que geram laços é chamado de comunidade virtual. Conforme Lévy (1999, p. 127), o que ele chama de comunidade virtual pode ser definida como um conjunto de laços constituintes de “afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”.

Hoje, possuímos maior facilidade de agrupamento e relacionamento, por meio de critérios de interesse, pelas mídias on-line. Podemos mais facilmente participar de comunidades virtuais. Nesse sentido, Lévy (1999) alerta que as relações on-line não excluem as emoções fortes e nem substituem os momentos de contato corpo-a-corpo, pois na maior parte do tempo as interações on-line são um complemento daquilo que acontece off-line. Complementando, Lévy (1999) afirma que as comunidades virtuais funcionam como um ambiente fraternal de encontro e troca, através do contato afetivo de indivíduos que dispõem de interesses comuns entre si.

CULTURA GAMER E CULTURA DOS FÃS

Entender a cultura *gamer* é essencial para compreender os elementos que formam a identidade dos indivíduos jogadores de jogos eletrônicos, como são construídas a relação dos jogadores com os jogos e a função dos jogos socialmente. Segundo Da Luz (2010), o videogame é um acontecimento sociocultural, se constituindo em uma mídia tão rica e poderosa quanto o cinema.

O jogo ocupa um lugar importante na construção da experiência dos indivíduos. Segundo Martino (2014), o jogo é uma diversão, imitando a realidade, além de ser uma forma de distração e aprendizado. Nos jogos *online* isso é complementado por meio de uma narrativa: quase todos os jogos contam uma história, com enredo e personagens. Conforme

Martino (2014), os elementos que formam a cultura *gamer* possuem espaço importante perante a sociedade com diversas identidades.

A partir dos anos de 2000, no entanto, foi possível observar, em linhas gerais, uma mudança nesse ponto de vista à medida que os games e seus jogadores, os gamers, ocupavam espaços sociais importantes e, mais ainda, pareciam desenvolver seu próprio repertório cultural. No lugar de pensar em efeitos, passou a ser necessário entender os games como uma forma de cultura, vinculada a uma prática social, ou seja, como os games se articulavam com o cotidiano de seus jogadores e permitiam, por exemplo, o estabelecimento de relações de parceria e mesmo amizade entre gamers. (MARTINO, 2014, p. 151)

A cultura de jogo digital pode ser definida como conjunto dos aspectos coletivos, sendo piadas, histórias, ilustrações, quadrinhos, vídeos que mostram a performance, experiências, narrativas e mecânicas do jogar, segundo Squire (2006, *apud* GOULART; NARDI, 2017, p. 253). Na cultura dos jogos digitais há um usuário chamado de “indivíduo padrão”, espécie de “público” caracterizado pela expectativa de ser constituído por homens, heterossexuais e brancos (GOULART; NARDI, 2017, p. 253). Culturalmente, os jogos digitais quase sempre apresentaram temáticas violentas, sexistas e invisibilizando sexualidades não-heterossexuais ou identidades de gênero não normativas. Segundo Goulart e Nardi (2017), dentro dos jogos digitais há privilégios para o “indivíduo padrão”, afastando mulheres, pessoas LGBTQIA+, pessoas não-brancas, que encontram nos jogos digitais um espaço de vulnerabilidade à violência – chamado de tecnoculturas tóxicas, conforme Massanari (2015, *apud* GOULART; NARDI, 2017, p. 253).

Por outro lado, podemos sugerir que a comunidade de indivíduos jogadores de um *game* compõe um conjunto de fãs. Para Martino (2014, p. 157), o que define um fã em relação ao público comum é o envolvimento com o produto cultural. Já Jenkins (2009, p. 188) sustenta que o fã tem a capacidade de interagir usando as mídias digitais e, por meio da *web*, o fã pode desenvolver produção cultural amadora. A palavra “fã”, do inglês “*fan*”, vem da abreviação de “*fanatic*”, que significa a adoração das pessoas para seus ídolos (MARTINO, 2014, p. 157). Define-se o *fandom*, a partir de Jenkins (2009, p. 39), como “reino dos fãs”: esse é um termo utilizado como referência à cultura dos fãs em geral; a reunião deles, de acordo com o exposto até aqui, é a construção de uma comunidade de

indivíduos que compartilham os mesmos interesses, diretamente articulada às tecnologias digitais.

Essas comunidades de fãs podem produzir conteúdo para a indústria midiática, contribuindo para novas formas de relacionamento dentro dos grupos. Nessa nova forma de relacionamento, a participação ativa de cada membro é fundamental, conforme Jenkins (2009):

A participação é vista como uma parte normal da operação da mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração. Os efeitos políticos dessas comunidades de fãs surgem não apenas da produção e circulação de novas ideias (a leitura crítica de textos favoritos), mas também pelo acesso a novas estruturas sociais (inteligência coletiva) e novos modelos de produção cultural (cultura participativa). (JENKINS, 2009, p. 329)

Pode-se afirmar, segundo Martino (2014, p. 157), que fã é uma pessoa que investe considerável quantidade de seu tempo, dinheiro, interesse e energia envolvida com aquilo que gosta, sejam filmes, série, livros ou *games*. Devido ao advento da internet, as comunidades de fãs se organizaram on-line para compartilhar os seus interesses. Graças à facilidade de comunicação na internet, entende-se que as definições de fã se articulam produtivamente com as definições de comunidade virtual, citadas na seção anterior.

MADRINHA GAYMER

Samira Close utiliza o *Facebook Gaming* para fazer suas transmissões ao vivo de diversos jogos. O *Facebook Gaming* é uma plataforma que chegou ao Brasil em abril de 2018 e é utilizada para transmissão de vídeos ao vivo de jogos e até campeonatos de esportes eletrônicos. É concorrente direta da *Twitch TV*¹⁰, plataforma já conhecida entre o público *gamer*.

¹⁰ Site de transmissão de vídeo games, ao vivo ou on-demand. Além de também exibir competições de e-sports.

As imagens capturadas, constituintes do material empírico deste estudo, foram escolhidas de maneira seletiva, identificando os momentos que apresentam interações dos fãs referentes à forma como o corpo de Wenner Pereira/Samira Close aparecia nas telas. Trata-se de uma proposta de análise qualitativa das interações que aconteceram durante as *live streamings* de jogos digitais transmitidas via *Facebook Gaming* entre Wenner/Samira e seus fãs.

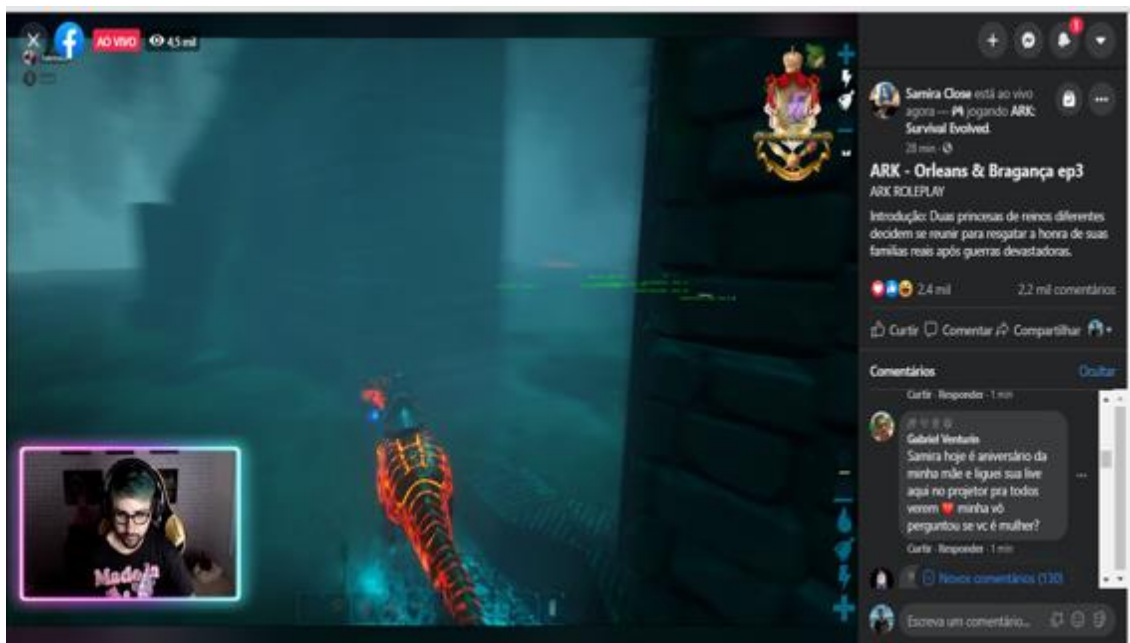


Figura 1 - Wenner jogado *ARK: Survival Evolved*¹¹ Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 3 de abril de 2020.

Na Figura 1, Wenner Pereira transmite ao vivo através do *Facebook Gaming* sua *gameplay* do jogo *ARK: Survival Evolved*. No canto inferior direito está Wenner Pereira, em sua casa, utilizando fones de ouvido *gamer*. No ecrã maior está o jogo na qual ele controla um dinossauro e nada pelas águas. Na lateral esquerda estão as informações da página e o que está sendo transmitido; logo abaixo, os números de interação e os comentários dos

¹¹ Jogo RPG de sobrevivência que consiste em matar ou domar as criaturas primitivas e dominar territórios.

espectadores que assistem à *live* do jogo, um registro de conversação no qual as mensagens chegam em tempo real.

Identifica-se uma interação de um usuário do *Facebook*: “*Samira hoje é aniversário da minha mãe e liguei sua live aqui no projetor para todos verem (emoji de coração) minha vó perguntou se você é mulher?*” (usuário G.V.).¹² Percebe-se aqui que o fã estabelece uma relação muito próxima com Wenner, na qual ele compartilha, numa situação cotidiana da família, a *livestream*. Inobstante o corpo que aparece na tela ser o de Wenner, o fã ainda assim o chama de Samira. Ainda, um membro da família pergunta sobre o gênero do jogador: tal situação é tratada de forma natural dentro da comunidade, e essa conversação acontece justamente em uma plataforma de *gamers*. Conforme Jenkins (2009) o fã tem a capacidade de interagir com as novas mídias digitais e pode desenvolver produção cultural amadora através da *web* e, assim, contribui para novas formas de relacionamento.



¹² Os nomes das/os usuárias/os foram substituídos por suas iniciais para preservar seu anonimato.

Figura 2 - Wenner jogando *Dead by Daylight*. Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 12 de abril de 2020.

Na Figura 2, à esquerda, Wenner está se alimentando em frente à *webcam* enquanto espera sua partida no jogo começar. Ao fundo, na imagem maior está a tela de carregamento da partida do jogo *Dead by Daylight*, mais conhecido como *DBD*. Na seção dos comentários, um fã, Y. C., comenta: “*me víciei nesse jogo só vendo a samira jogar*”. Já I. E. comenta: “*Samira, além de gata e fazer sucesso tem mais alguma característica ótima?*” Em ambos os comentários, assinalamos a interação próxima, característica de uma relação entre ídolo e fã, constituinte do *fandom* (JENKINS, 2009) e da forma de comunicação das comunidades virtuais (LÉVY, 1999). Mais que isso, salientamos o endereçamento dos dois fãs a Wenner chamando-o de Samira. Nessa mesma *livestream*, destacamos comentário abaixo, da Figura 3:

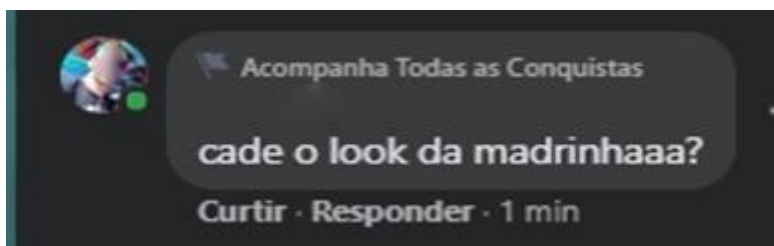


Figura 3 - Comentário do dia 12 de abril de 2020. Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 12 de abril de 2020.

Ressaltamos que, nas Figuras 1 e 2, Wenner não estava produzindo de Samira Close. Como destacamos na Figura 3, usuário C. P. comenta: “*cade (sic) o look da madrinhaaa?*”, inquirindo Wenner sobre a preparação (de roupas, perucas e maquiagem) que geralmente faz para as *lives*, e que será mostrada nas próximas imagens. Como pode-se identificar na Figura 3, o fã do comentário é classificado pela página por “Acompanha Todas as Conquistas” ou seja, ele tem o costume de assistir as *lives*. O fã mantém uma relação de proximidade com Wenner, traço característico dessa comunidade de fãs que, em sua maioria, sempre chamam Wenner pelo apelido: Madrinha – que usamos para dar título a esta seção. Em geral, os fãs

sempre comentam algo referente à produção indumentária e estética (o *look*) quando Wenner não está “vestido” de Samira, estranhando-o.



Figura 4 - Samira Close jogando *ARK: Survival Evolved*. Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 01.º de abril de 2020.

Já na Figura 4, quem aparece na tela com produção completa é Samira Close: usando peruca ruiva, uma roupa vermelha e maquiagem – na qual se destaca o batom. Ela transmite ao vivo sua *gameplay* do jogo *ARK: Survival Evolved*. O usuário do Facebook Guilherme Cyrillo comenta: “*a dama de vermelho*”, fazendo referência à estética com tons vermelhos predominantes. Destacamos esses elementos na Figura 5, abaixo:



Figura 5 - Samira Close em detalhe. Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 01.º de abril de 2020.

Na imagem, Samira Close transmite sua *gameplay*. 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, destacando-se em uma plataforma destinada a *gamers* cuja cultura mais ampla historicamente apresenta aspectos machistas e heterossexistas, segundo Goulart e Nardi (2017). Deve-se salientar que nessas plataformas *gamers* há poucas *drags* com uma comunidade de fãs tão grande quanto a Samira Close.

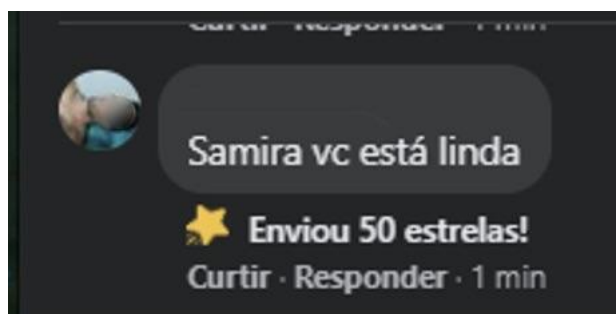


Figura 6 - Comentário do dia 01.º de abril de 2020. Fonte: os autores. Captura de tela realizada no dia 01.º de abril de 2020.

A figura 6 mostra o fã B. V., que comenta: “*Samira vc está linda*”, e logo abaixo de seu nome aparece um símbolo de estrela: “Enviou 50 estrelas”. O ato de enviar estrelas, na plataforma *Facebook Gaming*, é um recurso existente desde 2018 que permite a monetização de *stream*. Além disso, os fãs também podem enviar presentes virtuais animados, anexados a diferentes quantidades de estrelas que aparecerão na tela do transmissor. Samira, após receber estrelas, sempre direciona um agradecimento, falando em tom de voz mais alto: “*Obrigada pelas estrelas!*”. A cada estrela a *streamer* ganha equivalente um centavo de dólar. Para os fãs comprarem 100 estrelas o valor é de US\$ 1,40¹³. Identifica-se na imagem, segundo Martino (2014), uma das características que definem um fã ao investir considerável

¹³ Disponível em: <https://tecnoblog.net/246596/facebook-streaming-jogos-twitch/#:~:text=A%20cada%20estrela%20recebida%20pelo,assinaturas%20mensais%20de%20seus%20f%C3%A3s>. Acessado em 19 de jun. 2020.

quantidade de seu tempo, dinheiro, energia envolvida com aquilo que gosta e demonstra interesse. Deve-se considerar que há uma relação de proximidade do fã com sua ídola, sobretudo quando ele diz “*vc está linda*”. Os fãs, acompanham as *lives* de *gameplay* não somente porque gostam dos jogos eletrônicos; eles apreciam ver Wenner encarnando Samira, a *drag gamer*, e pagam para vê-la. A linguagem usada, referindo-se à *drag* e ao Wenner no feminino, afirma seu lugar como *drag* e também o laço afetivo dos fãs. Em outro momento, na *gameplay* do dia 11 de abril de 2020, o usuário do *Facebook* P. H. S. comenta: “*Samira, você acha mesmo q vou parar tudo q estou fazendo para dar atenção pra sua live? Se você acha isso, está coberta de razão!*”. Reaparece nesse comentário o vínculo afetivo estreito entre Samira e seus fãs, não necessariamente vinculado ao jogo eletrônico propriamente dito. O fã afirma que dedica parte do seu tempo para assistir a *live*.

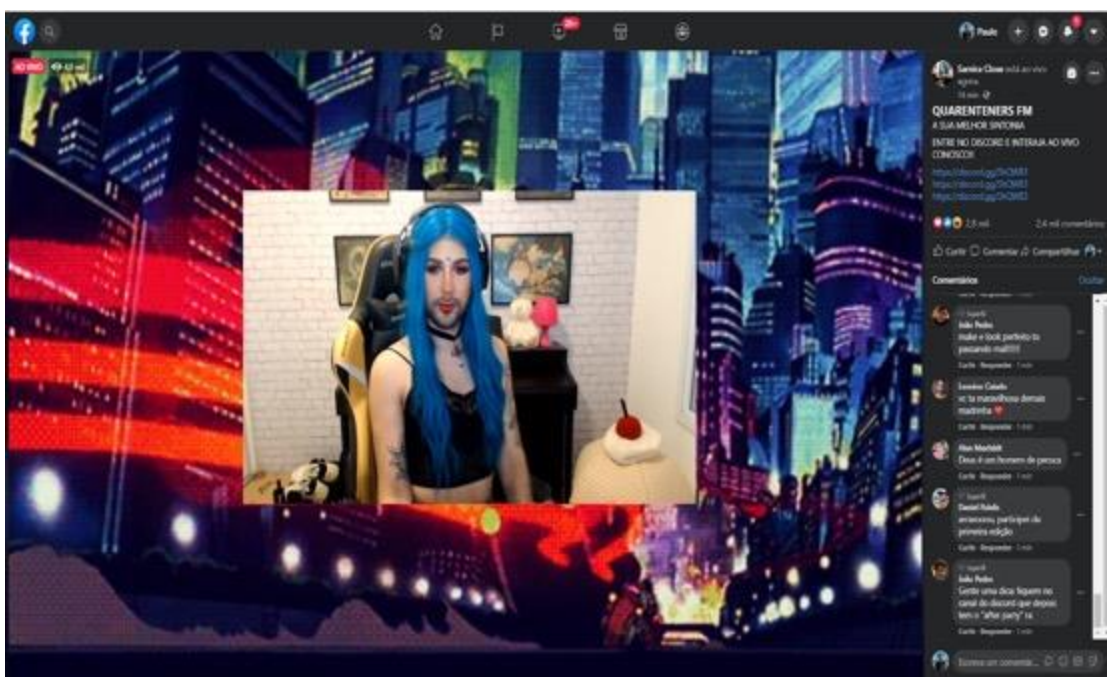


Figura 7 - Samira Close e a rádio *QUARENTENERS FM*. Fonte: os autores. Captura de tela realizada dia 04 de abril de 2020.

Na Figura 7, vemos no centro da tela Wenner produzido como Samira Close, com um

top preto e peruca azul. É interessante perceber que Samira mantém os pelos faciais cerrados, não aderindo totalmente às marcas de gênero femininas. No dia 04 de abril de 2020, não houve transmissão de uma *gameplay*. Logo após o início do isolamento social demandado pela pandemia de COVID-19, Samira Close propôs uma *live* interativa, criando um canal direto entre ela e os fãs, chamada *Quarenteners* FM. Neste dia, Samira e sua amiga Rebecca Trans (também *drag* e *streamer*) organizaram uma *live* para que funcionasse como uma espécie de estação rádio. Na descrição da *live* está escrito “ENTRE NO DISCORD E INTERAJA AO VIVO CONOSCO!!” e logo abaixo os *links* para a rede social *Discord*¹⁴.

Identifica-se nessa *live* um acontecimento bem peculiar, na qual Samira e Rebecca estão em um ambiente de *livestream* de jogos *online* sem jogar; ou seja, utilizam-se da plataforma como um espaço de sociabilidade, conforme Lévy (199) e participação, conforme Jenkins (2009). Trata-se da habitação de um espaço virtual como forma de criar novas formas de relacionamento entre os integrantes da comunidade, tal que prescindia dos jogos eletrônicos. É o que sugere Martino (2014) sobre a construção de laços e vínculos mantidos através da tela de um computador, enquanto uma facilidade tecnológica – algo bastante usado, sobretudo, em face da experiência de distanciamento social colocada pela pandemia de COVID-19. Demonstra-se que a plataforma vai além dos jogos, das *lives*, das *gameplays*. Além disso, Samira e Rebecca convidam os usuários a acessarem outra rede, que é o *Discord*, para ocuparem também aquele espaço. Esta é uma característica da cibercultura: a interconexão de plataformas, fóruns e redes para a produção de uma sociabilidade on-line. Assim, nessa sociabilidade on-line identificam-se traços da cibercultura, na qual se constroem laços sociais tecnologicamente mediados, articulados a interesses comuns, compartilhando e cooperando dentro das comunidades virtuais que formam relações humanas desterritorializadas.

Horas antes de iniciar a *live* no *Facebook*, Samira usou a ferramenta *stories* em outra rede social da internet, o *Instagram*, para mostrar sua produção estética (seu *look*). Sem a transmissão de *gameplay* via *Facebook* Gaming, houve diversos elogios nos comentários

¹⁴ Rede social de grupos de *gamers* para executar chamada por voz.

quanto à estética de Samira Close. O usuário João Pedro, classificado pela página como Superfã, comenta: “*make e look perfeito to passando mal!!!!!!*”. Leonino Caiado comenta: “*vc ta maravilhosa demais madrinha (emoji coração)*” Em alguns comentários apresentados os usuários fazem uso de emojis para se comunicar através de elementos visuais que fazem parte dessa linguagem de comunicação da cibercultura. Alan Maxfeldt comenta: “*Deus é um homem de peruca*”.

Retomando o que Martino (2014) sugere, identifica-se que, no ciberespaço, os *gamers* habitam espaços importantes como forma de manifestação social e cultural, organizados nas comunidades virtuais, garantindo trocas e parcerias entre eles. A presença de Wenner Pereira como *drag queen* Samira Close fomenta uma comunidade de fãs, que desloca a história heterossexista do mundo dos *games*. Essa história invisibilizou sexualidades não-heterossexuais ou identidades de gênero não-cisgêneras entre as/os fãs e jogadoras/es de *games*, conforme Goulart e Nardi (2017). Ao utilizar do ciberespaço para transmitir *gameplays* de diversos jogos, a figura de Samira reforça um grupo de fãs que, até então, não consumiam *streamers* com a visibilidade LGBTQIA+. Em sua maioria, os indivíduos fãs de Samira Close fazem parte uma comunidade chamada por eles próprios de *Gaymers*, expressão que junta as palavras *gay* e *gamer*, utilizada pela primeira vez em 2006 em uma Universidade de Illinois em um estudo sociológico de um grupo de jogadores gays chamado de “*gaymers*”¹⁵.

Ao final da *live Quarenteners FM*, feita no *Facebook Gaming*, atingiu-se o número de 33 mil comentários, 122 mil visualizações, 1.814 compartilhamentos e aproximadamente 15 mil reações. Desses números, observou-se um comentário de teor violento, homofóbico: o usuário D. A. escreveu: “Fica aí falando besteira, depois tem que apanhar de policial mesmo”. É marcante o fato de que, entre dezenas de milhares de comentários, este tenha sido o único registrado durante a *live Quarenteners FM*; ainda nessa situação, é importante

¹⁵ Disponível em:

https://web.archive.org/web/20090101100249/http://www.innewsweekly.com/innews/?class_code=Ga&article_code=2071. Acessado em 17 de abril 2020.

registrar que a comunidade de fãs de Samira Close atuou para defendê-la por meio de respostas ao comentário feito. Percebe-se que a performance *drag* é a estratégia principal de Wenner, atrelada aos jogos digitais. Essa aparição da “Madrinha *Gaymer*” a consolidou como referência de um público que hoje interage não somente devido às *gameplays* mas, também e sobretudo, pelo conteúdo *gaymer* produzido: linguagem, estética, afirmação identitária. Ressalta-se, nessa direção, o vínculo ético produzido no interior dessa comunidade de fãs, tal que permitiu a defesa de Samira e, por extensão, de todo o grupo, em razão de violência homofóbica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo do artigo foi indicar as diferentes formas de interação entre Samira Close e seus fãs, em suas transmissões ao vivo, de acordo com o modo como seu corpo aparece nas telas.

Conclui-se que a principal diferença de Wenner em relação aos outros *streamers* é a peculiaridade de aparição de Samira Close jogando jogos eletrônicos. Essa aparição constitui uma sociabilidade não apenas *gamer*, mas, sobretudo, *gaymer*. Assim, ela ocupa um espaço com certa notoriedade em um ambiente considerado machista e homofóbico. Percebe-se que a principal característica dos fãs de Samira Close é a proximidade, verificada na forma de apoiar, interagir com Wenner ou Samira, e também na linguagem utilizada para se comunicar com a ídola, utilizando termos como: “*madrinha*” e endereçando elogios à sua estética – práticas de interação virtual que denotam afeto no laço social construído entre fã e ídolo.

Percebemos que o universo dos jogos digitais faz parte da atmosfera construída na carreira de Samira Close. Porém, esses jogos não se constituem como a principal razão do encontro dos fãs, mas, sim, o fato de Samira ser capaz de construir uma rede entre diferentes plataformas e conquistar fãs em torno de si pelo fato de ser uma *drag queen* jogadora de *games*. Assim, conclui-se que a peculiaridade nas transmissões das *gameplays*

atraiu um público que se transformou em fã. Estes fãs são, em sua maioria integrantes da comunidade LGBTQIA+ e de um grupo intitulado de *gaymer*. Estas comunidades de fãs encontram no ciberespaço, produzido pelas *livestream* de Samira Close, um ambiente seguro na qual cada indivíduo pode criar laços entre si e formar relações, grupo na qual vê na *drag* performada por Wenner uma “madrinha”, se tornando uma representação de resistência no ambiente dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- DA LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.
- ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING (SP). **Game Brasil**, 2019. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em 19 de Março de 2020
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Mídia e Cotidiano**, Niterói, vol. 11, n. 3, pp. 250-268. 2017. DOI: <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v11i3.9855>. Acesso em 27 de maio de 2020.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MORAES, Ana Luiza C. Análise cultural: um método de procedimentos em pesquisa. **Questões transversais – Revista de Epistemologias em Comunicação**, vol. 4, n. 7, p. 28-36. 2016.
- MARTINO, Luiz Mauro de Sá. **Teorias de Mídias Digitais: Linguagens, ambientes e redes**. 2º Ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

BOMFIM JR, Paulo Luiz Silva; ZAGO, Luiz Felipe. Drag Gamer: Samira Close, cibercultura e cultura dos fãs. **Revista Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 13, n. 2, pp. 170-187, 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1983-5930.2020v13n2.55672>.