


SER E ESTAR EM TELA: STREAMERS LGBTIN+, TRABALHO E LAZER NA LIVE STREAMING¹

Licença: 

Vítor Luiz Rocha Rodrigues²

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Belo Horizonte – MG – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-2946-3095>

Esta pesquisa investigou as experiências de *streamers* LGBTIN+ na plataforma *Twitch.tv*, concentrando-se no serviço de *live streaming* de jogos *online*. O estudo, de natureza exploratória, inicialmente aborda a interação do *e-leisure* (lazer digital) com a comunidade LGBTIN+, examinando como as tecnologias digitais, enquanto espaços de lazer, expandem as interações e representações sociais desse público diversificado. A partir da observação das relações entre jogadores/jogadoras, dos formatos que se estabelecem nos jogos e os intercâmbios com a audiência e os patrocinadores, foram selecionados/selecionadas 10 *streamers* LGBTQIN+. Utilizou-se o método *snowball* e a aplicação de entrevistas semiestruturadas. As entrevistas exploraram experiências nos jogos e na plataforma *Twitch.tv* e interações e representações LGBTQIN+. Na análise dos dados, a partir da Análise de Conteúdo proposta por Bardin (1977), os resultados indicaram quatro categorias de análise. Por meio das categorias encontrou-se que os espaços de *e-leisure*, especialmente a *live streaming* de jogos, oferecem à comunidade LGBTIN+ uma ampliação das interações sociais, possibilitando a expressão de identidades, a promoção da representatividade e criação de oportunidades para geração de renda. Contudo, é essencial destacar que esses ambientes também podem ser cenários para manifestações de ódio e discriminação, sendo que o algoritmo da plataforma aparenta favorecer homens brancos heterossexuais. As experiências compartilhadas pelos/pelas *streamers* alinham-se com estudos anteriores, ressaltando a necessidade de mais representatividade e visibilidade para esses profissionais. A complexidade da dinâmica entre lazer e trabalho também foi evidenciada, revelando uma tensão entre o prazer pessoal e as demandas profissionais enfrentadas pelos/pelas *streamers*, de forma que alguns estudos contribuíram para uma compreensão mais profunda acerca dessa dualidade. A conclusão do estudo destaca a imperativa necessidade de investigações mais aprofundadas sobre políticas trabalhistas nas plataformas digitais. Além disso, enfatiza a importância de examinar como as plataformas de *live streaming* de jogos podem apoiar as minorias que enfrentam opressão na sociedade *livecontemporânea*. Por fim, esse trabalho oferece uma contribuição para o entendimento das interseções entre lazer, trabalho, representatividade e discriminação na esfera digital.

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

¹ Dissertação de Mestrado defendida no Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do lazer da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), sob orientação do Prof. Dr. Hélder Ferreira Isayama e coorientação do Prof. Dr. Bruno Ocelli Ungheri.

² Mestre em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: vitorluizrr@gmail.com