

**Enfrentando batalhas reais e virtuais:  
a violência dentro dos jogos multiplayer contra pessoas da comunidade  
LGBTQIAPN+**

*Facing real and virtual battles:  
Violence inside multiplayer games against people from the LGBTQIAPN+  
community*

André Duarte da SILVA<sup>1</sup>  
Maria Cristina Rocha BARRETO<sup>2</sup>  
Paula Apolinário ZAGUI<sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo propõe uma reflexão acerca da violência sofrida pela comunidade LGBTQIAPN+ no mundo dos jogos *multiplayer*. Procurou-se discutir algumas situações vividas pela *streaming* e *drag queen* Samira Close dentro do jogo *Deceit*. Em uma observação preliminar, constatou-se o fato de que a presença do público LGBTQIAPN+ dentro dos jogos online gera uma violência gratuita por parte de outros jogadores, principalmente em jogos com possibilidade de interação verbal. Buscando analisar e discutir o motivo pelo qual essa violência é gerada, foi realizado um estudo de caso com foco em investigar o recorte de dois vídeos retirados do canal do YouTube da Samira Close. Diante do objeto analisado foi possível compreender, com o caso de Samira, que os ataques dentro dos jogos são um reflexo do contexto social e que a homo/transfobia possui relação com o machismo, na maioria das vezes cometido por jogadores héteros masculinos.

**Palavras-chave:** Jogos *Multiplayer*. Violência de Gênero e Sexualidade. LGBTQIAPN+.

### Abstract

This article proposes a reflection on the violence suffered by the LGBTQIAPN+ community in the world of multiplayer games. It seeks to discuss some situations experienced by streaming and drag queen Samira Close within the game *Deceit*. In a preliminary observation, it was found that the presence of LGBTQIAPN+ audiences within online games generates free violence on the part of other players, especially in games with the possibility of verbal interaction. Seeking to analyze and discuss why this violence is generated, a case study was conducted with a focus on investigating the

---

<sup>1</sup> Graduado em Publicidade e Propaganda na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Email: andr.duarrt@gmail.com.

<sup>2</sup> Professora Doutora do Departamento de Ciências Sociais e Política da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Email: cristinabarreto@uern.br

<sup>3</sup> Professora Doutora do Departamento de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Email: paulazagui@uern.br

clipping of two videos taken from the YouTube channel of Samira Close. In view of the object analyzed, it was possible to understand with the case of Samira that the attacks within the games is a reflection of the social context and that homo/transphobia is related to machismo, most often committed by male straight players.

**Keywords:** Multiplayer Games. Gender and Sexuality Violence. LGBTQIAPN+.

## Introdução

O trabalho em questão centrou-se na análise das violências enfrentadas pelos membros da comunidade LGBTQIAPN+. Inicialmente, foi realizado um delineamento do conceito de discurso de ódio, suas características distintivas e a discussão sobre a violência direcionada às pessoas LGBTQIAPN+ em ambientes de jogos digitais. Em seguida, a pesquisa se aprofundou na análise detalhada das agressões vivenciadas pela *streamer*<sup>4</sup> e *drag queen* Samira Close durante sua participação no jogo *Deceit*, examinando especialmente os vídeos publicados em seu canal do YouTube como parte do escopo do estudo.

Samira Close é uma personalidade muito conhecida no mundo dos *games* e uma das pioneiras da comunidade LGBTQIAPN+ dentro das plataformas de *streaming*<sup>5</sup>. A *drag* de 28 anos já trabalhou com música, mas sua dedicação maior sempre foram as *live streams*<sup>6</sup>, um segmento do *streaming* de áudio e vídeo ao vivo, que permite ao *streamer* uma conexão imediata e direta com o público que o acompanha. Os rádios online e podcasts são exemplos de streaming só de áudio, assim como as câmaras de vigilância representam o streaming só de vídeo. No entanto, o streaming ao vivo de áudio e vídeo é o mais popular, devido à sua capacidade de proporcionar uma interação maior entre o *streamer* e o público.

---

<sup>4</sup> Profissionais que utilizam ferramentas de transmissões ao vivo – sejam elas quais forem – e levam, em tempo real, entretenimento e informação para o público. Fonte: Compara Plano (2019).

<sup>5</sup> Tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O arquivo, que pode ser um vídeo ou uma música, é acessado pelo usuário de forma online. Fonte: Tecno Blog (2019).

<sup>6</sup> Transmissão de conteúdo ao vivo, em *lives* em tempo real. É no formato de programas e shows, em tempo real, que há uma maior interação entre os *streamers*, pessoas convidadas e a assistência, de forma envolvente e dinâmica. Fonte: Cross Host (2020).

Atualmente, Samira Close transmite diferentes tipos de jogos online e continua levando os conteúdos gerados nas *lives* na Plataforma Facebook Gaming para o YouTube. Um dos jogos que tem atraído bastante o seu público é o *Deceit*. O destaque se deu a partir de momentos cômicos gerados pela *streamer* enquanto jogava partidas do *game* com jogadores aleatórios e amigos pertencentes à comunidade LGBTQIAPN+ e publicados em seu canal do YouTube.

O *Deceit*, lançado em 03 de março de 2017, é um jogo *multiplayer*<sup>7</sup>, do gênero terror, que tem crescido muito desde então e, por ser gratuito, se tornou bastante acessível, além de ser totalmente online, facilitando o acesso do público interessado nesse formato e temática.

Os jogos online “alcançam um grupo de adolescentes e jovens bastante significativo na sociedade atual, independentemente de classe social e econômica, pois grande parte deles têm acesso a esse tipo de jogos” (FLORES e REAL, 2018, p. 957). No *Deceit*, seis jogadores são colocados juntos em um sanatório ou floresta e dois deles estão infectados, podendo se transformar em monstros para matarem os outros quatro inocentes. O objetivo dos inocentes é descobrir quem são os infectados e matá-los para sobreviverem e os infectados precisam usar de argumentos falsos, para fingir serem inocentes e conseguirem eliminar todos os outros.

O *Deceit* obteve notoriedade dentro das *lives* da Samira devido aos temas abordados, expressões e bordões ditos no meio da *gameplay*<sup>8</sup>. Dentro do *game*, é possível interagir verbalmente com os outros jogadores, amigos ou mesmo desconhecidos, sendo esta uma de suas principais ferramentas, pois é onde acusações e defesas são feitas.

Entretanto, apesar de ser um conteúdo atrativo para o seu público, o *Deceit* é um dos jogos em que a Samira mais presenciou discursos e atos de violência. É através da ferramenta que permite as interações verbais que discursos de ódio são frequentemente verbalizados por alguns jogadores e é a partir daí que estes atos atingem a Samira Close, pessoa de particular interesse em nossa análise.

Ela, enquanto pessoa LGBTQIAPN+, entende a sua importância dentro destes jogos online ainda muito masculinizados. De acordo com a Pesquisa Game Brasil<sup>9</sup> de

<sup>7</sup> Jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

<sup>8</sup> Um vídeo no qual um jogo é mostrado. Fonte: Geekno (2019).

2022, 45,1% das mulheres entrevistadas se consideram *gamers*. Entre os homens, este número sobe para 55,6%. Além disso, a mesma pesquisa aponta que homens são maioria em *games* de console e de computador; 49% das pessoas entrevistadas eram homens e destes, 63,9% preferem jogos de console e 58,9% optam por jogos de computador. Por essa razão, percebe-se que, dentro de alguns jogos, homens são o público preferencial dos próprios desenvolvedores de *games*, que apresentam as personagens femininas de formas hipersexualizadas, trajadas com poucas roupas e com posturas sexys, que expõem e objetificam seus corpos.

Nesse contexto, gays, lésbicas, bissexuais, transgêneros, etc. que se inserem dentro desses jogos são de grande importância para a quebra desses paradigmas e para reforçar a importância da presença de mulheres e LGBT's em todos os espaços.

Sendo assim, nesta pesquisa foi analisado a violência presente dentro dos *games* através do método de estudo de caso para pesquisar como se dá a violência de gênero dentro dos jogos *multiplayer* contra pessoas da comunidade LGBTQIAPN+. O objetivo geral foi a análise da violência de gênero e sexualidade sofrida por pessoas dessa comunidade dentro dos jogos online em partidas realizadas pela *streaming* Samira Close, dentro do jogo *Deceit* e teve como objetivos específicos analisar as falas de jogadores durante as partidas do *Deceit*; as situações de *griefing*<sup>10</sup>; problematizar a importância da representatividade em locais pouco ocupados por sujeitos LGBTQIAPN+; e discutir o gênero como causa de violência gratuita dentro de jogos *multiplayer*.

Para referenciar a pesquisa, foram usados pensamentos sobre questões de gênero das e dos autores: Bento (2017), Lemebel (2013) e Torrão Filho (2005). Além destes, o autor Schafer (2001), que conceitua a paisagem sonora; Santos (2016) e Glucksmann (2007), que falam sobre discurso de ódio; e as autoras Fragoso (2015) e Kurtz (2016), que abordam o *griefing* como um segmento da violência dentro dos jogos *multiplayer*, assim como outros autores citados no decorrer do texto que apoiam os pensamentos e discussões descritas nesta pesquisa.

---

<sup>9</sup> A Pesquisa Game Brasil apresenta dados relevantes sobre o perfil dos consumidores de jogos digitais e o comportamento nas principais plataformas como console, computador e smartphone. Além de uma análise completa sobre o ecossistema de *eSports* e hábitos de consumo que estão relacionados com diversas marcas. Fonte: Pesquisa Game Brasil (2022).

<sup>10</sup> Termo conceituado nos próximos tópicos deste artigo.

## Estratégias metodológicas

Para a realização desta pesquisa foram analisadas duas cenas<sup>11</sup> de dois vídeos<sup>12</sup> publicados no canal do YouTube da Samira Close. A pesquisa se deu através da Samira Close dentro de um jogo *multiplayer* e, nesse caso, o método principal utilizado foi o estudo de caso que, segundo Yin (2005, p.32), “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”. Já de acordo com Gil (1991, p. 58), o estudo de caso é caracterizado “pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira que permita o seu amplo e detalhado conhecimento”. Evidenciando o estudo e na busca pela resposta do problema de pesquisa, focou-se em investigar as cenas, sons, paisagens, situações e falas no meio das partidas jogadas por Samira Close no jogo *Deceit*, a fim de obter interpretações que gerassem uma reflexão e entendimento acerca da violência sofrida pela *streamer* Samira dentro do jogo.

Acompanhando sistematicamente as *gameplays* e *livestreams* da Samira Close, foi constatado que a violência gratuita, xingamentos, insultos e falas preconceituosas era fato comum, notadamente por ela ser uma pessoa pertencente à comunidade LGBTQIAPN+, o que ficava evidenciado em sua voz afeminada e suas expressões verbais no meio de cada partida. A partir disso, surgiu a indagação sobre a forma **como se dá a violência de gênero contra pessoas dessa comunidade dentro dos jogos *multiplayer***, porém, a partir do estudo de caso da Samira Close.

Buscando responder essa questão, foram selecionados dois vídeos de *gameplays*, transmitidos ao vivo na plataforma *Facebook Gaming* e publicados no Canal do YouTube da Samira Close e, a partir destes, foi retirado uma cena de cada vídeo considerada mais representativa da prática de violência, a fim de uma análise mais aprofundada. Após isso, deu-se início a um processo de análise com o objetivo de obtenção de novas “interpretações e perspectivas” sobre o objeto analisado (YIN, 2005, p. 32).

A hipótese principal do trabalho é a de que a violência se dava a partir de situações de preconceito e, ao entender isso, procurou-se confirmar ou discordar desse pensamento

---

<sup>11</sup> Cenas dos Vídeos disponíveis no link: <https://bit.ly/violencianodeceit>.

<sup>12</sup> Vídeos completos disponíveis nos links: <https://youtu.be/DHIDRERzVFw> e <https://youtu.be/iSdkoo76BtA>. Acesso em: 05 jul. 2022.

através da pesquisa, bem como adquirir novas interpretações do objeto analisado. Na exploração do material, realizou-se um desmembramento de frases, falas e imagens, para categorizá-las e analisá-las com mais precisão.

Por isso, nesta pesquisa, além da hipótese de que a violência dentro de alguns jogos contra pessoas LGBTQ+ é comum, foi necessário estabelecer conexões com outros elementos, tais como: crimes de homofobia e transfobia cometidos diariamente em partidas de jogos, discurso de ódio gratuito, o uso da sexualidade de indivíduos como forma de menosprezo, paisagem sonora, entre outros.

A seguir, será discutido três casos considerados emblemáticos do problema que desejamos abordar. O primeiro trata de cenas do vídeo 1, mostrando a violência de gênero dentro do jogo *Deceit*, o discurso de ódio e o preconceito. No segundo, atos de homo/transfobia, unidos a paisagem sonora que contribui para essa violência; e no terceiro, o conceito e abordagem sobre o *griefing* presente dentro de jogos *multiplayer*.

### **O discurso de ódio como expressão da violência e o papel do estado no combate a violências contra a comunidade lgbtqiapn+**

A seguir, é descrito algumas situações importantes e pertinentes para auxiliar na compreensão e nos esclarecimentos sobre os temas abordados neste trabalho. Os estudos sobre normatizações, as normalizações, sexualidades e os gêneros tem intenção para um eixo não apenas de produção científica, mas também a intenção de uma contribuição social em abordagens sobre vivência direta de indivíduos da comunidade LGBTQIAPN+. Nesse caso, em uma perspectiva de jogos online.

Ao falar de vivências da comunidade LGBTQIAPN+, nos deparamos em nossos discursos sobre diversos temas que permeiam a atuação desta parte da sociedade e das formas que esta sociedade lida com questões que envolvem gênero e sexualidade. Ao observarmos com precisão a violência contra pessoas LGBTQ+, são perceptíveis as diferentes formas como essa violência é cometida e que, na maioria das vezes, está ligada ao que, na sociologia, chama-se de discurso de ódio.

De acordo com o dicionário de português do Google (2022, online), proporcionado pela Oxford Languages, ódio significa “aversão intensa ger. motivada por medo, raiva ou injúria sofrida; odiosidade.” Porém, o ódio não surge apenas de uma motivação, não deve ser visto como algo momentâneo, mas como algo existente, como

afirma o autor Glucksmann (2007, p. 11) quando fala que “o ódio existe”, “todos nós já nos deparamos com ele, tanto na escala microscópica dos indivíduos como no cerne de coletividades gigantescas”.

Nesse sentido, o ódio vai além de um simples sentimento, ele se sustenta e se perdura de diferentes maneiras e uma destas é por meio do discurso, ou “discurso de ódio” (GLUSCKSMANN, 2007, p. 12).

A partir disso, compreende-se o discurso de ódio como uma das “expressões” da violência de gênero e sexualidade presente dentro de jogos online. O discurso de ódio nessa perspectiva torna os espaços desafiadores para quem se identifica como indivíduo LGBTQIAPN+.

Glusckmann (2007, p. 11) afirma ainda que “a paixão por agredir e aniquilar não se deixa iludir pelas magias da palavra. As razões atribuídas ao ódio nada mais são do que circunstâncias favoráveis, simples ocasiões, raramente ausentes, de liberar a vontade de simplesmente destruir”. Através dessas reflexões de Glusckmann (2007), o autor Santos (2016) discute sobre a forma com que o discurso de ódio é inserido socialmente, mais precisamente como algo sem importância ou banal: “[...] uma vez que o processo tecnológico atual denominado ‘sociedade da informação’, não parece a priori, ser capaz de romper com a intolerância enraizada nas relações humanas, muito pelo contrário, parece apontar para a ‘banalidade do mal’” (SANTOS, 2016, p. 26).

Com isso, refletimos sobre a proliferação dessas odiosidades “banalizadas” no convívio social em meio a discursos e, muitas vezes, disfarçados de liberdade de expressão, sendo assim um ódio social, causado por razões sociais que surgem dentre os círculos sociais e não apenas em conflitos entre indivíduos, sem necessariamente possuir uma motivação.

Sendo assim, dentro da comunidade LGBTQIAPN+ isso é visto como algo a ser combatido e resistido. O discurso de ódio, diante do que foi explanado anteriormente, afeta vidas sem pretensões e é dever do Estado agir na intenção de eliminar qualquer forma de ódio que atinja minorias sociais, no entanto, esse sistema é falho. “No Brasil, o paradoxo máximo está em termos uma legislação que garante igualdade para todos, mas esse mesmo Estado é omissivo na formulação de estratégias para garantir o previsto na lei” (BENTO, 2017, p. 55).

Diante da reflexão sobre discurso de ódio e o papel do Estado no combate a todos os tipos de violência, refletimos sobre a ocupação dos espaços dentro da sociedade pela

comunidade, no caso desta pesquisa os jogos digitais. Esses espaços que normalmente tem predominância heteronormativa, sempre afetam de alguma forma indivíduos LGBTQIAPN+, sobretudo os efeminados, transsexuais e travestis.

Por isso, para problematizar as falas descritas anteriormente, foi utilizado dois vídeos publicados no canal da Samira Close e que foram retirados de uma *livestream* transmitida no Facebook Gaming. Na intenção de focar apenas no conteúdo importante para essa discussão, foi feito recortes nos vídeos, deixando apenas cenas e frases em que a *drag* sofria algum tipo de violência dentro do jogo Deceit. O primeiro vídeo intitulado no canal da Samira Close “A CAÇA AO HOMOFÓBICO! | Deceit - Samira Close” e o segundo “NÃO VOU PERDER PRA HOMOFÓBICO BASCULHO 🤪 | Samira Close - Deceit” trazem cenas e discurso de ódio com a jogadora de forma gratuita e inesperada.

O vídeo 1 inicia com sons dos jogos e a Samira Close falando “Boa noite” com todos os jogadores aleatórios presentes. Logo após, já surge a primeira frase do jogador aleatório com o *nickname*<sup>13</sup> “Mr.Penguim”, com a fala “*áí, ou, seus cambada de puta*”. O jogador usou uma expressão considerada machista, mesmo que censurada, no início da partida do jogo. Ao usar a palavra “puta” como forma de ofensa, ele demonstra a intenção de insultar os jogadores presentes. Essa palavra é usada por homens machistas e misóginos para difamar mulheres que não se enquadram nos padrões considerados “puros” e corretos. Ao dizer “cambada de putas”, o jogador revela sua intenção de se considerar superior aos outros jogadores. Esse tipo de comportamento também é comumente direcionado a homens gays afeminados, travestis, mulheres trans e indivíduos que exibem características consideradas efeminadas. Torrão Filho (2005) fala de uma teoria que diz que:

Na verdade, a questão de gênero que considero realmente importante com relação à atividade e passividade sexuais, diz respeito ao conceito do feminino na maior parte das sociedades. Acredito que a homofobia é similar à misoginia, pelo menos no que diz respeito ao desprezo pelos homens sexualmente passivos ou que apresentam um comportamento feminino, independente de suas preferências sexuais (TORRÃO FILHO, 2005, p. 146-147).

Antecedendo a primeira fala do jogador agressor, a edição do vídeo insere o barulho de um disco arranhado, que geralmente é usado em vídeos de teor cômico para

---

<sup>13</sup> Apelido.



interromper falas quando um discurso muda repentinamente ou quando algo inesperado acontece. Percebe-se, pela expressão de Samira (Figuras 1 e 2), que ela não esperava a fala vinda do jogador presente, por isso a reação dela foi imediata ao enfatizar que esta ação do jogador não era adequada, usando a frase “*Menino, deixa de ser ridículo*”.

Figura 1 - Captura de Vídeos do Canal do YouTube



Fonte: Canal Samira Close no YouTube<sup>14</sup>

Figura 2 - Captura de Vídeos do Canal do YouTube



Fonte: Canal Samira Close no YouTube<sup>15</sup>

Ao analisar melhor as primeiras cenas do recorte do vídeo, é perceptível que a Samira se encontra dentro da partida com outros jogadores, mas em nenhum momento ela cruza o caminho com o jogador que expressa as falas até então machistas e muito menos demonstra confronto, o que mostra que a *streamer* não realiza nenhuma ação dentro do jogo que justifique as falas agressivas do jogador *Mr.Penguin*. Desse modo, ao verbalizar as agressões sem incentivos, a impressão inicial que se dá é que aquilo poderia ser apenas uma brincadeira, porém, pela reação de Samira Close, é perceptível o incômodo. Dessa forma, refletimos sobre as diversas formas de “violência subliminar” em tons de piadas ou brincadeiras contra sujeitos LGBTQIAPN+. Tais “brincadeiras” são sempre porta de entrada para outras formas de violência e isso, muitas vezes, aparece de forma invisível e sutil dentro das relações sociais, cujo a forma como é reconhecida, fazem dela um violência silenciosa e simbólica ROSA (2007, p. 40).

Em sua próxima fala, o jogador analisado verbaliza a frase “*Sempre tem que ter um gay*”. Em um contexto social, quando analisamos os indivíduos LGBTQIAPN+, que são oprimidos e violentados na sociedade, podemos observar que dentro da comunidade sujeitos gays, sobretudo os que sexualmente atuam como passivos, são alguns dos que mais sofrem em ambientes heteronormativos por estarem em uma “posição feminina” em

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DHIDRERzVFw>. Acesso em: 05 jul. 2022

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DHIDRERzVFw>. Acesso em: 05 jul. 2022

relação a relacionamentos héteros. Os indivíduos que expressam feminilidade são sempre “linha de frente” no preconceito existente na sociedade; são eles os maiores impactados pelo negacionismo e exclusão, os mais afetados pela construção social de que homem deve ser, em toda a sua essência, másculo.

Em uma observação preliminar de *gameplays* do jogo *Deceit*, é perceptível a quantidade de jogadores do sexo masculino, como pode ser visto nos vídeos escolhidos para análise. Dentro desse contexto, podemos considerar esses jogos como ambientes heteronormativos, o que gera constantes situações de violência de gênero e sexualidade. Esses sujeitos enxergam as relações com base naquilo que acreditam. Como irão legitimar outras sexualidades ou identidades de gênero se vivem em bolhas e estão sempre confiantes nas normas que estão dentro do seu convívio? “As corporeidades que tensionam essa norma acabam sendo deslegitimadas, pouco representadas e, por isso, é preciso insistir em uma “contra-norma”, como fazemos aqui, para que os corpos *queer* sejam pixelados, deslocados para a virtualidade” (RIBEIRO; VALADARES, 2018, p. 840). Felizmente, andamos (ainda em passos curtos) para uma mudança de realidade.

O ambiente de jogos *multiplayer* pode ser ainda mais hostil quando atos homo/transfóbicos e criminosos são verbalizados como algo natural e sem pretensões de consequências.

### **Transfobia dentro dos jogos online e a paisagem sonora como contribuição de um ambiente hostil**

No vídeo 2, Samira Close inicia falando com os jogadores presentes. Apesar que no vídeo a *gaymer* - aglutinação de *gay* + *gamer* - aparecer no canto inferior esquerdo da tela, não é possível que outros jogadores a vejam, apenas escutam sua voz. Dessa forma, o jogador do *nickname* “*airesgcp*” introduz seus ataques a Samira deduzindo sua sexualidade e identidade de gênero apenas através da voz. No mundo dos *games* existem diversos jogos em que há a possibilidade de interação verbal entre jogadores desconhecidos. A interação parte de cada jogador e a exclusão ou início de falas tóxicas ou agressivas começam quando outros integrantes da equipe percebem singularidades afeminadas na voz de um jogador e o ataca com falas preconceituosas durante a partida, comentários homo/transfóbicos, ridicularizando-o e o criticando de diferentes formas.

Já no início da partida do vídeo 2, o jogador *airesgcp* se mostra incomodado com a presença da Samira, mesmo sem reais motivos para isso. A questão é que homens de masculinidade frágil sempre se sentem incomodados em dividir espaços contra pessoas de sexualidades diferentes. Diante da construção sexual de como um homem deve se comportar, isso sempre é tido como correto para estes jogadores agressores. Dentro dos jogos isso é ainda mais presente, pois homens héteros se recusam a aceitar perder para um LGBTQ+, pois isso poderia “ferir sua integridade” e mostrar inferioridade em relação ao outro. Por conta disto, no vídeo 2 é visto a perseguição do jogador *airesgcp* por estar incomodado com a presença da *gamer* Samira ali e isso é demonstrado na sua primeira fala no momento em que ouve a voz da Samira e verbaliza a frase “*Putá que pariu*”, que mostra indignação ao perceber que dentro da partida existe um homossexual.

As agressões seguem nas próximas falas e o jogador verbaliza a frase “*Cala a boca traveco*”. Traveco é um termo pejorativo usado por transfóbicos para se referir a travestis e mulheres trans na intenção de atingi-las. “Há uma constante e reiterada menção às travestis como travecos com o intuito de afirmar o lugar de desvalorização mais acentuado dentro da própria condição marginalizada em que querem colocar as travestis” (DIAS; SOUZA, 2019, p. 27). Novamente a construção social da travesti se sobressai dentro dos ambientes sociais, inclusive no mundo dos *games* e falas como estas são comumente proliferadas sem a noção do que isso fere os direitos e corpos trans e travestis.

Segundo um levantamento feito pela Associação Nacional de Travestis e Transsexuais (ANTRA), no Dossiê Assassinatos de Violências Contra Travestis e Transexuais Brasileiras, em 2021 ao menos 140 travestis e transexuais foram assassinados no Brasil. É um número lastimável que reflete a violência de gênero que essas pessoas enfrentam todos os dias. Samira, mesmo não sendo travesti ou uma pessoa trans, sentiu um pouco do preconceito por parte do jogador que continuou sua agressão com as frases “*puta, puta, puta, cala a boca traveco, travecão, vergonha do Brasil, vergonha do Brasil, vergonha, vergonha, eu tenho pena do Brasil que tem vermes como você*”. Percebe-se que o jogador sempre repete por diversas vezes na intenção de enfatizar a sua fala e de sobrepor sua voz à dos outros, incorporando o personagem, disparando vários tiros contra a personagem de Samira, achando que tem “licença poética” para falar o que quer e evidenciando sua agressão sem pensar nas consequências de suas falas e de como elas atingiriam a Samira. A *streamer* rebate os ataques por estar sendo oprimida e esta reação é uma autodefesa e não pode ser confundida como uma reação natural a pessoas da

comunidade LGBTQIAPN+ que constantemente são atacadas e, por isso, exigem respeito de forma “intensa” para se imporem e permanecerem em todos os espaços sem serem violentadas ou invisibilizadas.

As falas do jogador *airesgcp* ficam ainda mais intensas quando são apoiadas por um ambiente sonoro que reforça a hostilidade na partida. A partir do minuto 1:54 do vídeo analisado, é possível ouvir barulhos de tiro e de facadas na personagem de Samira. Os sons hostis são reforçados pela fala “*vai morrer, piranha, vai morrer piranha, piranha, cachorra do caralho*”. A paisagem sonora dentro de jogos digitais tem função de imergir o jogador no ambiente em que o seu personagem se encontra inserido. Ela, reforça os sentimentos que representam o personagem e a vivência deste dentro do ambiente do jogo e, neste caso, faz com que o jogador se aproxime do sentimento que o seu personagem estaria vivendo diante das diversas situações que estariam acontecendo dentro da partida. Sendo assim, construindo uma paisagem sonora, que segundo Schafer, seria “o ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos” (SCHAFER, 2001, p. 366).

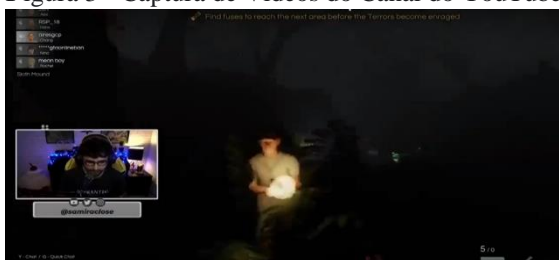
De acordo com o autor, “o termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando começar como um ambiente (SCHAFER, 2001, p. 366). Dessa forma, ambientes digitais, como os jogos *multiplayer*, podem ser considerados ambientes sonoros que contribuem para a experiência do jogador. Entretanto, ao analisar o momento dos sons de tiros a experiência passa a ser perturbadora e, unido a um discurso de ódio, pode afetar negativamente outros jogadores presentes e tornar o ambiente de entretenimento em um ambiente desconfortável, como observamos nas reações de Samira, se mostrando impaciente as falas e ações do jogador agressor.

A maioria dos jogos possuem roteiros e ferramentas que captam a atenção do jogador para que sua experiência seja satisfatória. Assim, se pensarmos no barulho do tiro e focarmos no ambiente virtual do *game*, é possível perceber um maior pertencimento ao jogo e uma atenção focada na cena que acontece. O jogador agressor além de destilar ódio ao ponto de querer dar tiros na personagem de um jogador desconhecido e de maneira proposital, traz dentro do jogo o reflexo do seu desejo na “vida real”. Além disso, o momento em que acontecem as cenas com sons de tiros também nos traz uma reflexão acerca do *griefing* dentro dos jogos digitais.

### O *griefing* como forma de violência gratuita dentro do jogo *deceit*

No fim do vídeo, em que o jogador *airesgcp* dispara diversos tiros na personagem de Samira, é possível analisar e perceber que ele faz isso de forma gratuita e não pela dinâmica do jogo. Os tiros são disparados mesmo sem ele saber se ela era realmente uma das infectadas (Figuras 3 e 4). Essa ação de jogar mal de propósito para prejudicar sua equipe ou um jogador específico utilizando de ferramentas do próprio jogo e funções para perturbar, trapacear, xingar, etc. é caracterizado como *griefing*.

Figura 3 - Captura de Vídeos do Canal do YouTube Figura 4 - Captura de Vídeos do Canal do YouTube



Fonte: Canal Samira Close no YouTube<sup>16</sup>



Fonte: Canal Samira Close no YouTube<sup>17</sup>

Os jogadores que tem como objetivo perturbar o jogo dos outros usuários por meio da utilização de ofensas, provocações e outros recursos mais específicos, como o spamming, trollagem, chamam-se *griefers*, e a prática é denominada *griefing*. No meio online, esses indivíduos tornam a experiência de jogo alheia muito desagradável, dolorosa e até traumática (KURTZ, 2016, p. 970).

Os *griefers* usam de diversas ações para atingir o seu alvo, porém, devido a função de interação verbal ou escrita presente na maioria dos jogos *multiplayer*, esses atos são cometidos com facilidade. No *Deceit*, o xingamento é a principal forma de violência simbólica e gratuita dentro do jogo, com intenção de desestabilizar as vítimas e, na maioria das vezes, procurando argumentos que vão além das paredes virtuais, com pejorativismo relacionados ao corpo, gênero e sexualidade, sendo a comunidade LGBTQIAPN+ alvos fáceis para depósito de xingamentos e insultos. Ao analisar as cenas do jogo, podemos perceber que apenas 1 dos jogadores, além de Samira se mostra insatisfeito com as falas do agressor. Esse tipo de violência é tão comum em alguns jogos

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iSdkoo76BtA>. Acesso em: 05 jul. 2022

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iSdkoo76BtA>. Acesso em: 05 jul. 2022

que muitos até naturalizam essas violências virtuais, que podemos chamar também de *cyberbullying*, por isso não se sentem incomodados com as falas por não serem os alvos ou por enxergarem aquilo como algo natural em meio a uma determinada situação de violência de gênero. Segundo Fragoso (2015) existe um compilado de ações que caracterizam o *griefing*, sendo alguns já citados nessa pesquisa (perturbação, trapaça, xingamentos, jogar mal de propósito). Porém, destaco que dentro das relações sociais dos *gamers* LGBTQIAPN+ inseridos dentro dos jogos *multiplayer*, existem tipos de *griefing* mais específicos, como usar termos pejorativos, quais sejam “viado”, “gayzinho”, “joga como mulher”, afeminar a voz, exclusão dentro da partida, cometer suicídio dentro do jogo propositalmente para não deixar um “companheiro” de equipe ganhar, armar emboscadas e impedir movimentações.

A frequência desses ataques nas cenas analisadas do jogo *Deceit* podem ser vistas tanto nas frases ditas pelo jogador agressor como em suas ações dentro do jogo. Diante de todas essas situações de *griefing*, *streamers* como Samira Close passaram a usar do humor como forma de resistência e empoderamento sobre ataques já tão normalizados por partes da sociedade. Samira, na maioria dos seus vídeos, usa da comicidade para atrair o seu público e para driblar dos ataques dentro das partidas dos jogos, porém, em uma reflexão geral, este é um dever social para que diariamente a homo/transfobia, ataques e violências de gênero e sexualidade sejam combatidos, dentro e fora de ambientes virtuais.

### Considerações finais

Por meio do percurso metodológico e exploração dos vídeos publicados no canal de Samira Close e escolhidos como objeto de pesquisa deste trabalho, foi identificado as diferentes formas de violência cometida no jogo *Deceit* contra Samira. Através desta pesquisa, foi possível constatar que a homo/transfobia dentro de jogos *multiplayer* se assemelha ao machismo e parte na maioria das vezes de jogadores do sexo masculino. Sendo assim, pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ são deslegitimados e oprimidos dentro desses ambientes, tanto quanto as mulheres.

Além disso, a violência de gênero e sexualidade dentro de jogos *multiplayer* se dá a partir de uma identificação sexual e de gênero, através da voz e/ou expressões comumente usadas por LGBT's, vindas de uma não aceitação de outros jogadores aleatórios. Os discursos de ódio nos casos escolhidos para a análise, mostram que os dois

jogadores homo/transfóbicos se sentiram incomodados em compartilhar o mesmo ambiente virtual com um homem gay afeminado. No caso de Samira, independente das ações dela dentro do jogo. Além disso, constatou-se que a ação destes jogadores agressores dentro dos jogos é apenas um reflexo de uma construção social em que torna homens machistas e homo/transfóbicos na sociedade. Os *griefers* nesse contexto aparecem como atuantes dessas atitudes dentro dos jogos online, entretanto, a ação negativa destes torna um ambiente de entretenimento, como os jogos online, em ambientes traumatizantes, estressantes e de um convívio social dificultoso.

Por fim, espera-se que esta pesquisa colabore socialmente para a quebra de preconceitos e padrões sociais que afetam vidas LGBT's, a fim de uma maior conscientização dos leitores deste artigo, bem como possa somar com as pesquisas sobre a comunidade LGBTQIAPN+ dentro dos jogos *multiplayer*, além de contribuir com o campo das ciências sociais e sobretudo, da comunicação social.

## Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.

BENEVIDES, Bruna G. **Dossiê assassinatos e violências contra travestis e transexuais brasileiras em 2021**. Brasília: ANTRA, 2022. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2022/01/levantamento-antra-morte-trans-2021.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2022.

BENTO, Berenice. *Transviad@s: gênero, sexualidade e direitos humanos*. Salvador: EDUFBA, 2017. 329 p. ISBN 978-85-232-1599-6.

BRAGA, Mariluci. REALIDADE VIRTUAL E EDUCAÇÃO. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, v. 1, n. 1, 2001.

CERVERA, Isis. Gameplay. **GEEKno by Fleebe**, 12 abr. 2019. Disponível em: <https://www.geekno.com/glosario/gameplay>. Acesso em: 08 mai. 2021.

CORDIOLI, Carla. Saiba o que é a profissão de streamer e veja se ela combina com você. **ComparaPlano**, 6 dez. 2019. Disponível em: <https://comparaplano.com.br/blog/streamer/>. Acesso em: 07 mai. 2021.

CORREIA, M. C. B. **A observação participante enquanto técnica de investigação**. 2009. Disponível em: [http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/23968/1/2009\\_13\\_2\\_30-36.pdf](http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/23968/1/2009_13_2_30-36.pdf). Acesso em: 28 mar. 2021.

DIEHL, A. A.; TATIM, D. C. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: método e técnicas**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.

FLORES, Juliana Duarte; REAL, Luciane Magalhães Corte. Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos. **SBGames**, v. 18, p. 956-959, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188303.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2021.

FRAGOSO, S. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista Famecos**, v. 22, n. 3, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2RGWkDG>. Acesso em: 19 jun. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1991.

GLUCKSMANN, André. **O discurso do ódio**. Tradução Edgard de Assis Carvalho, Maria Perassi Bosco. Rio de Janeiro: Difel, 2007.

GOGONI, R. O que é streaming? [Netflix, Spotify, mais o que?]. **Tecnoblog**, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 07 mai. 2021.

JÚNIOR, W. C. F. Análise de Conteúdo. In: DUARTE, J.; BARROS, A. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas S.A, 2005.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. A prática do griefing dentro das regras do jogo: uma análise do jogo Dota 2. **SBGames**, São Paulo, p. 968-974, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157463.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2022.

LEMEBEL, P. **Loco afán: Crônicas de sidario**. Santiago: Editorial Planeta, 2013.

NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. In: CONGRESSO BRASILEIRO DAS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 42., 2019, Belém. **Anais**. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0094-1.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2021.

PESQUISA Game Brasil. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 20 mai. 2022.

Qual o perfil dos gamers brasileiros em 2022? **Revista Portal Útil**, 2022. Disponível em: <https://revista.portalutil.com.br/games/qual-o-perfil-dos-gamers-brasileiros/>. Acesso em: 20 mai. 2022.

RAUBER, T. M. MOREIRA, B. D. Jovens Youtubers e o Embate entre a Rede e a Televisão. In: **IX Mostra da Pós-Graduação**. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1837-1.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2021.



RIBEIROS, S. S. VALADARES, V. H. P. R. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. **SBGames**, Foz do Iguaçu, 2018.

Disponível em:

<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2022.

ROSA, Alexandre Reis. **(O) Braço Forte, (A) Mão Amiga**: um estudo sobre dominação masculina e violência simbólica em uma organização militar. 2007. 355 p. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2007.

SANTOS, Marco Aurélio Moura dos. **O discurso de ódio nas redes sociais**. São Paulo: Lura Editorial, 2016.

SAMIRA CLOSE. A CAÇA AO HOMOFÓBICO! | Deceit - Samira Close. **YouTube**, 27 nov. 2019. Disponível em: <https://youtu.be/DHIDRERzVFw>. Acesso em: 05 jul. 2022.

SAMIRA CLOSE. NÃO VOU PERDER PRA HOMOFÓBICO BASCULHO| Samira Close - Deceit. **YouTube**, 22 fev. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/iSdkoo76BtA>. Acesso em: 05 jul. 2022.

SCHAFFER, Raymond Murray. **A Afinação do mundo**. São Paulo: UNESP, 2001.

STREAMING x LiveStream: Você sabe qual é a diferença? **CROSS HOST**, 19 mai. 2020. Disponível em: <https://www.crosshost.com.br/blog/streaming-x-livestream-qual-e-a-diferenca/>. Acesso em: 08 mai. 2021.

TORRÃO FILHO, A. Uma questão de gênero: onde o masculino e o feminino se cruzam. **Cad. Pagu**, Campinas, n. 24, p. 127-152, jun. 2005. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-83332005000100007&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332005000100007&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 02 mai. 2021.

YIN, R. K. **Estudo de caso**. Planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.