

## O STREAMING COMO POTENCIALIZADOR DOS CORPOS ESTRANHOS: SAMIRA CLOSE E O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA PELA GAMEPLAY

Juan dos Santos Silva<sup>1</sup>  
Edmilson dos Santos Flor Júnior<sup>2</sup>  
Maria da Penha Casado Alves<sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo investiga a construção do corpo grotesco de Samira Close no gênero discursivo gameplay, ponderando sobre o impacto de sua performance e como o processo do streaming é responsável pela veiculação de narrativas como o da streamer. Para tanto, ancoramos essa discussão nas concepções advindas de Bakhtin no que concerne à concepção de corpo e realismo grotescos (2010), gênero discursivo (2016) e forças verbo-ideológicas (2015). Ao se propor a gravar gameplays montada como uma drag queen, Samira Close vai contra a corrente do mundo gamer, sendo este um ambiente formado sobretudo por homens héteros no qual, conseqüentemente, reverberam muitos discursos machistas e homofóbicos. Assim, interessamos problematizar como se constrói a imagem da drag ao interagir com outros sujeitos que a consideram estranha e como o riso proveniente dessas práticas refratam a realidade do espaço social no qual esse circuito discursivo se concretiza. Para fundamentar a análise, juntam-se ao arcabouço teórico Louro (2016) para tratar sobre as questões de corpo e Jenkins (2009) para dar conta da cultura da convergência. Em termos metodológicos, a pesquisa faz uso das

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Doutorando em estudos da Linguagem na linha de pesquisa Estudo de Práticas discursivas do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem (Ppgel - UFRN) e mestre pela mesma instituição. Atuou como professor substituto do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), lecionando a disciplina de Língua Portuguesa para o ensino médio técnico-integrado nos cursos de Alimentos, Informática e Manutenção e Suporte à Informática. Integrou grupos de pesquisa e extensão na mesma instituição. Filiado ao GEBAK (Grupo de Estudos Bakhtinianos) tem experiência na área de Linguística Aplicada, com ênfase em estudos da linguagem a partir das reflexões do Círculo de Bakhtin, atuando, principalmente, nos seguintes temas: gêneros discursivos, literatura best-seller, identidade inacabada, juventude e ensino de língua portuguesa. Vinculação institucional. Pequeno currículo do autor (titulação máxima, atuação profissional). ORCID <<http://orcid.org/0000-0002-9075-8071>>. E-mail: [juanfflorencio@gmail.com](mailto:juanfflorencio@gmail.com).

<sup>2</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Possui graduação em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Ao longo de sua trajetória, concentrou suas atividades acadêmicas e científicas nos estudos da Linguística Textual, da Análise Textual dos Discursos, do Letramento e do Estudo de práticas discursivas. Esteve vinculado ao GEBAK (Grupo de Estudos Bakhtinianos), na mesma instituição, com atuação na área da Linguística Aplicada, na qual tem interesse por temas que versam sobre identidade, carnavalização, gêneros discursivos e cronotopo. Atualmente é professor efetivo da ECI Professor Paulo Freire. ORCID <. E-mail: [edmilsonsfj@gmail.com](mailto:edmilsonsfj@gmail.com). <http://orcid.org/0000-0003-1845-0096>>. E-mail: [edmilsonsfj@gmail.com](mailto:edmilsonsfj@gmail.com).

<sup>3</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)/Professora Associada da área de Língua Portuguesa do Departamento de Letras. Possui Mestrado em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (1996) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo. Pós-doutorado em Linguística Aplicada na UNICAMP sob a supervisão da Profa. Dra. Roxane Rojo. É Professora Associada da área de Língua Portuguesa do Departamento de Letras. Atua na Graduação e na Pós-graduação no Programa de Estudos da Linguagem da UFRN e coordena nacionalmente o Mestrado Profissional em Letras-ProfLetras. É Líder do Grupo de Pesquisa "Práticas Discursivas na Contemporaneidade" e pesquisadora do GED da UNESP. Tem experiência na área de Linguística Aplicada, atuando, principalmente, nos seguintes temas: gêneros do discurso, ensino de Língua Portuguesa, leitura, escrita, gêneros discursivos, enunciados estéticos, Frida Kahlo, tendo como referência os pressupostos teóricos do Círculo de Bakhtin. ORCID <. E-mail: [penhalves@msn.com](mailto:penhalves@msn.com). <http://orcid.org/0000-0003-1762-5210>>. E-mail: [penhalves@msn.com](mailto:penhalves@msn.com).

gameplays da streamer a partir de um olhar teórico da ADD (Análise Dialógica do Discurso) pautada na verbivocovisualidade (PAULA; LUCIANO, 2020). Ao final da pesquisa, evidenciou-se que a gameplay da drag materializa, em muitos momentos, um ambiente de embate ideológico e que o movimento do streaming potencializa o aparecimento de identidades tidas como grotescas, assim como Samira, e ganhem mais visibilidade na mídia.

**Palavras-chave:** Samira Close. Gameplay. Grotesco. Streaming.

## **STREAMING AS AN ENHANCEMENT OF FOREIGN BODIES: SAMIRA CLOSE AND THE PROCESS OF IDENTITY CONSTRUCTION BY GAMEPLAY**

### **Abstract**

In this paper, the intention is to reflect about the construction of Samira Close's grotesque body in the discursive gameplay genre, considering the impact of her performance and how the streaming process is responsible for the dissemination of narratives such as that of the streamer. Therefore, we anchor this discussion in the conceptions arising from Bakhtin regarding the conception of the grotesque body and realism (2010), discursive genre (2016) and verbivocovisual forces (2015). By proposing to record gameplays mounted as a drag queen, Samira Close goes against the current of the gamer world, which is an environment formed mainly by straight men in which, consequently, many sexist and homophobic discourses reverberate. Thus, we are interested in questioning how the image of drag is constructed when interacting with other subjects who consider it strange and how the laughter from these practices refracts the reality of the social space in which this discursive circuit takes place. To support the analysis, they join the theoretical framework Louro (2016) to address issues of the body and Jenkins (2009) to account for the convergence culture. In methodological terms, the research uses streamer gameplays from a theoretical perspective of DDA (Discourse Dialogic Analysis) based on verbivocovisuality (PAULA; LUCIANO, 2020). At the end of the research, it was evidenced that drag gameplay materializes, in many moments, an ideological clash environment and that the streaming movement enhances the appearance of identities considered grotesque, like Samira, and gain more visibility in the media.

**Keywords:** Samira Close. Gameplay. Grotesque. Streaming.

## **1 INTRODUÇÃO**

Nos computadores, sejam os tradicionais sejam os pequenos que carregamos quase que simbioticamente em nossos bolsos, as redes sociais e aplicativos permitem a construção de diversos novos gêneros discursivos que ampliam e aprofundam as formas de se comunicar. Sobre essa ampliação, um dos gêneros que se destaca por sua grande veiculação e aceitabilidade por diversos sujeitos é a gameplay, por meio da qual, de maneira geral, uma pessoa grava um vídeo jogando um determinado jogo eletrônico e narra a experiência, ao mesmo tempo que interage com outros jogadores e com aqueles que a assistem.

A interação entre o sujeito que grava sua atividade enquanto joga e o público assiste a ele representa uma nova forma de comunicação em torno do objeto jogo eletrônico na mídia digital e concentra uma grande quantidade de fãs, sobretudo crianças, adolescentes e jovens,

dada a familiaridade desses sujeitos com os games. Como prática discursiva, é de se esperar que a materialização do gênero revele algumas problemáticas discursivas dignas de estudo, sobretudo no que se refere à reflexão e à refração de mazelas sociais como o machismo, o racismo e a homofobia que vão do mundo da vida para o espaço virtual. O mundo dos games tem uma forte composição do público masculino, o que tende a gerar conflitos quando identidades distintas interagem com esse universo. Exemplo disso é o streamer Wenner Pereira, um rapaz jovem que grava gameplay transvestido de Samira Close, uma drag queen fã de games que gosta de dialogar sobre os mais variados temas enquanto joga.

Na tentativa de compreender a constituição do gênero gameplay a partir do panorama do streaming e as implicações discursivas da performance de Samira Close como uma streamer fora do padrão social esperado (homem heterossexual que exala masculinidade), este trabalho busca compreender as relações dialógicas que cercam a gameplay e, a partir disso, investigar como a identidade de Samira Close transgride e polemiza com os padrões estabelecidos por esse gênero do discurso. Na tentativa de construir inteligibilidade, nosso processo será guiado pelo cotejamento dialógico (MIOTELLO, 2017), metodologia na qual as categorias advindas do Círculo de Bakhtin guiarão a teorização sobre os resultados encontrados, e por uma concepção de linguagem tridimensional, baseada na verbivocovisualidade (PAULA; LUCIANO, 2020), em que se evidencia o caráter verbal, vocal e visual do signo em suas múltiplas semioses.

## **2 GÊNEROS DISCURSIVOS E CULTURA DA CONVERGÊNCIA NA CONSTRUÇÃO DA GAMEPLAY**

A cultura da convergência (JENKINS, 2009) se caracteriza pelo crescente fluxo de informações disponíveis na mídia contemporânea, em que as noções de produtor e de consumidor são subvertidas por uma cultura participativa em que ambos agem como sujeitos ativos, criadores e divulgadores. Nesse paradigma, essa nova relação de produção de conteúdo "altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento" (JENKINS, 2009, p. 47). Assim, é preciso entender a mídia e a cultura como formas cada vez mais singularizadas. Ao invés da indústria de massa, que vendia cultura enlatada em grande quantidade para diversos sujeitos, cada vez mais se tem um mercado de nichos, destinados a identidades específicas e com produtores de conteúdos dedicados a essas

particularidades<sup>4</sup>. A convergência torna, nesse caminho, a cultura midiática mais participativa, mais responsiva à heterogeneidade das vozes e, em parceria com os avanços tecnológicos, cria novas formas de linguagem para atingir seu público. Assim, no escopo linguístico-discursivo, a convergência tem por demanda a ascensão de novos textos, uma vez que a complexidade das novas práticas entre os sujeitos e as ferramentas de mídia necessita, em resposta, de enunciados que comportam essas novas questões.

Nessa perspectiva, é importante perceber que a modernização ampliou, por exemplo, a produção de jogos virtuais, sobretudo aqueles que rompem a experiência presencial e criam a possibilidade de jogar com outros jogadores ao redor do mundo, em formato online. Essa prática discursiva acaba por criar grupos de pessoas que se interessam por essa atividade e têm a necessidade de conversar mais sobre esses jogos, ter informações sobre eles e, por vezes, visualizar outros sujeitos jogarem. Inclusive, muitos sujeitos que não possuem o costume de jogar acabam participando da interação desses grupos por achar divertido acompanhar o mundo dos jogos eletrônicos e assistir a outras pessoas jogando. Nesse sentido, a *gameplay* é sobretudo uma fonte de entretenimento que surgiu para responder, em maior ou menor grau, às necessidades lúdico-mercadológicas do mundo dos games. O jogo, nesse panorama, é não somente uma prática individual exercida por um jogador, mas também uma espécie de espetáculo, à medida que materializa elementos como a disputa entre jogadores, os prêmios, as narrativas dos personagens e as conquistas de desafios. Assim, o espetáculo atrai plateia — nesse caso, virtual — e a *gameplay* ocupa um espaço sociodiscursivo que concentra uma demanda muito específica, a de entreter pessoas interessadas em práticas discursivas que envolvem os jogos digitais.

Nessa perspectiva, para Vannucchi e Prado (2009, p. 138), a *gameplay* "emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar". A partir da análise dos pesquisadores, é evidenciado que a *gameplay* não deve ser entendida na sua tradução literal, "jogabilidade", afinal, ela não consiste em uma mera aferição da capacidade de um determinado sujeito jogar um jogo. Na realidade, ela é uma mistura de elementos que juntam a escolha do jogo como atividade lúdica, o entendimento das regras, a construção da

---

<sup>4</sup> A participação mais ativa na construção da cultura permite que algumas vozes até então ignoradas no meio social ganhassem voz. Isso porque ferramentas midiáticas como as redes sociais e o Youtube permitiram que vozes abafadas ecoassem, como é o caso de sujeitos negros e LGBTQIA+, os quais puderam falar por si só nessas ferramentas.

própria estratégia para passar pelos desafios propostos e, principalmente, a relação singular do sujeito que joga com o jogo. Ao se propor a experimentar um determinado jogo, qualquer sujeito vive a experiência de uma *gameplay*, no entanto, nos interessa aqui um tipo específico de *gameplay*, aquela que sai da materialização individual e é exibida em canais de streaming, transformando-se em uma prática coletiva.

O streaming, termo que se popularizou com a expansão de empresas como a *Netflix* e o *Spotify*, consiste em um tipo de tecnologia na qual o usuário não precisa baixar filmes e músicas para conseguir reproduzi-los. Diferente disso, os dados são armazenados no aparelho de quem assiste apenas de forma momentânea, sendo exibidos ao mesmo tempo que são armazenados e, ao fim, não ficam salvos. Dessa maneira, o consumo desse tipo de tecnologia faz com que aquele que a utiliza não precise armazenar ou comprar todos os vídeos e áudios pelos quais se interessam: ao invés disso, paga-se apenas pelo serviço que os fornece.

Além dessas características tecnológicas que facilitam o consumo de produções pela internet, o streaming também viabiliza uma série de mudanças para o meio social. Um exemplo disso é justamente a potencialização da convergência e da cultura de nichos, uma vez que essas redes se mostram como uma inovação dos canais tradicionais de televisão e reúnem um acervo de programas, filmes, séries e outras produções à disposição de quem assiste, sem precisar depender da programação dada pré-formulada por terceiros. Com o streaming, o usuário constrói a sua própria programação e assiste àquilo que mais gosta. A TV não é mais um objeto da cultura patriarcal em que o homem também tinha o domínio supremo. Ela também se torna objeto dos outros membros das famílias e esses, a seu modo, buscam representações e questões próprias no conteúdo que é veiculado ali (CANTORE; PAIVA, 2021).

Além disso, a cultura de nichos é potencializada ao se observar o gigantesco acervo dessas empresas, colecionando obras que agradam ao maior número de públicos possíveis, cabendo a estes organizarem suas seleções como bem entenderem. Assim, o avanço do streaming revela uma nova forma de produção de conteúdo que tenta alcançar cada vez mais público e, para isso, necessita de produções que sejam chamativas e representativas de diversos grupos, inclusive daqueles até então menosprezados pela mídia pelas mais diversas razões. Desse modo, apesar de ser uma ferramenta que, assim como os canais antigos, possui o lucro como objetivo maior, para chegar a esse objetivo é preciso evidenciar uma série de narrativas — muitas delas originadas de pessoas de grupos e identidades até então menosprezadas socialmente — que, ao assumirem espaço nessas ferramentas de mídia, geram debates, embates

e quebras de paradigma por, simplesmente, adicionaram uma nova perspectiva a formas já tão engessadas e homogêneas de se produzir conteúdo. Assim, essas ferramentas se articulam como espécies de redes sociais que adentrem o conforto da casa dos sujeitos e fomentam mais do que mero entretenimento, mas um processo de negociação de identidades (VICENTE; KISCHINHEVSKY; MARCHI, 2018). Assim, os sujeitos que outrora assistiam aos programas juntos na sala, agora se fragmentam pelos outros cômodos da casa e consomem seus próprios conteúdos favoritos (CANTORE; PAIVA, 2021).

No caso da *gameplay*, essa questão é muito simbólica ao se levar em consideração que aqueles que realizam as transmissões dos jogos que jogam podem fazer isso simplesmente abrindo uma live em algum site específico para isso ou em alguma rede social adaptada para a prática. Ou seja, qualquer sujeito que tenha uma conta em uma dessas redes sociais pode iniciar a exibição do seu jogo e produzir conteúdo no streaming. Ao contrário da mídia tradicional, que elege aqueles que poderiam usar do seu espaço para falar sobre determinados temas, a internet e seus portais se colocam como uma praça pública<sup>5</sup> que fornece espaço para que essas práticas se realizem. Nesse sentido, intensifica-se a capacidade de autoria dos que até então eram meros consumidores, complexificando as possibilidades de construção de enunciados por esses sujeitos.

A *gameplay*, então, tem como canal de veiculação sites específicos para streaming, como o *Twitch*, ou plataformas mais conhecidas como o próprio *Youtube* ou *Facebook*. Ela pode acontecer de forma síncrona, ou seja, os telespectadores assistem aos streamers jogando ao vivo e interagem com eles, por meio de chats, durante horas, ou de forma assíncrona, quando o streamer salva sua transmissão ao vivo, seleciona seus momentos mais relevantes, edita-os e publica-os em um momento subsequente, com duração de poucos minutos. É importante compreender que nesse processo de edição, o streamer tem a possibilidade de acrescentar muitos elementos estilísticos individuais — sobreposição de memes, efeitos sonoros, efeitos de vídeo, entre outros —, revelando muito sobre a identidade de quem está gravando o jogo e sobre o seu canal. Na *gameplay* síncrona, por outro lado, esses aspectos ficam restritos ao diálogo do streamer com o público e à sua interação com o jogo.

---

<sup>5</sup> Na teoria bakhtiniana, a praça pública é vista como o local em que ocorrem as interações e embates entre as verdades de cada sujeito. Na praça circulam diversas verdades/ideologias em formas de vozes, identidades e corpos, e nesse local elas se relacionam em processo dialógico, ou seja, potencialmente se encontram, se misturam, se atacam ou se destroem.

Percebe-se, então, que o streamer tem à sua disposição uma série de recursos de estilo para a produção da gameplay. Ao se propor a gravar sua experiência com determinado jogo, muitas de suas ações, pensamentos e gostos acabam sendo compartilhados, o que faz com que uma certa bolha estilística e ideológica seja criada em torno do sujeito e de sua transmissão, criando o seu próprio estilo em relação aos demais. Quando o responsável por esse processo gera uma bolha previsível, não há grandes repercussões no círculo dos fãs de games. Mas, por vezes, ao fugir do padrão e assumir um caráter distinto, o streamer pode construir uma identidade de jogador não convencional e atrair olhares repressores sobre si, o que evidencia o fato de que apesar de fornecer caminhos para subversões e veiculação de vozes dissidentes, nem sempre o streaming conseguirá efetivar essa liberdade.

### **3 JOGOS DE IDENTIDADE ENTRE O EU E O GROTESCO**

Para a análise que se pretende estabelecer sobre a arte drag, o conceito de carnavalização, desenvolvido por Bakhtin (2010), elucida em grande parte nossas reflexões sobre o acabamento identitário da personagem Samira Close. Na concepção bakhtiniana da linguagem, os eventos carnavalescos da Idade Média e do Renascimento eram uma forma alternativa de acesso à cultura “oficial” — aquela defendida pela igreja e pelos senhores feudais — e assumiam uma concepção cultural cômica dessa cultura, fazendo surgir “um segundo mundo e uma segunda vida aos quais os homens da Idade Média pertenciam em maior ou menor proporção, e nos quais eles viviam em ocasiões determinadas” (BAKHTIN, 2010, p.5).

Nesse sentido, o carnaval, como segunda via, “não era uma forma artística de espetáculo teatral, mas uma forma concreta (embora provisória) da própria vida” (BAKHTIN, 2010, p. 6). Portanto, por meio da carnavalização, havia a desconstrução dos valores hierárquicos impostos pela sociedade, tendo em vista que o evento carnavalesco adotava oposição ao sério, ao subjetivo, ao medo, à discriminação e ao dogmático. Assim, era entendido como período de ressurreição e de liberdade, no qual as pessoas podiam suportar as convenções do domínio hegemônico e, assim, compartilhar o riso que, como patrimônio do povo, era dirigido à superioridade e marcado por seu caráter festivo, universal e ambivalente.

É, então, a partir dessa cosmovisão carnavalesca que nosso interesse paira sobre a personagem Samira Close — personalidade drag do mundo dos jogos digitais brasileiro — e na sua capacidade de, com seu acabamento carnavalesco/grotesco, questionar certos discursos que ainda possuem força na sociedade contemporânea, sobretudo os discursos

LGBTQIA+fóbicos. Nessa conjuntura, a gameplay da drag queen, dentro do universo dos jogos digitais, pode servir, à luz da representatividade, como espaço público para a circulação de diversas interações sociais.

Assim sendo, a discussão sobre a cosmovisão carnavalesca alia-se à discussão daquilo que vem a ser drag queen. Embora desde a Grécia Antiga se tenha registro de homens transvestidos de mulheres como forma de expressão cênica, o termo “drag” surge na sociedade apenas no período cultural renascentista, por meio do teatro Elisabetano do século XVI. Nesse período, devido à proibição das mulheres ocuparem os espaços teatrais, especula-se que grandes personagens da literatura mundial, como Julieta e Lady Mcbeth, de Shakespeare, foram interpretadas por jovens adolescentes que se apoderavam de maquiagens e enchementos para dar vida às formas femininas. Nesses casos, os dramaturgos, em nota de rodapé, sinalizavam os roteiros com a sigla DRAG, dressed as a girl (vestido como uma garota, tradução livre), a fim de sinalizar que determinado papel deveria ser representado por um homem com acabamento feminino (AMANAJÁS, 2014).

Anos depois, com a entrada da mulher no teatro e a ampliação dos debates sobre gênero e sexualidade, as drag queens deixaram de ser personagens teatrais e passaram a ocupar, já no século XX, diversas boates, graças à popularização dos bailes (*ballrooms*)<sup>6</sup>. Nesse ponto, o entendimento do “ser drag” passou a estar cada vez mais ligado à comunidade LGBTQIA+, cristalizando um empoderamento dos marginalizados frente a uma sociedade altamente repressora.

Dentro dos estudos da cultura popular da Idade Média e do Renascimento, o corpo da drag queen — entendido como uma manifestação social da linguagem — viria, então, a representar um objeto que deixa de ser domesticado, individual e confinado. A partir de sua arte transgressora, ele assume caráter coletivo e genérico, refletindo uma identidade em trânsito, inacabada e não fechada. Isso ocorre sobretudo em decorrência das exigências da contemporaneidade, pois atualmente as pessoas criam laços sociais que possuem pouco prazo de validade, definidos, muitas vezes, por interesses bem específicos, como ocorre com quem procura e com quem oferta um evento de gameplay.

---

<sup>6</sup> A cultura dos ballrooms ficou conhecida, no mundo, a partir do documentário Paris is Burning (1990). Nele, os bailes são retratados como eventos de acolhimento onde a comunidade LGBTQIA+ da segunda metade do século XX, em especial as drag queens, sentiam-se livres para se expressar, sem que, para isso, sofresse repressão social.



Essa discussão se torna ainda mais relevante quando nos deparamos com uma ascensão social do cenário drag iniciada em 2009, com a divulgação da série televisiva estadunidense *Rupaul's Drag Race*, desenvolvida pela produtora *World of Wonder*. O programa, em formato de reality show, dá palco para dezenas de drags mostrarem ao mundo seus talentos em dança, atuação, maquiagem, costura, humor etc. Essa oportunidade, dentro de uma cultura *mainstream*, provocou um processo de “celebrização da cultura drag”, o que faz com que o ser drag deixe, aos poucos, de ser uma arte de um grupo excluído e seja uma forma de trabalho cada vez mais rentável e popular. Por esse motivo, constantemente surgem, na sociedade, drag queens que, para além da boate, ocupam papéis prestigiados em locais que historicamente lhe foram negados, como a televisão, o teatro, a indústria musical, o cinema e o mercado dos jogos digitais. São, portanto, nesses espaços que as pessoas que fazem drag fazem surgir a cosmovisão carnavalesca e, por consequência, a agitação de uma cultura social que as desprestigia.

#### 4 A VERBIVOCOVISUALIDADE COMO TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Na tentativa de cumprir o objetivo desta pesquisa, amparamo-nos na Análise Dialógica do Discurso (ADD) como arcabouço teórico do qual vem nossas concepções teórico-metodológicas. Uma vez na Linguística Aplicada, que sustenta a abordagem desta pesquisa pela preocupação com um problema em que a linguagem tem protagonismo (LEFFA, 2001) e que reafirma o compromisso ético cunhado por Boaventura (2014) e reafirmado por Moita Lopes (2016) de responder às vozes do sul, a abordagem bakhtiniana da temática se mostra adequada pelos postulados teóricos responderem à inventividade desses enunciados contemporâneos.

Portanto, uma das ideias de Bakhtin (2016) que mais circulam na esfera escolar e acadêmica é a sua definição dos gêneros discursivos. Para o teórico, a unidade do discurso é o enunciado e, logicamente, seu uso por diversos sujeitos ao longo do tempo cria unidades relativamente estáveis de enunciados, responsáveis por produzir estruturas mais adequadas de comunicação para situações específicas da vida. Logo, por meio de um conteúdo temático, estilo e forma composicional, os gêneros se articulam para representar intenções discursivas. Nesse viés, na atualidade, dado os avanços tecnológicos e as complexificações das relações humanas, é de se esperar o surgimento de novos gêneros que deem conta de ilustrar essas relações. A *gameplay*, conseqüentemente, é um exemplo disso.

Além disso, outra concepção bakhtiniana que nos é cara para a construção da análise que se pretende estabelecer é a de carnavalização. Em nossa análise, assumimos o riso proveniente das representações carnavalescas não apenas como uma ação de movimento das estruturas musculares da boca, mas como um evento de linguagem no qual se propagam, em maior ou menor grau, discursos típicos de uma comunidade de pessoas. Sendo assim, por Samira Close ser uma personagem conhecida principalmente por seu humor, faz-se necessário o suporte teórico-metodológico da Carnavalização como categoria de análise para investigar, na *gameplay*, como um discurso jocoso contribui para as discussões sociais que são levantadas durante o ato do jogo. Nessa perspectiva, interessa-nos também observar a materialização das forças verbo-ideológicas (BAKHTIN, 2015), caracterizadas pelo poder de contenção das forças centrípetas e de dispersão das forças centrífugas. Ou seja, na concepção bakhtiniana, essas forças representam o processo dialógico da língua que, por vezes, trabalha na manutenção de certas estruturas e na ruptura de outras. O mesmo processo acontece nos sentidos construídos pela linguagem, uma vez que determinadas verdades sociais se estabelecem justamente para estabelecer uma ordem relativamente estável. No entanto, mesmo com vozes que se alinham a essa verdade, há outros que se opõem a ela. Instaurando a visão de linguagem como arena discursiva em que as forças atuam e mantém vivo o processo de construção e reconstrução de sentidos.

Nesse sentido, interessa-nos perceber, à luz de Bakhtin, como o gênero *gameplay* se estabelece e possibilita não só um processo de hibridização de enunciados (BAKHTIN, 2015), na medida em que promove a mestiçagem de imagens do jogo, do jogador, vozes, participações escritas nos chats e muitos outros elementos que formam um todo, mas também como esse gênero reflete e refrata para o mundo virtual diversos embates sociais latentes do mundo da vida. Portanto, a partir dessa concepção de enunciado no qual convergem diferentes vozes em suas formas singulares, evidenciamos a visão bakhtiniana da tridimensionalidade dos signos, ou seja, o signo se materializa em um caráter verbivocovisual (PAULA; LUCIANO, 2020), já que ele potencialmente tende a se materializar de forma verbal, visual ou sonora. Isso é relevante para que se entenda a importância de se levar em consideração esse aspecto tridimensional da linguagem e como isso alarga as possibilidades de construções de sentidos dos enunciados, atingindo não apenas a arquitetônica de gêneros, mas a própria construção dos corpos e identidades dos sujeitos, as quais também se manifestam sob a lógica dessa tridimensionalidade (SILVA; CASADO ALVES, 2021), já que seus corpos, vozes e produções

de linguagem se articulam de forma verbivocovisual e dão o fio de coesão identitária de quem são a partir das relações de alteridade com os outros.

Logo, evidenciaremos estes dois pontos, a questão da convergência presente na gameplay e como isso permite o brotar do realismo grotesco, a partir da análise de um vídeo da streamer Samira Close denominado "A MENINA ESQUIZOFRÊNICA! | Free Fire - Samira Close ft. Rebeca Trans". A partir de frames do vídeo, segundos reproduzidos aqui em sequência por meio de imagens, e de transcrições do que é dito pela streamer, evidenciaremos as respostas aos objetivos.

## 5 SUPERPOC: A CONSTRUÇÃO DA GAMER SAMIRA CLOSE

Considerada, por muitos, como uma personagem excêntrica, Samira Close surge no cenário drag a partir da esfera dos jogos digitais. Seu discurso cômico, reconhecido em gameplays virais na internet, faz com que a artista ganhe cada vez mais destaque em uma cultura gamer sem muitas aberturas a corpos que se afastam de um ideal heteronormativo. De acordo com Cassel e Jenkins (1999), os preconceitos que circulam nas plataformas dos jogos surgem da própria construção social de gênero, marcada por relações de poder. Tal fato torna-se perceptível, por exemplo, na constante sexualização de personagens femininas ou na associação de personagens masculinos extremamente fortes a ideais de masculinidade, perspectivas rompidas em maior ou menor grau pela drag.

Tendo em face essa realidade, não é estranho que a cultura gamer seja uma grande reprodutora das repressões sociais. Por esse motivo, sujeitos da comunidade LGBTQIA+, não raro, são alvos de preconceito em plataformas de streaming, em chats de jogos digitais e em outros contextos de interação virtual. Sendo assim, Samira Close, personagem criada por um homem gay, rompe, em certa medida, com uma tradição de valorização de figuras masculinas vinculadas ao ideal heteronormativo de sexualidade. Em outras palavras, o corpo da drag queen viria, então, a representar um objeto que responde à descentralização de um perfil socialmente aceito.

O rompimento promovido pela Samira Close nasce, em um primeiro momento, da sua representação física. Tradicionalmente, as drag queens buscam, ao máximo, aproximarem-se de características consideradas “femininas”, reforçando, em certa medida, estereótipos de

gênero. Por esse motivo, é cultural que drags estejam sempre bem maquiadas, sem pelos, aquendadas — termo que se refere ao ato de esconder o pênis — e com curvas corporais bem delimitadas. No entanto, alguns desses traços são subvertidos pela personagem em análise, como podemos observar no vídeo “A MENINA ESQUIZOFRÊNICA! | Free Fire - Samira Close ft. Rebeca Trans”, do qual foi retirada a Figura 1.

**Figura 1.** Representação física da Samira Close



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=p1m2OVHTiRk&t=297s>. Acesso em: 18 set. 2020

Neste recorte, a primeira característica que chama a atenção na drag é o fato de Samira Close ser barbada e usar pouca maquiagem, o que rompe totalmente com a expectativa que se costuma ter de uma personagem feminina. Ao atentarmos a outras personalidades drags famosas no cenário nacional, como Pablo Vittar, ou no cenário internacional, como Rupaul, percebemos que ambas reproduzem traços que costumam ser atribuídos a mulheres, como, por exemplo, não possuírem pelos faciais. Sendo assim, Samira Close acaba promovendo uma dupla subversão: primeiro, com a sociedade conservadora que nega expressões artísticas drags; e segundo, com a subversão da própria tradição drag, ao manter elementos vinculados à identidade masculina.

Essa dupla subversão, por sua vez, atende à desconstrução social proposta pela figura grotesca do carnaval bakhtiniano, pondo em pauta uma visão popular que se opõe ao sério, à discriminação e ao dogmático. Desse modo, compreendemos que a arte de Samira Close cria, em certa medida, uma segunda via de acesso ao mundo real, por meio da qual é possível desenvolver relações dialógicas que não se preocupam em atender àquilo que o discurso social dominante diz, mas às necessidades de um público que, naquele tempo-espço, sente-se acolhido.

Tal cenário constitui uma arena discursiva na qual diversas vozes sociais manifestam, por exemplo, suas crenças, seus interesses pessoais e suas concepções de sujeito. Sendo assim, quando a drag opta por trazer o grotesco à sua identidade, ela passa por aprovações e reprovações populares, que vão desde as avaliações feitas por pessoas ligadas ao ideal heteronormativo até as que são da comunidade LGBTQIA+, mas não aceitam corpos drags rebeldes à aparência dita feminina. Desse modo, Samira Close, apenas com seu visual, já se desprende de discursos oficiais ao mesmo tempo que influencia seus seguidores a legitimarem seu acabamento carnavalesco. Esse processo ocorre principalmente por meio do riso, pois as atitudes subversivas da drag são, além de um ato político, uma forma de celebrar, de forma humorística, a própria vida. Tendo isso em vista, o riso que nasce dos discursos de Samira Close aproxima-se do riso carnavalesco, pois, além de jocoso, ele é ambivalente: está envolvido em momentos de prazer, de deboche, de exaltação e de resistência.

A característica risível da personagem, além de estar em evidência no seu visual, também está fortemente marcada nos seus diálogos durante a gameplay. No enunciado em análise, tem-se, inicialmente, um diálogo entre Samira Close e outras artistas do meio LGBTQIA+, a saber, Rebeca Trans e Danny Bond<sup>7</sup>, que atuam, neste vídeo, como duas parceiras de equipe no jogo Free Fire<sup>8</sup>. O foco da conversa remete fortemente à estética grotesca do carnaval, pois faz remissão ao baixo corporal — compartilhamento de fotos íntimas — e usa diversos impropérios. O DIÁLOGO 1 elucida essa questão.

#### DIÁLOGO 1

Samira Close: — Minha realidade sobre nude é a seguinte. Pode mandar, eu acho “bafo”, acho bonito, vejo... Só que o problema pra mim é o seguinte: que eu vi tanta nude na minha vida, já vi tanta rola na minha vida de nude assim que pra mim eu não sinto tesão. Eu sinto curiosidade [...] (CLOSE, 2021)

Embora o conteúdo do DIÁLOGO 1 não tenha relação direta com o objetivo do jogo, momentos como esse promovem uma aproximação entre a drag e o seu público. Como se sabe, assuntos que estão ligados ao sexo e à sexualidade encontram poucos espaços de discussão nos

---

<sup>7</sup> Embora Rebeca Trans e Danny Bond sejam nomes artísticos de duas personagens, ambas não trabalham com a arte drag. Nas plataformas de streaming, elas levantam a bandeira LGBTQIA+ ao se considerarem, respectivamente, pessoas não-binária e travesti.

<sup>8</sup> Free Fire é um jogo eletrônico mobile de ação-aventura do gênero battle royale. Nesse tipo de jogo, o jogador é um personagem que interage com outros jogadores em uma ilha, com objetivo de recolher armas e ser o último sobrevivente. Para chegar à vitória, as pessoas trabalham em times de 4 pessoas, aleatórias ou previamente selecionadas, que podem dialogar por meio de chat de voz.

locais onde há muita circulação de informação, sejam eles virtuais ou não. Por esse motivo, o teor da conversa tenciona para um viés humorístico que traz ao ambiente público a exposição de assuntos socialmente velados. É importante frisar que isso ocorre porque o pessoal ao qual o conteúdo de Samira Close se destina se afasta de uma faixa etária infantil, logo, estilisticamente seus enunciados possuem abertura para a propagação de palavrões e de debates sobre temas eróticos. No entanto, apesar do grotesco verbal ser característico da personagem, ele perde intensidade, no Enunciado 1, com a entrada de uma nova integrante no jogo — a quarta integrante do time —, uma criança. Vejamos o DIÁLOGO 2.

#### DIÁLOGO 2

Samira Close: — Não é que tipo assim... quero ver a nude porque quero transar. É... eu num... eu não sei como é que é...  
Criança: [INTERROMPENDO A SAMIRA] — Oh, gente. Parou! Que que cê é, menino?  
Samira Close: Ixe!  
Criança: — O que que cê é?  
Samira Close: [REPRODUZINDO VOZ DE MULHER] — Eu sou... É... Meu nome é Sabrina.  
Criança: É... Eu já sei que cê é gay, tá?  
Samira Close: [FINGINDO ESTAR EXALTADA] — Quantos anos você tem pra dizer uma coisa dessa, criança?  
Rebeca Trans: Isso! Nem conhece ela e tá dizendo que ele é gay, ela é gay. Não é mulher, mulher trans.  
Criança: Cês é tudo gay.  
Samira Close: Algum problema que a gente é gay?!  
Criança: Não...  
Samira Close: Então um beijo...  
Criança: É que eu acho legal.  
Samira Close: ...Bem no coração da sua família. Como é o seu nome? (CLOSE, 2021)

No jogo Free Fire, cenário do Enunciado 1, Samira Close pode interagir com outros jogadores que se encontram na mesma equipe que ela, ainda que sejam desconhecidas. Sendo assim, no DIÁLOGO 2, percebe-se que, na primeira fala, perdura a discussão sobre sexo. No entanto, a partir do momento que a drag percebe, pelo timbre da voz, que há uma criança na sua equipe, a linguagem utilizada pela personagem torna-se menos grotesca e mais adequada à idade da garota. Além disso, da mesma forma que a voz infantilizada do quarto membro do grupo denuncia para as jogadoras que uma criança está no grupo, a voz de Samira e das outras participantes evidenciam para a criança que se trata de um grupo de jogadores "supostamente gays". É importante perceber como a materialização sonora do signo, por si só, sem levar em consideração o sentido verbal em si, já carrega uma série de valorações. Ou seja, o próprio timbre de voz já simboliza de um lado a faixa etária de um sujeito e, por outro, o pertencimento

à comunidade LGBTQIA+. Evidencia-se, portanto, o quanto determinadas formas de expressão de linguagem já são estigmatizadas como típicas de grupos específicos, o que faz com que no convívio social se categorize as pessoas nesses grupos a partir dessas informações pré-estabelecidas/estereotipadas.

Nesse recorte espaço-temporal, convém analisar, além da expressão vocal do diálogo, as expressões faciais de Samira Close ao entrar em contato com a garota. Vejamos o recorte abaixo.

**Figura 2.** Reações da Samira Close



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=p1m2OVHTiRk&t=297s>. Acesso em: 18 set. 2020

As três figuras remetem, respectivamente, ao momento em que a drag percebe que há uma criança no jogo, ao momento em que ela confronta a menina por ter sido chamada de gay e ao momento em que ela percebe que a fala de sua parceira de grupo não se tratava de um preconceito. As reações da drag, tanto no aspecto vocal quanto no visual, são influenciadas pelo embate de vozes sociais que regem o modo como as pessoas se portam no mundo.

Desse modo, a atuação de Samira Close nos espaços de convergência sofre influências constantes de pessoas que tentam centralizar o discurso da drag, dando um acabamento centrípeto à linguagem. Isso pode ser percebido na sua reação ao ter sido chamada de gay. Devido ao fato dos sujeitos da comunidade da qual ela faz parte serem constantemente acusados de serem um desvio do padrão a ser seguido — o heteronormativo —, a drag, por instinto, defende-se (“algum problema que a gente é gay?!), trazendo à tona a força de resistência, subvertendo um discurso repressor que criminaliza a diversidade dos corpos. No entanto, essa tensão é quebrada quando a garota afirma que acha “legal” conversar com homossexuais, restabelecendo, assim, uma harmonia na gameplay. Nessa conjuntura, a performance da drag queen cria, neste enunciado, um embate dialógico que democratiza o acesso ao debate de temas pouco citados em outros espaços e, além disso, defende as causas de sua comunidade.

Por esse motivo, a representação promovida pela arte da drag, no contexto dos jogos digitais, não poderia deixar de contribuir com a manutenção identitária de seus seguidores. A personalidade forte de Samira Close, materializada em uma personagem que não se curva às mais diversas formas de agressão verbal que podem atingi-la na web, motiva milhares de seguidores a assumirem suas identidades e exigirem respeito por elas. Toda essa representação, estilisticamente, reafirma a estética grotesca/carnavalesca da drag, que lança mão de diversos elementos risíveis para atingir um público cada vez maior.

Um desses elementos são os nomes dos jogadores, nesse caso: *onlybareback*, *Arlequina* e *TravaBond*. Esses nomes são os users (ou nickname) das participantes, um tipo de nome usado para identificar os jogadores dentro do jogo. Logicamente, esses nomes tecem uma relação identitária entre os seus donos. *Arlequina* faz menção à personagem dos quadrinhos, ultimamente muito ligada à imagem de resistência frente à hegemonia de heróis homens; *Travabond* identifica *Danny Bond* a partir de uma relação do “trave” de travesti com o *Bond* de seu nome artístico. Por fim, o user que mais chama atenção é o de *Samira*, já que *bareback* é um termo para sexo sem camisinha e, junto com o *only*, enfatiza alguém que só faz sexo sem camisinha. Essa denominação reforça ainda mais a identidade grotesca da drag, ao fazer menção ao sexo, e, mais especificamente, ao sexo gay, ainda mais tabu na sociedade brasileira. Ao tratar essas questões como normais, *Samira* consolida sua imagem carnavalesca e, ao mesmo tempo, fortalece sua posição centrífuga, partindo na direção da normalização de se debater essas temáticas no cotidiano. Não há só um jogo em exibição nas telas em que *Samira Close* se materializa, mas um forte duelo de forças que expõe uma grande quantidade de vozes sociais que tentam (re)educar corpos como o da drag. Sua permanência na produção do gênero faz com que ele perca estabilidade normativa e proponha novos caminhos de construção de sentido.

A partir desses elementos referentes à identidade da drag *Samira Close*, evidencia-se melhor a estrutura e o estilo do gênero a partir do tom dado pela streamer. Isso porque a *gameplay* construída vai além da prática do jogo em si, revelando elementos como o diálogo sobre pautas não exatamente conectadas com o que se joga, mas com quem está jogando, como sexo, desejos e questões mais pessoais. Assim, *Samira* dá o tom de uma *gameplay* que sobrepõe o jogo e instaura uma cosmovisão mais ampla que parte do jogo, mas não se limita a ele. Assim, a materialização do gênero ganha realce singular e ganha desdobramentos inesperados à medida que se desenrola.



A discussão anterior pode ser vista recorte abaixo, em que Rebeca Trans questiona a criação do DIÁLOGO 2 na intenção de querer saber se está acontecendo alguma festa na casa dela, dadas as constantes interferências sonoras emitidas durante a partida do jogo. A garota confirma a informação e diz que um primo gay está na festa. Assim, Rebeca aproveita a oportunidade para propor que sua interlocutora o chame para a conversa. A representação abaixo ilustra o que aconteceu.

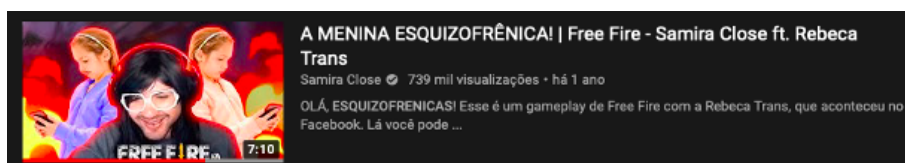
**Figura 3.** Representação da sequência de diálogo entre Samira, Rebeca e a participante da gameplay



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=p1m2OVHTiRk&t=297s>. Acesso em: 10 set. 2020

Na imagem acima, está representado um trecho da gameplay com a transcrição das falas dos participantes. Esse trecho é fundamental para o vídeo em análise porque define o seu título, uma vez que é a partir do fingimento da menina, ao se passar pelo suposto primo gay chamado Thiago, que Samira a chama de esquizofrênica. É, então, deste recorte que todo o marketing do vídeo foi criado, como pode ser visto em seguida.

**Figura 4.** Thumbnail do enunciado “A MENINA ESQUIZOFRÊNICA! | Free Fire - Samira Close ft. Rebeca Trans



Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 29 set. 2020.

Desse modo, algumas considerações podem ser feitas a partir da capa do vídeo e do título. No Youtube, ao fazer uma busca por vídeos ou visualizá-los na página principal, a pessoa tem acesso a *thumbnail* (capa) do vídeo e ao seu título. No caso do vídeo em análise, o foco da capa está em Samira com duas garotas, uma de cada lado. De um lado, uma menina de roupa rosa com o celular, e do outro, uma menina exatamente igual, porém com uma roupa azul e de bigode. A capa faz menção direta ao desfecho da história da menina, que mentiu sobre ter um primo gay, passando-se por ele. No título, também fica em evidência o termo “menina esquizofrênica”, exatamente como ela foi chamada por Samira. É importante observar essa capa e o título porque fica evidente uma característica importante da gameplay da streamer, que é o fato de os vídeos chamarem atenção mais pelo diálogo cômico que Samira tece com as pessoas que joga do que pela própria jogabilidade dela. Ou seja, enquanto muitos streamers chamam a atenção nas capas e títulos dos seus vídeos por grandes feitos que conseguiram jogando determinado game, Samira apela justamente para as situações engraçadas em que se envolveu durante a gameplay<sup>9</sup>.

Fatos como esse evidenciam que o mercado de streaming de jogos digitais emprega cada vez mais pessoas que não necessariamente são especialistas em games. Na maioria das vezes, os espectadores se interessam muito mais pela experiência de ouvir uma personalidade falando sobre assuntos sortidos do que ver o bom desempenho dela em partidas online. Nesse sentido, parece que ter uma boa jogabilidade não é sempre suficiente, visto que, em alguns casos, os visualizadores de gameplay se interessam mais pelo teor do diálogo que é construído, e muitas vezes encontram, nesses ambientes, espaço para manifestarem suas identidades sem medo de julgamentos externos. Tal senso de pertencimento faz com que aos poucos os indivíduos

---

<sup>9</sup> É importante esclarecer que essa gameplay está no grupo daquelas editadas provenientes de uma gameplay maior gravada ao vivo. Ou seja, Samira realiza lives quase que diariamente e, posteriormente, seleciona os melhores momentos, edita-os e posta-os em seu canal do Youtube.

formem comunidades virtuais que se unem para acolher uns aos outros, tornando, muitas vezes, a gameplay apenas um pretexto para o surgimento de espaços sem discriminações.

Esse fenômeno é enriquecido, por sua vez, pelo movimento de convergência propiciado pelo streaming. Em termos bakhtinianos, o streaming promove o movimento de coroação/destronamento típico do carnaval (BAKHTIN, 1987), assim, promove o destronamento do tipo "exemplar" de jogador ideal de gameplays, e coroa identidades grotescas como a de Samira Close, dando poder para que ela construa sua própria identidade nessa prática audiovisual e movimente uma comunidade que vê nela uma representação de quem são. Assim, Samira constrói um itinerário carnavalesco próprio ao longo da sua prática de jogar, adicionando elementos particulares e diálogos sobre temáticas específicas que refletem e refratam para essa realidade dos games as questões que enfrenta como gay, nordestino, jovem, fã de jogos e uma série de aspectos identitários que ganham materialização na figura transformista da drag. É evidente que muitos dos modelos tradicionais de jogadores com perfil mais alinhado com a normatividade (seja identitariamente seja no foco maior na desenvoltura como jogador no momento da transmissão) serão mais reconhecidos pelo grande público, mas a materialização de Samiras nesse meio evoca a preocupação do streaming em angariar a maior quantidade possível de seguidores, atingindo todos os nichos possíveis e trazendo para si representações que contemplem o maior número de grupos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gameplay, assim como outros gêneros do universo digital, é um protótipo das arenas discursivas do mundo da vida. Dominado por homens, brancos e héteros, sua narrativa tende a ser relativamente estável para além do gênero discursivo, mas englobando também aspectos identitários e ideológicos. Na fusão de sua peruca e barba, Samira Close transforma o gênero, dando-lhe um acabamento particular e centrífugo, corroendo os modos já eleitos de se fazer uma boa gameplay e abrindo espaço para que outras formas "estranhas de ser" assumam posição em frente às câmeras e aos computadores, ao mesmo tempo que exploram os jogos virtuais com outros discursos e possibilidades de performance.

Ao se propor a explorar virtualmente mundos imaginados nos games, Samira Close transmite para a sua legião de fãs um reflexo e uma refração dos problemas do mundo da vida.

Ela não encontra apenas inimigos armados ou desafios difíceis de serem superados em game, mas uma série de outros jogadores com suas próprias identidades e questões que, por vezes, potencializam e exaltam quem ela é, tiram o foco do jogo com discussões cômicas ou conversas sobre questões pessoais ou, ainda, encontram o grande desafio de lidar com vozes que tentam sufocá-la e levar a higienização do mundo cotidiano para o mundo dos games virtuais. O streaming projeta a voz da streamer, mas não garante um salvo conduto do que ela pode encontrar ao longo de sua jornada.

Nesse sentido, o gênero acaba revelando os embates cotidianos presentes na sociedade brasileira. Debruçar-se sobre o estudo da gameplay, sobretudo essas que se edificam pelas mãos de pessoas reconhecidas como grotescas, é perceber identidades e comunidades que até pouco tempo se escondiam nas sombras e hoje conseguem projetar suas vozes com mais ênfase e singularidade, já que podem dizer por si mesmos quem são, sem depender de discursos generalizadores ou preconceituosos advindos de identidades dominantes. Além disso, a perspectiva dialógica nos permite um olhar aprofundado sobre essas performances digitais, porquanto evidencia esse fenômeno de coroação do que até então era considerado grotesco e os desdobramentos discursivos dessa ação. Tal qual Samira, outras personalidades grotescas, sejam drags ou não, estão ganhando notoriedade no universo do streaming de games, evidenciando que essa modalidade de distribuição de conteúdo amplia as possibilidades de construção e consumo de material midiático.

## REFERÊNCIAS

- AMANAJÁS, I. Drag queen: um percurso histórico pela arte dos atores transformistas. **Revista Belas Artes**, São Paulo, n. 16, set-dez/2014.
- BAKHTIN, M. M. **A cultura popular da Idade Média e do Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 2010.
- BAKHTIN, M. M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.
- BAKHTIN, M. M. **Teoria do romance I**: A Estilística. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2015.
- CANTORE, J.; PAIVA, M. R. **Séries - o livro**: de onde vieram, como são feitas e por que amamos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2021.
- CASSELL, J.; JENKINS, H. Chess for Girls?: Feminism and Computer Games. In: CASSELL, J.; JENKINS, H. (Org.). **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge: Mit Press, 1998.

CLOSE, S. A MENINA ESQUIZOFRÊNICA! | Free Fire - Samira Close ft. Rebeca Trans. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=p1m2OVHTiRk>>. Acesso: 10 fev. 2021.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LEFFA, Vilson J. **A lingüística aplicada e seu compromisso com a sociedade**. Anais do VI Congresso Brasileiro de Lingüística Aplica. Belo Horizonte: UFMG, 7-11 de outubro de 2001.

MEDVIÉDEV, P. N. **O método formal nos estudos literários: introdução crítica a uma poética sociológica**. São Paulo: Contexto, 2012.

MIOTELLO, V. O cotejo se dá na unidade da resposta. In: BRITO, P. A. M.; BRITO, J. R. M. (Org.). **Palavras e contrapalavras: entendendo o cotejo como proposta metodológica**. São Carlos: Pedro & João editores, 2017.

MOITA LOPES, L. P. da. Linguística Aplicada e Vida Contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA LOPES, L. P. da (Org.). **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

PAULA, L. de; LUCIANO, J. A. R.. A tridimensionalidade verbivocovisual da linguagem bakhtiniana. **Linha D'Água**, 33(3), 105-134, 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Do pós-moderno ao pós-colonial. E para além de um e outro. **Conferência de Abertura do VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais**, realizado em Coimbra, de 16 a 18 de setembro de 2004. Disponível em: <<http://www.ces.uc.pt>>. Acesso: 10 abr. 2021.

SILVA, J. DOS S.; CASADO ALVES, M. DA P. A identidade na vida e a identidade na arte: Um panorama identitário nas obras de Bakhtin. **Letras de Hoje**, v. 56, n. 3, p. 497-511, 31 dez. 2021.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de gameplay. **Revista texto digital**. v. 5 n. 2, p. 130-140, 2009.

VICENTE, E.; KISCHINHEVSKY, M.; DE MARCHI, Leonardo. A consolidação dos serviços de streaming e os desafios à diversidade musical no Brasil. **RevistaEptic On-Line**, v. 20, p. 25-42, 2018.

*Submetido: 31/08/2021*

*Aceito: 02/05/2022*