



**Universidade de Brasília  
Instituto de Ciência Política  
Programa de Pós-graduação em Ciência Política**

**Radicalização política e juventude no Brasil: a formação de identidade coletiva nas comunidades *gamers* no Discord**

**Brasília, 2023.**

João Victor Barbosa Ferreira

**Radicalização política e juventude no Brasil:**  
a formação de identidade coletiva nas comunidades *gamers* no Discord

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência Política do Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília como requisito para a obtenção do título de Mestre em Ciência Política.

Orientadora: Marisa von Bülow (IPOL/UnB).

**Brasília/DF**  
**2023**

**Ficha de Aprovação**

**Banca**  
**(Defesa 01.08.2023)**

---

**Marisa von Bülow (Presidente)**

Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília

---

**Rebecca Neaera Abers (Membro interno)**

Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília

---

**Rosana Pinheiro-Machado (Membro externo)**

University College Dublin

---

**Débora Cristina Rezende de Almeida (Suplente)**

Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília

## Sumário

<b>Resumo.....</b>	<b>5</b>
<b>Prelúdio.....</b>	<b>6</b>
<b>Introdução.....</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo 1: Juventude, games e política - uma revisão de literatura.....</b>	<b>19</b>
Jogadores, jogos e Política.....	29
Os nativos digitais e a extrema-direita global: gamers, geeks e hackers.....	37
Definindo conceitos: a "nova direita".....	43
Organização política, ativismo digital e ação coletiva em comunidades digitais de gamers..	49
Políticas prefigurativas, memetização da política e aproximações de comunidades gamers com o bolsonarismo.....	57
<b>Capítulo 2: Metodologia e Procedimentos.....</b>	<b>62</b>
O momento etnográfico e imersão nas comunidades.....	63
<b>Capítulo 3: O forasteiro adentra o ninho.....</b>	<b>68</b>
Perambulações, acompanhamentos e imersões: conhecendo os espaços digitais.....	68
Por que o Discord?.....	73
O espelho da realidade: comunidades sociais digitais e a emulação de um espaço alternativo.....	79
Boas-Vindas (BOT).....	88
<b>Capítulo 4: 'Isso é muito mais que um jogo': por uma descrição densa das comunidades digitais gamers brasileiras.....</b>	<b>94</b>
Bem-vindo ao lar: hierarquias e normas das comunidades gamers.....	99
Ritos e dialetos: interpretação cultural dos modos e dizeres.....	105
Referências e preferências: o que molda o sujeito?.....	115
1. Amores e relacionamentos: a manipulação dos afetos.....	126
2. Dinheiro e riqueza: promessas de tangas de ouro.....	130
<b>Capítulo 5: Adentrado a 'Toca do Coelho': comunidades gamers organizadas de forma paralela no Discord.....</b>	<b>139</b>
Convites e o sistema de filtro: o ativismo criptografado.....	141
Efeito contágio pelo sistema de crenças.....	147
<b>Conclusão: entre dominação e resistência.....</b>	<b>155</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>160</b>

## Lista de Figuras

Figura 1: Manifestantes adotam máscara de 'V de Vingança' como símbolo de protestos.	27
Figura 2: Exemplo de apropriações de Bolsonaro associado à estética thug life (óculos).	52
Figura 3: Imagens dos jogos, na ordem, Street Fliper, Bolsomito 2k18 e Bolsonaro - fight contra a corrupção.	55
Figura 4: níveis de vantagens concedidos às comunidades digitais no Discord a partir do número de impulsionamentos.	85
Figura 5: Exemplo de requisitos para a obtenção do registro como "membro ativo" em uma das comunidades.	86
Figura 6: exemplo de hierarquias de divisão de cargos dentro de uma importante comunidade digital gamer brasileira no Discord.	87
Figura 7: Exemplo de divisão interna de canais dentro de variadas comunidades gamers brasileiras no Discord.	88
Figura 8: Pirâmide hierárquica da divisão de poder.	102
Figura 9: Exemplos de memes anti-normies em Português.	109
Figura 10: Meme coletado no Discord.	110
Figura 11: A popularidade internacional dos brasileiros em memes.	112
Figura 12: A iconografia HuehueBR.	113
Figura 13: Compilado de figurinhas e emojis criados e disponibilizados pelas comunidades digitais gamers no Discord.	118
Figura 14: Uma personagem de mangá (um exemplo de waifu); Pepe: the frog; e o meme Chad.	119
Figura 15: Exemplos de apropriação do meme Pepe: the frog pela extrema-direita global.	123
Figura 16: Conteúdo "comportamental" e RedPill armazenado em mídias como YouTube e TikTok, compartilhados e coletados a partir do Discord.	131
Figura 17: Compilação de memes anti-Estado compartilhados no Discord.	134
Figura 18: Compilação de memes que criticam o protagonismo de mulheres negras em produções de filmes da cultura pop.	138
Figura 19: Exemplos de emojis utilizados por grupos extremistas para criptografar mensagens e simbolizar a presença de membros que cultuam filosofias de ódio.	145
Figura 20: Lado-a-lado os emojis dos Finos Senhores e o giga chad.	147
Figura 21: Hello Kitty vestida de pijamas.	154

## **Agradecimentos**

Aqui se encerra uma fase e se concretiza o sonho. Por vezes pensei que não chegaria até aqui, confesso. A pandemia de Covid-19 tornou o processo tortuoso e ainda mais ansioso. Não tive a oportunidade de assistir aulas presenciais, tampouco conhecer e trocar experiências com colegas de turma e professores. Foi um início solitário, frustrante e agonizante por tudo que vivemos enquanto nação.

Contudo, sou filho da Universidade de Brasília: foi aqui que nasci e cresci, do sonho e da ousadia de Darcy Ribeiro, fazemos ciência de qualidade e não é de nossa praxe desistir. Agradeço à UnB por me permitir sonhar alto e pela honra de ser o primeiro da minha família a obter o título de mestre. Ao Instituto de Ciência Política da UnB, agradeço pela acolhida de um calouro de pandemia e por ampliar os meus horizontes sobre qual é o meu lugar no mundo.

Iniciei minha jornada órfão: vindo de outro departamento, sem amigos ou orientação. O destino se encarregou de colocar na minha trajetória Marisa von Bülow, a melhor orientadora que já conheci e uma das pessoas mais generosas e atenciosas no meio acadêmico. Lembro do nosso primeiro contato, por e-mail, onde a obriguei a ler os desabafos de um jovem pesquisador em agonia, com as aulas paralisadas e sem rumo de pesquisa. Nossa relação se estreitou e um dia após o meu aniversário de 2020 ganhei de presente alguém para me guiar no processo de amadurecimento. Agradeço à Marisa pelo cuidado, respeito e humanidade e pelo apoio incondicional. Sem ela não teria chegado até aqui.

Ao Resocie, grupo de pesquisa maravilhoso e engajado, sou grato por me apresentar como a ciência é construída em coletividade e por me provar que é possível estabelecer espaços de trocas plurais. Agradeço às Professoras Rebecca Abers e Débora Rezende pelo auxílio na minha integração aos espaços de produção. Registro o meu agradecimento ao Professor Viktor Chagas pelo auxílio no enriquecimento da complexidade da pesquisa durante a banca de qualificação.

Ao Resocie da Marisa, subgrupo de Internet & Política, presto minhas homenagens deixando claro que lá encontrei apoio e me senti pertencente a uma geração de jovens pesquisadores que dedicam esforços para produzir pesquisas de valor ímpar. Foi nesse espaço que encontrei combustível durante a pandemia para continuar acreditando que a vida acadêmica faz sentido. A todos o meu abraço de agradecimento.

Agradeço, com carinho, a Professora Rosana Pinheiro-Machado, pesquisadora engajada que orgulha e inspira os aprendizes no ofício. Sou grato por ter aceito participar do

processo de avaliação do trabalho, pela leitura crítica e arguição impecável. É com exemplos assim que acredito, cada vez mais, que a pesquisa consegue promover impacto positivo no mundo.

Durante o caminhar algumas vidas foram responsáveis por transformarem a minha. Ao Igor Lins agradeço por ser o meu primeiro amigo e confidente do IPOL, por acreditar na minha capacidade, me apoiar e ser o maior difusor do meu trabalho. À Lorena Vilarins sou grato por ser o equilíbrio perfeito entre sutileza e acidez, dois elementos indispensáveis para que a vida siga e a pesquisa seja produzida. Ao Alexandre Arns registro o valor da leitura atenta e dos comentários motivacionais para o encerramento da dissertação. Ao Matheus Baccarin agradeço pela companhia nas agonias, desesperos e inseguranças do processo de escrita.

Um salve especial para os colegas das comunidades do Discord, sem os quais muitos dos dados aqui apresentados não seriam possíveis de coletar. A luta de vocês pela construção de um ecossistema mais justo e solidário é parte do que me move.

Agradeço à minha família pelo apoio incondicional. Sem os melhores pais do mundo, minha rede de apoio, nenhum dos meus sonhos seriam realidade. Aos meus irmãos, agradeço pela parceria e cumplicidade. Registro que o caminhar se tornou mais leve quando nasceu Heitor, meu sobrinho-afilhado, que ressignificou a luta por um mundo mais justo e acolhedor. A presença constante da minha xodó Luna, aos meus pés na escrivantina ou implorando por colo e carinho, também foi a dose de ânimo para permanecer no processo quando muitas coisas não faziam sentido.

Mas quando tudo parecia ruir ao redor e minha vontade era fugir e desistir, foi Graziely a responsável por me acalmar e por seguir ao meu lado. Agradeço por ser a confidente e conselheira e por acreditar em mim, até mesmo quando eu duvido.

Por fim, agradeço o financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cuja bolsa me deu condições de continuar.

## Resumo

A Internet e as mídias digitais se tornaram espaços sociais de troca e interação entre atores e grupos com significativo impacto no mundo contemporâneo. Desde o início da década de 2010, pesquisas de cientistas sociais identificam na subcultura *gamer* raízes conectadas a uma tecnocultura tóxica calcada em preconceitos, reacionarismo e intolerância. Tal fato, somado a outros fatores, levou à construção de um ativismo anti-videogames e uma opinião pública estigmatizada sobre jogos eletrônicos, tidos como potenciais produtos indutores de personalidades violentas e antissociais. Isso gerou um afastamento da comunidade *gamer* dos espaços sociais tradicionais e provocou uma aglutinação dessa população primeiro nos *chans* e *image board* e, depois, com o avançar das *big techs*, em espaços virtuais a partir de aplicativos que permitem a prefiguração de sociedades alternativas. A dicotomia entre a opinião pública e a identidade *gamer* criou um contexto de polarização e aversão, tendo esta última contribuído para a consolidação do ativismo antissistema.

Sobretudo após a eleição de líderes de extrema-direita ao redor do globo, as comunidades de jogadores vêm sendo investigadas enquanto câmaras de reprodução de ideologias extremistas. Nesse contexto, a presente pesquisa foi pensada para compreender o processo de politização de jovens em espaços digitais povoados por subculturas *gamer* para responder quais cosmovisões, repertórios e práticas políticas atravessam essas comunidades no Discord do Brasil. A partir da abordagem etnográfica longitudinal, os dados coletados compreendem o período de imersão de quase 3 anos (2020-2023) nos três maiores grupos públicos organizados no aludido aplicativo.

A análise empírica comprova que a comunidade e a subcultura *gamer* são diversas e plurais, embora impere um estado de hegemonia nos discursos e nas posições de poder. Isso leva à produção e circulação de conteúdo extremista e intolerante, mas que é mascarado por meios de técnicas de memetização para soar engraçado e ser mais aceito pelos integrantes. Em paralelo, os iniciados desenvolvem símbolos e expressões comunicativas próprias, cujo significado não é inteligível para não-iniciados. A partir do conceito de ativismo criptografado, a pesquisa demonstra a existência de fluxos de comunicação para a transmissão de sintagmas reacionários e intolerantes, os quais são mascarados para serem lidos e descobertos apenas por aqueles que conhecerem o caminho das pedras. A partir do Discord, transitam materiais produzidos por YouTubers, sites, blogs e produtores de conteúdo (influenciadores) que trabalham para a difusão da extrema-direita entre os jovens jogadores de videogame no País.

**Palavras-chave:** Ativismo criptografado; Nova direita; Ideologia; *Gamers*; Identidade coletiva; Radicalização; Juventude.



## Prelúdio

Há um tempo, em um amontoado de coisas antigas, encontrei os cadernos que utilizei ao longo do meu ensino médio, entre os anos de 2012 e 2014. Em meio a fórmulas físicas, teoremas matemáticos e anotações sobre períodos históricos importantes, lá estavam as redações e reportagens que tive que produzir para as aulas de literatura. A ideia, naquele momento, era estimular o senso e a análise crítica dos estudantes, preparando-os para a elaboração de provas dissertativas em testes e vestibulares.

Nossa professora de Português pedia que, toda semana, trouxéssemos reportagens sobre fatos ocorridos ao longo dos dias anteriores, sempre associada com comentários próprios, cuja leitura deveria ser feita, em voz alta, para todos os demais. Naquela época eu já era aficionado por política e o Brasil fervilhava com o acirramento da polarização e o crescimento de movimentos de direita, alimentados pelo discurso midiático que resolveu abraçar a crista da onda anti-esquerda e antipetista e colocar na pauta do dia o ativismo judicial dos movimentos anti-corrupção, notadamente a chamada Operação Lava-Jato (Telles, 2016; Pinheiro-Machado; Scalco, 2018).

Lá está gravado, em todas as minhas redações, elementos da comunicação populista (Abelin, 2020) empregados com êxito e com frequência pelos incipientes movimentos de direita que surgiam nas mídias sociais e nas ruas, a exemplo do Movimento Brasil Livre (MBL) e do Revoltados Online. Eu escrevia sobre movimentos sociais sem saber o que isso significava, reproduzia críticas da mídia contra a Presidenta Dilma Rousseff sem entender a dimensão da sua política de governo e abraçava, com força, o antipetismo antes mesmo que se tornasse uma febre social.

Não haviam explicações factíveis no mundo concreto, na minha criação ou na simplicidade do que me rodeava que justificasse tudo isso. Eu não era membro da elite intelectual liberal que tanto se debruçou para criticar as gestões do Partido dos Trabalhadores, tampouco era pertencente à elite econômica das famílias que controlam os meios de produção. Pelo contrário, na época eu era um simples jovem de 15 (quinze) anos, em uma escola pública na região periférica de Brasília, que gostava de jogar videogame por diversão e frequentar alguns grupos de jovens e cultura *pop* nas mídias sociais.

O momento histórico coincide com o período de popularização de sites como Facebook, YouTube e Twitter e a ascensão de novos *players*, como o Instagram e WhatsApp,

em paralelo à consolidação da prática do zero *rating*<sup>1</sup> pelas operadoras de telefonia e a ampliação do poder de compra para a aquisição de aparelhos eletrônicos, o que levou ao aumento vertiginoso do número de pessoas com acesso à Internet, sobretudo a partir do *smartphone* (Nemer, 2022; Spyer, 2018).

O público brasileiro jovem protagonizou um intenso fluxo migratório entre plataformas: do Orkut ao Facebook, comunidades digitais se formaram para assentar na cultura popular novas formas de encontro mediadas *online* (Pinheiro-Machado, 2020). Dos 'Rolezinhos' às 'Ocupações Secundaristas'; da 'Revolta dos vinte centavos' ao 'Não vai ter Copa', as mídias sociais desempenharam papel de destaque na organização e incitação ao associativismo coletivo no início dos anos 2000.

Esses espaços digitais permitiram a erupção de novas pessoas públicas, nativos digitais<sup>2</sup>, que utilizam da visibilidade *online* para conquistar espaço no cenário nacional. O monopólio das celebridades, titularizado pelas indústrias do entretenimento e televisiva, foi quebrado para dar espaço aos *influenciadores digitais*, ou seja: aquelas pessoas que utilizam da Internet para criar comunicação com um público-alvo. As mídias sociais permitiram que indivíduos anônimos e comuns, de variadas origens e regiões, se tornassem famosos e reconhecidos a nível nacional e internacional (Spyer, 2018).

No cenário político não houve fuga à regra: com a emergência de pautas neoconservadoras e neoliberais (Rocha, 2022), novos movimentos e atores se consolidaram, à esquerda e à direita, criando uma cisão ideológica polarizada no País (Santos; Tanscheit, 2019). A extrema-direita se organizou para preencher vácuo do poder, proveniente das crises política e de representatividade, e substituiu o então protagonismo de atores da centro-direita, sobretudo do PSDB, ao defender pautas baseadas em pânicos morais, preconceitos e intolerâncias (Santos; Tanscheit, 2019).

Em grupos do Facebook, *posts* machistas e sexistas, contrários à condição feminina de Dilma e outras figuras femininas da esquerda, viralizavam com mais recorrência do que *posts* que discutiam materialmente questões políticas. Nas ruas, o debate público circundava pautas morais de gênero, raça e religião e para fomentar outros sintagmas de pânico moral incorporados na agenda da extrema-direita, como aborto, comunismo e corrupção, o que

---

<sup>1</sup> Política de dados adotada pelas operadoras de telefonia consistente em não descontar dados de franquia móvel na utilização de serviços de mídias sociais.

<sup>2</sup> Para Presky (2001), "nativos digitais" é a definição cunhada para demarcar o início das gerações que nascem e crescem sob forte influência de aparatos tecnológicos, em contraste com os "migrantes digitais" que seriam as faixas etárias que, em algum momento da vida, se viram impactadas pelo novo paradigma e que a ele decidiram se adaptar ou não.

ajudou a angariar o apoio massivo da população que clamava por mudanças e reformas políticas no *establishment* (Messemberg, 2017).

Nas comunidades *gamers* brasileiras, o espalhamento de conteúdo da extrema-direita utilizou a roupagem de humor dos memes para atrelar mensagens ideológicas a partir do uso de referências da cultura *pop*. O *modus operandi* foi incorporado pelos movimentos de direita em ascensão, com especial destaque ao MBL que desenvolveu estratégias para se comunicar com o público jovem conectado às comunidades digitais (Santos; Chagas, 2018).

Em programas de TV, nos grandes jornais e veículos da mídia tradicional, a direita ganhou espaço e notoriedade ao ser enquadrada como alternativa para a saída das crises experimentadas no País durante a segunda década dos anos 2000. Aqueles que, assim como eu, nasceram nos anos da Geração Z<sup>3</sup> e cresceram sob os governos petistas (2002-2016), foram constantemente expostos ao amplo leque comunicacional desenvolvido por atores que, anos depois, assumiram o protagonismo representativo do projeto de extrema-direita que avança no Brasil, e que, em parte das análises, se convencionou chamar de bolsonarismo.

Durante minha adolescência, antes que o bolsonarismo pudesse ser assim denominado, testemunhei como o dogma da extrema-direita fluiu pelas comunidades digitais e pela mídia e se popularizou a partir de elementos comuns na vida dos jovens nativos digitais sem qualquer barreira de contraponto e com apoio de setores da elite brasileira. Pelo humor, o programa Pânico na TV foi muito bem sucedido em captar pautas diretamente contrárias ao chamado "politicamente correto" (Feliciani; et al, 2018), cujo termo é fragmento chave ao avanço do discurso radicalizado no Brasil, como veremos mais à frente. Do final da primeira até o início da segunda década dos anos 2000, o programa foi excepcionalmente popular e a grande maioria dos jovens, incluindo a totalidade dos meus amigos e eu, eram espectadores assíduos do conteúdo semanal e ficávamos ansiosos para replicar na escola os comandos apresentados no episódio anterior.

Muitas figuras atualmente relevantes no cenário político nacional já haviam participado de vários programas do Pânico antes mesmo de se tornarem personagens relevantes no cenário nacional. O ex-Presidente Jair Bolsonaro foi recorrentemente retratado e até ganhou um quadro chamado "Mitadas do Bolsonabo"<sup>4</sup>, no qual um comediante se

---

<sup>3</sup> A Geração Z demarca o grupo de indivíduos nascidos entre 1997 e 2010.

<sup>4</sup> Com 5,9 milhões de visualizações, um bom exemplo do narrado pode ser encontrado aqui <<https://www.youtube.com/watch?v=IqSn7kghINA>>. Na época da postagem, Jair Bolsonaro não havia manifestado intenções reais de concorrer à Presidência da República e seu nome aparecia como nanico nas pesquisas de opinião. Acesso em 10 de ago. 2022.

fantasiava do político para insultar pessoas em praça pública, em uma espécie de sarcasmo truculento com o militarismo, características marcantes de sua personalidade.

A difusão da imagem de Zoe Martinez, ativista de extrema-direita que é cubana e se mudou para o Brasil, foi iniciada com a publicação de um vídeo<sup>5</sup> no qual ela relata a sua chegada ao País e o choque cultural e social que teve ao sair da ilha. O vídeo circulou entre os grupos de jovens e foi retratado pelo programa Pânico, tornando-se um dos grandes símbolos do *anti-comunismo* no início dos anos 2010. Atualmente, tanto o Pânico como a Zoe Martinez são licenciados pelo grupo Jovem Pan, veículo de comunicação que aderiu e defende, com veemência, a extrema-direita brasileira em sua estrutura informacional (ver Nascimento; Cesarino; et al, 2021; Machado, et al, 2021).

No cenário *gamer*, muito antes de se tornar um influenciador da extrema-direita brasileira, Monark iniciou muito cedo na vida de YouTuber e produzia vídeos de jogos especificamente para o público infanto-juvenil ao explorar narrativas de *games* populares. O grande público que se envolveu na comunidade virtual do canal do Monark o fez ser considerado, durante o ano de 2013, como maior YouTuber *gamer* do País<sup>6</sup>.

Segundo argumenta Pedro Zambarda (2022), a decadência do influenciador teve início entre 2013 e 2014, quando se engajou politicamente para influenciar nos protestos pró-impeachment da Presidenta Dilma Rousseff, o que levou ao declínio no seu número de visualizações na plataforma de vídeos. Há uma razão para a perda de audiência: grande parte do público *gamer* se considera apolítico e a mudança do foco do conteúdo produzido fez com que os fãs deixassem de acompanhar o trabalho do *gamer*.

Após um período longe da vida pública, Monark retornou com seus projetos de vídeo e de *podcast* em 2020 e, constantemente, se envolve em polêmicas, como quando defendeu a possibilidade de instituição de um partido nazista no Brasil e depois justificou argumentando que possui, pela Constituição, "liberdade irrestrita de expressão". Como se verá ao longo da dissertação, o argumento da *liberdade irrestrita* é inerente não só a filosofias extremistas, mas também serve como *regra não escrita* para a fundação das principais comunidades *gamers* no Brasil e no mundo.

À semelhança de Monark, muitos jovens influenciadores conquistaram público e espaço a partir da produção de conteúdo antipestista e antiesquerda. Felipe Neto ascendeu popularmente ao protagonizar um quadro em seu canal de YouTube chamado 'Não Faz

---

<sup>5</sup> O vídeo original está disponível aqui <<https://www.youtube.com/watch?v=TCfcQBMGgKI>>.

<sup>6</sup> Ver interessante levantamento feito por Pedro Zambarda, disponível aqui <<https://www.diariodocentrodomundo.com.br/monark-maior-youtuber-partido-nazista/>>. Acesso em: 06 de abril de 2023.

Sentido', no qual o influenciador reproduzia bordões, brocardos e argumentos titularizados por grupos antipetistas, sobretudo para criticar os escândalos de corrupção e a gestão de Dilma Rousseff. O influenciador construiu sua fama nacional ao popularizar uma série de vídeos com argumentos engajados por movimentos de extrema-direita e se tornou um comunicador de importância para a consolidação do reacionarismo no vocabulário jovem<sup>7</sup>.

E antes mesmo da ocorrência dos grandes protestos em massa, iniciados em 2013, comunidades no Orkut e no Facebook ascendiam a partir da produção de conteúdo de extrema-direita pautados em livros e cursos de personalidades nacionais e estrangeiras, sobretudo em Olavo de Carvalho (Rocha, 2022; Castro-Rocha, 2022). Em paralelo, *think tanks* neoliberais fomentaram e financiaram o crescimento de uma nova elite de jovens capazes de influenciar o cenário nacional com a produção de conteúdo intelectual pró-mercado (Rocha, 2022). *Blogs, websites*, comunidades em plataformas e grupos anônimos em *chans* e *image boards* foram os principais espaços-livres *online* que permitiram a reunião da extrema-direita a nível nacional.

O corpo social da juventude, em sua efervescência, se organizava para a deflagração de uma série de protestos, ditos apartidários, em todo o País nas chamadas 'Jornadas de Junho de 2013' que teve por estopim o aumento das passagens do transporte público em R\$ 0,20 (vinte centavos). O apoio massivo das ruas aos protestos logo permitiu que partidos e movimentos de oposição se organizassem para aproveitar o engajamento coletivo e lançar manifestações contra o então governo, à exemplo do 'Não vai ter Copa', com deságue em manifestações contra os escândalos de corrupção e a favor do *impeachment* da então Presidenta Dilma Rousseff (ver Pinto, 2017). Uma década depois das Jornadas, a opinião pública publicou uma série de reportagens avaliando que o momento histórico foi decisivo para a consolidação de atores da extrema-direita no Brasil e, portanto, para a ocorrência de uma sequência de episódios que se sucederam, à exemplo da acirrada eleição de 2014, do impeachment de Dilma, em 2016, da eleição de Jair Bolsonaro, em 2018, e, até, dos atos antidemocráticos ocorridos em 08 de janeiro de 2023<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Em 2022, uma década depois, Felipe Neto se arrependeu dos vídeos que produziu contra Dilma, Lula e o PT e atuou na campanha política de eleição do Lula contra a reeleição do então candidato Jair Bolsonaro (PL).

<sup>8</sup> Conferir a série de reportagens veiculadas pela grande mídia em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2023/06/04/junho-de-2013-10-anos-depois-os-protestos-que-mudara-m-o-pais.ghtml>>; <<https://www.estadao.com.br/politica/dez-anos-das-jornadas-de-junho-como-a-copa-do-mundo-potencializou-as-manifestacoes-politicas/>>; <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2023/06/como-junho-de-2013-levou-culpa-pelos-desastres-do-pais.shtml>>; <<https://www.cnnbrasil.com.br/politica/dez-anos-apos-protestos-politica-brasileira-carrega-marcas-e-consequencias-das-jornadas-de-junho/>>. Todas acessadas em 05 de junho de 2023.

Não há dúvidas de que a juventude teve papel primordial na guinada da nova direita no Brasil, sobretudo em razão da proeminência de nativos digitais que sabiam se comunicar articuladamente nas plataformas digitais para mobilizar as ruas por meio do domínio de estruturas informatizadas e de estratégias de comunicação política via mídias sociais. Como aponta Camila Rocha (2021), é nesse período, entre 2011 e 2016, que se vê a explosão exponencial de Movimentos de direita que emergiram no País, a exemplo do MBL e do Revoltados *online* (Rocha, 2021; Abelin, 2020) e, também, de seus respectivos idealizadores e organizadores, à exemplo de Kim Kataguiri, Fernando Holiday, Bia Kicis e Carla Zambelli.

O uso sistematizado das plataformas e algoritmos proporcionou o acoplamento do público jovem em grandes grupos massificados de organização de protestos no Facebook, sobretudo porque as pautas de reivindicação dos manifestantes não possuíam coerência política, se diziam apartidárias e clamavam por melhorias coletivas que, em tese, beneficiaria toda a população, indo desde o barateamento do transporte público, até a adoção de medidas anti-corrupção. Os movimentos foram exitosos, pois exploravam *significantes vazios* (Laclau, 2010, p. 42) estrategicamente construídos para criar o enquadramento no imaginário social de que os protestos não possuíam posição política definida e que lutavam em prol da coletividade abstrata.

Outro ponto basilar que uniu manifestantes, à esquerda e à direita, foi a revolta coletiva contra a mídia *mainstream*, notadamente contra a Rede Globo, que reúne críticos de variados campos do espectro político. Bordões como "O Gigante Acordou" e "Ocupa a Rede Globo" tomaram conta de todo o País e foram decisivos para que a grande mídia também voltasse sua atenção para definir um *inimigo comum* que seria capaz de aliviar a própria pressão interna (Pinheiro-Machado, 2020). A partir desse ponto, a narrativa Lavajatista ganha o cenário nacional e passa a ser estampada em capas de jornais e revistas, com direito a transmissão no horário nobre da TV, atingindo também o público mais velho e os migrantes digitais.

Céli Pinto (in Rocha; Solano, 2019) evidencia tal variedade compositiva dos grupos de manifestantes durante o início dos protestos em 2013 ao apresentar os três principais atores presentes, a saber: o Movimento Passe Livre, os *Black Blocks* e uma *maioria fragmentada* que dizia não se identificar com nenhum partido ou grupo. Tal variedade discursiva amplificou o apoio social às reivindicações dos protestos e atraiu para o centro das insatisfações a grande massa social, levando o Governo de Dilma Rousseff a um pico de reprovação de 71%.

Há uma tese interessante na literatura, muito bem exemplificada por Wivian Weller e Lucélia Bassalo (2020), de que as mídias sociais contribuem para a insurgência de novas gerações de jovens conservadores. O argumento se baseia na análise de que houve um giro no modelo de transmissão do sistema de crenças conservador a partir da popularização da Internet, o qual é complementar à forma tradicional.

Por exemplo, na literatura anterior à expansão da conexão com a Internet, à exemplo de Futrell e Simi (2004), vemos que atores de movimentos conservadores buscavam transmitir seus sistemas de crenças entre gerações a partir de "espaços livres" para o culto da ideologia, sobretudo a partir do contato familiar, da formação de pequenos grupos locais, de redes de apoio regional, de eventos e de cultos e rituais religiosos.

O que o novo argumento da literatura apresenta é que os espaços livres tradicionais cederam espaço para a criação de "espaços livres *online*" nas mídias sociais, ante o seu potencial agregador de audiências e o domínio das ferramentas pelos jovens nativos digitais. No Brasil, Weller e Bassalo (2020, p. 397) argumentam que tal processo de substituição ficou mais evidente a partir dos protestos de 2013, porquanto houve a abertura de uma janela de oportunidade de reunião de pequenos movimentos fragmentados em um grande grupo da militância liberal com impacto nacional. Esse processo de alinhamento de grupos regionais e locais em grandes grupos nacionais foi capitaneado por jovens nativos digitais, consoante demonstra amplamente a literatura nacional (von Bülow, 2018; Weller; Bassalo, 2020; Rocha, 2022; Pinheiro-Machado, 2019).

Foi pelas mídias sociais que jovens usaram de práticas comunicativas próprias de nativos digitais, como memes, vídeos e montagens, para criar coalizão, espalhar enquadramentos e unir públicos em torno de grandes causas contenciosas. Uma análise sistemática da literatura esclarece que a razão de formação de *espaços livres* tradicionais é a mesma que fez surgir os *espaços livres online*: uma desconfiança generalizada com o sistema político, partidos, sindicatos e outras formas de associativismo, somada a um ímpeto de se produzir política antissistema (Futrell, Simi, 2004; von Bülow, 2018).

A composição dos grandes grupos e movimentos serviu ao propósito de lançar para o *mainstream* enquadramentos de ação coletiva que reforçaram não só uma cosmovisão política<sup>9</sup> alinhada à extrema-direita (anti-comunismo, antissistema, tradicionalismo), mas que

---

<sup>9</sup> O conceito weberiano de cosmovisão exprime a ideia do conjunto de valores, inspirações, premissas e princípios culturais que embasam as atitudes, os modos de enxergar o mundo e as filosofias de uma sociedade ou grupo. Para Weber (1992), a cosmovisão não é resultado de um processo de conhecimento empírico social, mas sim de concepções que moldam como os indivíduos se posicionam dentro de um grupo social e como estes enxergam a pluralidade ao seu redor.

também imputou aos cidadãos a responsabilidade por mudanças sociais, o que levou à formação de uma grande e barulhenta onda de opositores (Messemberg, 2018; Abelin, 2020). A estratégia dos movimentos era a de provocar no cidadão comum o poder-dever de participar das manifestações em prol de mudanças positivas no País, o que criou a alegoria de que todos faziam parte do mesmo corpo social.

Muitos protestos e narrativas foram insuflados por líderes jovens de movimentos e grandes grupos *online*, os quais se aproveitaram da ampla visibilidade do momento histórico para ascender no campo da extrema-direita nacional e ocupar cadeiras nos parlamentos, federal, estaduais e municipais, em todo o País. Os que se diziam antissistema se integraram à classe dominante do poder, se filiaram a partidos e se conformaram às regras do jogo democrático que tanto criticaram.

Todos esses elementos que compõem a ciranda da emergência da extrema-direita brasileira no Brasil se encontram nas reportagens que entreguei como tarefas da escola. Isso representa não só a confirmação de que, à época, a mídia liberal *mainstream* se estruturou para a criação de uma pauta anti-esquerda, mas também que no meu meio de convivência e sociabilidade, enquanto jovem, os sintagmas da extrema-direita já circulavam com alta capilaridade.

O choque ao reler os textos que compus levaram a uma autorreflexão sobre os espaços que transitei durante meu caminhar. Naquela época a vida era resumida a frequentar a escola, estudar para o vestibular e socializar com meus amigos em ambientes virtuais, jogos e *fóruns online*. Nossas conversas eram, sobretudo, sobre os jogos e novidades da cultura *pop* e *geek*, mas também era comum discutir aquilo que de mais importante acontecia na sociedade, inclusive política. Nas comunidades digitais eu participava de discussões, opinava em enquetes e ria de muitos memes.

Para quem é iniciado nos grupos *gamers*, os discursos de ódio, o *trolling* e o denominado *shitposting* são atitudes cotidianas, quase culturais, de jovens que se conectam pela intermediação de plataformas. Algumas ideologias políticas também são populares entre os jogadores e o ímpeto revolucionário e iliberal floresceu com força durante as chamadas jornadas de junho de 2013. Circulavam memes sobre a situação do País, comumente utilizando enquadramentos misóginos contra a Presidenta em exercício, aliados a outros discursos problemáticos que carregavam, no fundo, a mensagem de um desejo de mudança na cultura política.

Quando referências da cultura *pop* tomaram conta do cenário nacional, as comunidades e os influenciadores *games* se juntaram à causa para apoiar as ondas de protesto



antissistema. À semelhança do que ocorreu no *Occupy Wall Street*, máscaras do movimento transnacional *Anonymous* começaram a emergir nos protestos de rua e em práticas de ativismo digital para integrar o movimento *hacker* de nativos digitais no protagonismo do debate público.

Eu, à época, não tinha consciência de que estava participando voluntariamente de um movimento reacionário, antidemocrático, misógeno, iliberal. O caminho da sociabilidade dos jogos eletrônicos me levou a grupos e comunidades com outras centenas de jovens que compartilhavam, de forma ininterrupta, conteúdo radicalizado sem qualquer freio ou contrapeso, seja por moderação ou por vias de abertura de um debate pluralista com ideias agonísticas. A nós era reservado ter contato apenas com uma perspectiva e um ponto de opinião: a direita conseguiu dominar as mídias sociais, as ruas e as mídias *mainstream*.

Os anos se passaram e a vida me levou à Universidade. Mas a Universidade também começou a ser infectada pelas correntes do reacionarismo. O espaço universitário, antes baluarte de movimentos progressistas e de resistência, passou a comportar cada vez mais atores da chamada "nova direita" e movimentos estudantis neoliberais ascenderam aos espaços de poder decisório. Quando ingressei na Universidade de Brasília, a chapa *Aliança pela Liberdade* estava consolidada no poder do Diretório Central dos Estudantes (DCE) e, dali pra frente, iria garantir subseqüentes reeleições anuais sob o argumento de "derrotar o esquerdismo" e "enfraquecer o marxismo cultural" que supostamente contamina a instituição de ensino superior.

Marisa von Bülow (2018) demonstra como organizações da sociedade civil atuaram para engajar jovens em pautas e agendas conservadoras a partir da incitação de pânico morais e ansiedades manipulados pela mobilização de temas tabus, como sexualidade, direitos sexuais e reprodutivos e religião. Movimentos, como 'Escola sem Partido', ajudaram a espalhar sintagmas da nova direita entre a juventude para fomentar teorias conspiratórias de doutrinação e introdução da ideologia de gênero nas escolas primárias e secundárias no Brasil. O já consolidado reacionarismo em pautas econômicas e políticas se casou às ideologias de cunho moral e comportamental (tradicionalista).

O engajamento em outras atividades causou o meu distanciamento de jogos e comunidades digitais. Muitos conhecidos permaneceram em contato constante com esse mundo *gamer*. Hoje, grande parte se identifica com a extrema-direita, vota em candidatos aliados ao bolsonarismo e defende abertamente ideologias ainda mais extremas como o nazifascismo e teorias *RedPill*. O que os levou a isso?

## Introdução

Esta dissertação se propõe a lançar luz em um ponto obscuro na teoria política de movimentos sociais e nas ciências sociais brasileira. Durante os últimos 3 (três) anos, permaneci ativamente engajado no ecossistema da comunidade *gamer* do Brasil com o intuito de compreender as dinâmicas de constituição e desenvolvimento de sociabilidades entre jovens que se conectam *online*. Transitei entre espaços virtuais e plataformas de mídias digitais, me engajei em jogos em equipe, conversas por voz e texto e me tornei membro de importantes grupos.

O objetivo geral deste trabalho é compreender o processo de politização de jovens a partir de espaços digitais povoados por subculturas *gamers*. A análise apresentada dialoga com a literatura nacional sobre a “nova direita” a partir do estudo das táticas de recrutamento, convencimento e radicalização da juventude brasileira em espaços virtuais de comunidades *gamers*.

Mais especificamente a dissertação analisa os sintagmas e cosmovisões que circulam dentro dos três principais grupos de jogadores de videogame no Discord brasileiro com o propósito de avaliar as técnicas de composição dos repertórios de ação coletiva dos atores e seus respectivos impactos no cenário político nacional. A partir de pesquisa imersiva etnográfica multissituada, buscarei responder a seguinte pergunta de pesquisa: A partir de quais cosmovisões, repertórios e práticas ocorre o processo de politização em comunidades *gamers* no Discord brasileiro?

Há décadas que jovens *gamers* e *geeks* se aninham em comunidades para trocar experiências sobre quadrinhos, desenhos, filmes, personagens, músicas e outros elementos da cultura *pop*. A novidade reside em como a plataformização permitiu a criação de comunidades digitais *gamers*, com impacto nacional e supranacional, e como esses espaços estão funcionando para a emulação de realidades sociais alternativas e seus impactos no cenário político-ideológico.

Falamos, aqui, de jovens que passam mais horas do dia vivendo em um mundo digital emulado do que no que conhecemos como vida real. Tratamos, também, de comunidades digitais super estruturadas e que são capazes de agregar apoiadores, coordenar ações e impactar na vida concreta. Veremos, nas páginas seguintes, como o ecossistema *gamer* digital se estrutura e gera influência para criação de culturas políticas e identidades coletivas a partir de artifícios que injetam e manipulam afetos e sentimentos de jovens brasileiros.

A análise estruturada das comunidades *gamers* identifica aspectos de construção de cultura participativa, formação de identidade coletiva, práticas prefigurativas e ações de fundação de estruturas sociais digitais entre os jovens *gamers* nas comunidades brasileiras no Discord. Como objetivo específico, busca-se compreender como os atores utilizam das plataformas e da infraestrutura digital para criar e constituir comunidades, disputar e negociar espaços e agregar conjuntos de interação coletiva para a formação de uniformidade ideológica em um público plural.

Nos últimos anos, a atenção dada pela opinião pública à vinculação entre *gamers* e política no Brasil se resumiu a identificar uma maior proeminência de atores alinhados a filosofias de extrema-direita e a denunciar alianças entre políticos e partidos neoliberais e neoconservadores com comunidades e influenciadores de videogame. Essa vinculação pejorativa entre jogos, violência e extremismo segue um padrão de enquadramento adotado pela imprensa a partir do final da década de 80 que passou a retratar o sujeito *gamer* como "meninos antissociais com altas chances de desenvolver traços de violência".

Embora não existam evidências científicas de correlação entre jogos digitais e violência, o imaginário social segue contaminado para propagar essa hipotética vinculação, o que gera ainda mais atrito e desconfiança das subculturas com a hegemonia dominante que controla o *mainstream*. No Capítulo 1, há uma revisão dessa literatura para explicitar os paradigmas dos estudos de videogame ao longo das décadas, bem como das origens e consequências da polarização em eventos políticos contemporâneos.

Ainda no capítulo inicial há uma análise de como estruturas compositivas e performáticas do jogos foram apropriadas por atores independentes, partidos políticos e candidatos para a construção do que chamei de ativismo gamificado. O intuito é explicitar que os jogos ganharam espaço enquanto instrumentos condutores de causas contenciosas também no cenário político-eleitoral.

Em seguida, no Capítulo 2, apresento a construção do desenho metodológico. Além de linhas sobre aspectos éticos que envolvem pesquisas etnográficas em ambientes digitais, também estão presentes pontos de importante reflexão sobre procedimentos, dificuldades e facilidades de se misturar em uma legião de jovens *gamers* para fazer pesquisa. Descrevo o processo de aprendizagem das funcionalidades da plataforma, do linguajar e dos brocardos particulares dos iniciados e, também, das rotinas e funções que perpassam o engajamento dos membros que, a partir de uma cultura participativa, conseguem tornar as comunidades *gamers* espaços com importante potencial de fator de impacto, sem que esteja no radar de análises ortodoxas ou inseridas na esfera pública.

No aludido Capítulo também se encontram notas sobre proteção e anonimização do pesquisador e dos grupos estudados. Em consonância com os padrões éticos de pesquisa, aprovados pelo Comitê de Ética da Universidade de Brasília, a pesquisa parte da análise de dados hospedados em grupos públicos em comunidades que atuam sem qualquer barreira ou moderação da plataforma.

No Capítulo 3 encontrar-se-á a explicação etnográfica das funcionalidades, dimensões e *affordances* do Discord, mas com enfoque em sua relevância para a construção de sociabilidades na comunidade *gamer* brasileira. Entretanto, o trabalho não tem como pretensão primordial construir uma etnografia digital sobre a infraestrutura e o funcionamento dos algoritmos do Discord no ecossistema *gamer*. A intenção deste Capítulo é de descrever o que, em teoria cibernética, conhecemos como *ambiente digital* e as condições estruturais que perpassam a imersão (Cesarino, 2022; Latour, 2005). O foco é descrever densamente como se estruturam as 3 (três) principais comunidades *gamers* na plataforma, as condições de divisão do poder, do trabalho, formas de arrecadação de dinheiro, ingresso e integração com os membros, as formas de sociabilidade digital e a troca de referências em coletivo.

Em sequência, no Capítulo 4, apresento o repertório e as práticas de ações coletivas dos atores engajados nas principais comunidades *gamers* brasileiras. A imersão permitiu o mapeamento e a catalogação das principais referências que circundam a produção e o compartilhamento de conteúdo, mensagens e informações nos grupos estudados. A partir desse ponto de partida, buscou-se na literatura eventuais pontos de convergência com ideologias políticas, referências internacionais e similitudes com grupos e movimentos estrangeiros.

Como já adiantado, no Capítulo 1 a dissertação rompe com o pressuposto determinista de que a comunidade *gamer* se limita a consumir e compartilhar conteúdo político-ideológico radicalizado à extrema-direita. Porém, no Capítulo 4, os dados empíricos comprovam uma afinidade maior com referências e sintagmas que compõem enquadramentos da nova direita nos principais grupos no Discord. Há, portanto, uma batalha de narrativas entre fluxos de dominação e resistência.

Nesse cenário, o Capítulo 4 segue para analisar as principais influências ideológicas que compõem as discussões e as trocas sociais dentro das comunidades, com especial enfoque para enfatizar as dificuldades enfrentadas por minorias sociais diante da toxicidade dos discursos odiosos e preconceituosos. Descrevo como esses espaços digitais criam *cláusulas de barreira* para desencorajar o ingresso e a permanência de indivíduos que fujam aos padrões sociais de raça, gênero e sexualidade.

O Capítulo 4 foi construído para responder e elucidar, em especial: (i) qual a cosmovisão que permeia a construção da identidade coletiva *gamer* nas comunidades *gamers* no Brasil; (ii) identificar influências transnacionais na composição do repertório das comunidades *gamers* do Brasil; e (iii) analisar como elementos da cultura *pop* e lúdica são utilizados para a produção de conteúdo político/ideológico.

A dissertação se encerra com a descida até a *Toca do Coelho*. No Capítulo 5, faço o movimento de integração com o que chamo de *comunidades gamers paralelas*. São grupos alternativos que, de forma parasitária, se utilizam de mecanismos de ativismo digital para atrair jovens *gamers* à antros de culto de ideologias extremistas, de propagação de ódio, de cometimento de crimes e de exploração de sentimentos, tudo sob a justificativa do suposto humor e do divertimento coletivo.

O hiato de encerramento coloca em evidência como seitas ocultas se utilizam de espaços livres de ódio para promover a radicalização política de jovens brasileiros, de modo a atrair os *gamers* para estruturas plataformizadas livres de controle parental, moderação das plataformas ou gerência do Governo e do império da lei.

## Capítulo 1: Juventude, *games* e política - uma revisão de literatura

Por se tratar de um objeto de estudos dinâmico e em constante modificação, a literatura sobre jogos de videogame (*game studies*) passou por importantes adaptações em sua base de pressupostos ao longo das últimas décadas. Ao longo do desenvolvimento científico, o cerne dos estudos sobre videogames atraiu o olhar de pesquisadores de áreas multidisciplinares, desde as ciências da saúde até as ciências humanas e sociais.

A primeira onda de estudos, datados do final dos anos 1980 até o início dos anos 2000, foi dominada por pesquisadores das ciências da saúde e da psicologia que cingiam-se a avaliar a existência de eventuais vieses e correlações entre o desenvolvimento de comportamentos violentos em crianças e adultos a partir do consumo de mídias explícitas, sobretudo televisão, filmes e jogos de videogame (ver Anderson; Bushman, 2001; Ferguson, 2007).

Diversas pesquisas foram publicadas em periódicos internacionais e circularam pela comunidade científica para defender que o consumo de videogames poderia influenciar no desenvolvimento de comportamentos violentos e impactar em uma "*nova geração hostil e agressiva*" (Anderson; Bushman, 2001, p. 358, tradução nossa). O cerne do argumento defende a maior probabilidade do desenvolvimento de personalidades desviantes e delinquentes dentre homens<sup>10</sup> que consomem videogames com teor de violência, de modo que a primeira onda de *game studies* enquadrou os jogos como "*riscos em potencial*" (Anderson; Dill, 2000. p. 789).

Essa corrente circulou com veemência na opinião pública nacional e internacional, criando um 'pânico moral' nas famílias e no imaginário social que passaram a enxergar os videogames como agentes de incitação de radicalização e violência. Adrienne Shaw (2010, pp. 408-410) revisou os periódicos estadunidenses das décadas de 1980 e 1990 e concluiu que a imprensa criou o enquadramento para rotular a primeira geração de *gamers* em um estereótipo de *meninos viciados e incoerentes* com fortes tendências antissociais e para o desenvolvimento de *traços de violência*.

Contudo, o pânico moral criado pela opinião pública não impediu a popularização das mídias de videogame nos anos 1990. O desenvolvimento de consoles, jogos e narrativas *pop*, aliadas à ascensão de novas empresas *tech*, levaram ao aumento vertiginoso da indústria

---

<sup>10</sup> Nos anos 1980, as mídias de videogame eram vistas pela sociedade e pela academia enquanto produtos produzidos por homens para outros homens, especialmente para meninos no estágio da adolescência (ver Shaw, 2010).

*gamer*, que passou a atingir faturamentos semelhantes a segmentos do entretenimento, como o cinema e a televisão.

A década de 90 representa, também, um giro paradigmático no consumo de *games* nos países do norte-global. É nesse período que se observa que o mercado de videogames deixou de ter a sua maior fatia de faturamento com fliperamas (*arcades*) e passou a investir na venda de consoles e PCs<sup>11</sup>. Esse processo inaugura, também, uma nova forma de sociabilidade entre os *gamers* que antes precisavam se deslocar de suas casas até um ponto de encontro comunitário (fliperama) e passaram a consumir os jogos de forma individual a partir de aparelhos privados (consoles e PCs). No Brasil emergente, o consumo de tais mídias foi paulatinamente iniciado pela consolidação de *LAN Houses*, espaços extremamente populares entre os anos de 1990 e o final dos anos 2000, nos quais se paga pela fração de tempo que se utiliza um computador para ter acesso à internet ou para jogar um jogo em console (ver Nemer, 2022; Spyer, 2018).

No norte-global, empresas como Nintendo e PlayStation consolidaram sua popularidade a partir da criação de personagens e enredos que continuam marcando gerações. A cultura *pop* passou a abarcar em seu guarda-chuva referências de mídias de videogame, o que explica a imensa afinidade entre *gamers*, *geeks* e *nerds* que, embora pertencentes a subculturas diferentes, bebem do mesmo conjunto referencial que influencia na criação de jogos, filmes, programas de TV e revistas em quadrinhos (Kent, 2001).

A década de 1990 incorporou ao acervo da cultura *pop* novas possibilidades de exploração da atenção dos jovens ao redor do mundo e a intercambialidade das mídias fez com que personagens das telas de cinema fossem para os videogames (a exemplo do *Pokemón*); e que personagens de videogame fossem para as telas de cinema (a exemplo do *Super Mario Bros*) (Kent, 2001). É nesse período que há um rompimento geracional e que *games* deixam de ser vistos enquanto *brinquedos de criança* para serem vistos como *pontes de agregação* entre gerações - já que os pais (primeira geração de *gamers*) podiam se divertir em conjunto com seus filhos (Kent, 2001; Shaw, 2010; Beran, 2019).

É nesse período, entre os anos 1990 e 2000, que pesquisadores das ciências sociais interpretam os *games* como práticas que ultrapassam o campo do divertimento e do ludismo e o ato de jogar passa a ser visto pelo aspecto cultural (ver Greenfield, 1994; Crowe; Bradford, 2007). Esse momento histórico registra o lançamento dos primeiros estudos que argumentam

---

<sup>11</sup> Conferir o infográfico de Nakamura (2018) que faz um levantamento sobre receita por tipo de dispositivo de 1971 até 2018. Disponível em <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

que o ato de jogar deixou de ser uma atitude solitária para englobar traços de sociabilidade, como colaboração e trabalho em equipe (ver Greenfield, 1994; Shefrin, 2004).

Ainda no início dos anos 2000 as pesquisas também passaram a identificar e criticar a existência de disparidades sociais, à exemplo da de gênero (Cassell; Jenkins, 2000; Pinckard, 2003), nas representatividades da indústria de *games*. O segundo paradigma dos *game studies* marca o ingresso das ciências sociais no campo de estudos, o qual foi desenvolvido para enquadrar os jogos como elementos integrantes das práticas culturais de parte específica da população, notadamente de homens, visto que são estes os titulares dos elementos de dominação dentro da indústria e das estruturas dos jogos (ver argumento de Shaw, 2010).

Os anos 2000 marcaram o início da ascensão de novas formas de jogar videogame. A popularização dos computadores e o acesso mais facilitado à Internet, sobretudo no norte-global, fomentaram a jogabilidade *online* a partir de *games* renderizados em sofisticadas tecnologias 3D e com enredos inspirados em elementos da cultura *pop*. Jogos como *RuneScape* (1998) e *Ragnarok* (2003), ambos pertencentes ao gênero MMORPG<sup>12</sup>, foram precursores e inauguraram as modalidades de 'jogos colaborativos e participativos', nos quais os *players* precisam se organizar em coletividade para cumprir com os desafios (*tasks*) e conquistar posições de destaque na hierarquia social do jogo (Massanari, 2015).

Nesse estilo de jogo, o *gamer* cria ou controla *personas digitais* para fazer parte de mundos de fantasia virtual. O lançamento dos jogos populares *Counter-Strike* (2000), *The Sims* (2000), *Word of Warcraft* (2004) e *League of Legends* (2009) marcam a geração de jogos *online* responsáveis por migrar os *gamers* para o mundo *online*, a partir de estilos de jogabilidade gerenciadas pela Internet. Nesse mesmo período a Microsoft lançou seu primeiro console, o *XBox One* (2001), que revolucionou a indústria ao permitir conectividade com a Internet para jogos *online*. Um ano após o lançamento, em 2002, a empresa liberou o acesso dos usuários ao *XBox Live*, um serviço de assinatura de gerenciamento de partidas em *multiplayer online*.

No Brasil, as *LAN Houses* foram transformadas em espaços especificamente direcionados para garantir jogatinas diárias para os jovens *gamers* dos anos 2000 a um preço acessível para quem não tinha condições de comprar o próprio computador e pagar pela tarifa de Internet (ver Angeluci; Galperin, 2014; Nemer; 2022). Os corujões nas *LANs* viraram

---

<sup>12</sup> Sigla que significa *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* e que se refere a um gênero de jogos *online*, nos quais centenas de milhões de jogadores atuam, de forma colaborativa, na persecução dos interesses de seu clã. No último censo do *RuneScape*, de maio de 2023, o jogo contava com mais de 300 milhões de contas criadas.



moda entre jovens jogadores nos anos 2000 e dezenas de adolescentes se encontravam para virar a madrugada *online*.

Nas *guildas*<sup>13</sup> *online*, pesquisadores observaram o desenvolvimento de sociabilidades, cooperativismo e amizade entre os *gamers* que passaram a nutrir, entre si, laços fraternos de pertencimento (Kent, 2001; Shaw, 2010). Contudo, as análises também passaram a identificar que a criação de *personas digitais* implicava no transpasse de preferências e preconceitos nutridos pelas pessoas comuns também para o mundo *online*, de modo que determinados grupos mostravam comportamento hostil e preconceituoso contra minorias, em especial de gênero e raça (Jenkins, 2005).

Jogos como *Second Life* (2003) demonstraram que o meio digital estava sendo utilizado pela subcultura *gamer* para a criação de mundos alternativos e emulação de sociabilidades divergentes da vida real. Nesse período, pesquisas etnográficas e exploratórias foram realizadas para averiguar como elementos importantes da sociabilidade humana, tais como identidade, trabalho e o lazer, eram enquadrados nas realidades alternativas criadas pelos *games* (Crowe; Bradford, 2006). A (web)etnografia digital/virtual/*online* passou a se consolidar como método hábil a estudar o que ficou conhecido como ciberespaço (*cyberspace*) e as relações sociais e culturais lá desenvolvidas (ver Crichton; Kinash, 2003).

O terceiro paradigma dos *game studies* se concentrou para trabalhar os jogos em sua perspectiva cultural, entrelaçando importantes conceitos das ciências sociais em análises empíricas, tais como *cultura participativa* (Massanari, 2015), *práticas prefigurativas* (Shaw, 2010) e *ação coletiva* (Crowe; Bradford, 2006). Nesse cenário, os jogos eletrônicos começaram a serem vistos enquanto espaços de modelação e construção de personalidades, de modo que se revelava importante lutar por maior acessibilidade e representatividade para permitir a participação de públicos diversos - para além do domínio dos homens (Shaw, 2010 e 2014; Massanari, 2015; Beran, 2019).

Essa corrente de estudos se debruça para analisar as práticas culturais desenvolvidas dentro dos jogos *online* e para descrever interessantes traços culturais aplicados pelos jogadores para melhorar a jogabilidade e atingir experiências mais agradáveis na relação com o mundo lúdico. Em paralelo, a corrente crítica se constituiu para clamar por maior representatividade de minorias dentro da indústria e nos enredos de jogos, mas também para

---

<sup>13</sup> Guildas, dentro de jogos de MMORPG, significam agrupamentos de jogadores que, geralmente, são hierarquicamente definidos a partir de critérios subjetivos e objetivos, desde força, habilidade, dinheiro e respeitabilidade dentro do jogo.

denunciar que a cultura gamer não fomenta, necessariamente, o surgimento de "*espaços acolhedores*" para minorias sociais (Shaw, 2010, p. 408, tradução nossa).

A década 2010/2019 representa o principal giro na indústria *gamer* em todos os sentidos: de faturamento ao número de consumidores; de formas de jogabilidade à nichos de mercado, os videogames invadiram os lares e o cotidiano dos jovens ao redor do mundo globalizado (Beran, 2019). No início dos anos 2010, minorias sociais que desejavam se integrar e obter espaço na comunidade *gamer* clamavam por representatividade, acolhimento e pertencimento dentro da indústria e movimentos organizados passaram a reivindicar por mais personagens femininos, negros e LGBTQIA+ dentro dos enredos dos principais jogos.

A popularização de mídias sociais, como YouTube e Facebook, fomentou um nicho de mercado direcionado a criação de conteúdo *gamer* para influenciar a comunidade e agregar maior fator de impacto. O *Youtube Gaming* - braço da plataforma direcionado ao público *gamer* - registrou, em 2018, mais de 200 milhões de espectadores diários, de acordo com dados do próprio Google<sup>14</sup>. Em 2011, o lançamento da plataforma *Twitch.tv* também inaugurou uma nova forma de consumo de conteúdo *gamer* a partir de *streaming*, ou seja: a transmissão de partidas *online*, em tempo real, para uma audiência de fãs do jogador/*streamer*.

Essas duas plataformas, em específico, implantaram no cenário *gamer* a possibilidade de se ganhar dinheiro a partir da exploração da atenção dos usuários/espectadores. De um lado, as *big techs* se consolidaram para organizar influenciadores e fãs em uma lógica de mercado para ofertar o produto; do outro, influenciadores cativaram seus públicos para angariar fundos a partir de métricas de *views* e impacto, monetização por anúncios e doações privadas de espectadores (ver Gandolfi, 2016; Taylor, 2018; Johnson; Woodcock, 2019).

As lógicas de financeirização e exploração da economia da atenção atingiram os *gamers* para organizá-los em estruturas de plataforma que circundam o ato de jogar e tornam a jogabilidade mais interativa e agradável. Ou seja, o mercado das *big techs* se movimentou para oferecer funcionalidades aos jogadores, conectando-os em grandes comunidades *online*, aproximando-os por meio de funcionalidades de interação por voz e vídeo e criando uma indústria do entretenimento a partir de influenciadores, campeonatos internacionais e ligas profissionais. Os jogos passaram a figurar em modalidades internacionais de jogos competitivos e de alta performance, criando a categoria de *e-sports* e atingindo espaços de relevância, inclusive nas Olimpíadas (ver Falcão *et al*, 2023).

---

<sup>14</sup> Ver dados publicados pelo Google, disponíveis em <<https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/youtube-gamer-statistics/>>. Acesso em 14 de jan. 2023.

Nesse processo, a década de 2010/2019 representa o período em que o mercado das *big techs* e da indústria *gamer* se uniu para lançar importantes marcos na cultura lúdica e para criar *affordances* e plataformas especificamente direcionadas ao público de jogadores. O lançamento de jogos populares, como *Minecraft* (2010), *GTA V* (2013) e *Fortnite* (2017), serviu de forte núcleo agregador de atração da juventude para as estruturas lúdicas do videogame.

Os *gamers* deixaram de apenas consumir as mídias principais (jogos) para, também, assistir outros influenciadores jogando (*streaming*) e para construir comunidades digitais em torno dos enredos e narrativas de mundos criados *online* (ver Galdolfi, 2016). Assim, os fóruns, *chats* e *image boards* clássicos dos anos 2000 deram espaço para novas mídias digitais que permitem interações mais sofisticadas, como YouTube, Twitch.tv e Discord (ver Beran, 2019; Taylor, 2018).

A década iniciada em 2010 também demarcou a consolidação dos jogos *mobile* como a principal mídia de *games* consumida no mundo, representando mais de 50% do faturamento anual da indústria. Jogos *mobile* são aplicativos lúdicos construídos para serem acessados a partir de dispositivos móveis, notadamente os *smartphones*. O lançamento dos aparelhos *iPhone* (2007) e *Android* (2008) popularizaram e tornaram mais acessíveis o consumo de *games* por todas as gerações e os jogos *Angry Birds* (2010), *Candy Crush* (2012), *Pokémon Go* (2016) e *Fortnite Mobile* (2018) provocaram o aumento vertiginoso do consumo de *games* via *smartphones*<sup>15</sup>.

No Brasil, o levantamento realizado pelo Laboratório do Impacto Gamer, conduzido pela Box 1824 e Purpose (2022), demonstra que o principal meio de consumo de jogos no País é o *smartphone*. A versatilidade do aparelho celular permite a integração dos jogadores em partidas *online*, a participação em comunidades digitais e o engajamento com conteúdo *gamer* em plataformas de mídias sociais. Em resumo, há a criação de um ecossistema que permite ao jogador se integrar com o universo *gamer* pelo celular.

Mas é também nesse período de ampla conectividade que novas formas de agência e de ação coletiva *online* inundaram as plataformas e permitiram que ativistas e movimentos organizassem suas causas contenciosas a partir da intermediação de mídias sociais e algoritmos. A teoria política se debruçou para analisar o impacto do associativismo *online* em momentos históricos do começo da década, da *Primavera Árabe* ao *Occupy Wall Street*

---

<sup>15</sup> Ver dados de consolidação do faturamento e dos tipos de mídia *gamer* realizado por Pelham Smithers (2020) nos últimos 50 anos. Disponível em <<https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2020/11/history-of-gaming-by-revenue-share-full-size.html>>. Acesso em 16 de jun. 2022.

(Castells, [2012] 2017), do *Movimento Indignados* até as *Jornadas de Julho de 2013* (Pinheiro-Machado, 2020), o primeiro momento foi marcado pela recepção, com otimismo, das novas mídias, inclusive para defender o potencial destas enquanto arenas deliberativas capazes de influenciar racionalidades<sup>16</sup> (Mendonça; Amaral, 2016).

No mundo dos *games*, a onda de protestos e de ações coletivas também se consolidou, tanto para tutelar mudanças externas, quanto para reivindicar causas contenciosas internas. Para o público *de fora*, os jovens *gamers* se aliaram às reivindicações, protestos e movimentos inaugurados em diversas regiões do mundo para tutelar por mudanças políticas e institucionais. Referências a elementos da cultura *pop* contaminaram os protestos no Brasil e no mundo para registrar que movimentos de nativos digitais se espalharam em comunidades digitais e se organizaram para ações coletivas presenciais.

Do *Occupy* nos EUA ao *Indignados* na Espanha; e das *Jornadas* no Brasil<sup>17</sup> ao *Movimento Estudantil* no Chile, uma máscara símbolo da cultura *pop* tomou as ruas durante os protestos. A máscara *Guy Fawkes*, famosa dos quadrinhos *V de Vendetta*, é símbolo de representação de movimentos *hackers*, como o *Anonymous*, mas também é fortemente ostentada por ativistas jovens durante manifestações ao redor do mundo (Coleman, 2014). Seu significado é flutuante, mas a apropriação mais comum é como uma forma de anonimato coletivo, permitindo que os manifestantes expressem sua desaprovação e indignação sem revelar sua identidade (ver Coleman, 2013).

O personagem V, da história de *V de Vendetta*, é um vigilante anarquista que luta contra um regime autoritário e opressivo e o uso de sua máscara revela a existência de um movimento transnacional de compartilhamento de agendas e valores simbolizadas em personagens da cultura *pop* e titularizadas por nativos digitais. E mais, esses atores inauguraram novas formas de participação coletiva, à exemplo do *hacktivism*, ao passo que auxiliaram no aperfeiçoamento de técnicas de manifestação *online*, como o ativismo de *hashtag* e o ativismo de sofá (*slacktivism*). As ações se destacaram para espalhar enquadramentos anti-sistema contra políticos, partidos e governos durante manifestações paradigmáticas ao redor do mundo.

---

<sup>16</sup> Não se ignora que parte importante da teoria política se consolidou para criticar o fator potencial das mídias digitais enquanto espaços de deliberação, mas a análise dessa vertente foge do propósito da dissertação. Para as críticas, conferir Mendonça; Amaral, 2016.

<sup>17</sup> No Brasil, antes mesmo da intensificação dos protestos de rua durante as Jornadas de Julho de 2013, já em 2011 via-se nas ruas jovens utilizando a máscara do *Guy Fawkes*. Veja algumas fotos no acervo do G1. Disponível em <https://g1.globo.com/brasil/noticia/2011/10/brasil-tem-protestos-apoiando-iniciativa-mundial-de-indignados.html>. Acesso em 16 de jun. 2022.



Figura 1: Manifestantes adotam máscara de 'V de Vingança' como símbolo de protestos. Fonte da foto: Terra e Agência Pública. Acesso em 16 de jun. 2023.

Nessa onda de animosidade coletiva, a comunidade *gamer* também se dividiu para reclamar por mudanças para os *de dentro*. Influenciadoras digitais *gamers* passaram a pedir por mais espaço em programas, campeonatos e podcasts, alegando que há um domínio por homens brancos. No campo da programação, minorias denunciavam a dificuldade de conseguir oportunidades de emprego em grandes produtoras de jogos, mesmo com um currículo equivalente ou superior aos programadores homens já contratados (ver Mortesen, 2018; Bezio, 2018; Chess; Shaw, 2015).

Os pedidos por mais oportunidades e representatividade foram seguidos por uma série de denúncias de assédio, racismo e LGBTfobia provocados pela indústria de videogames e destilado dentro das comunidades de jogadores durante partidas *online*. O espectro *gamer* passou a ficar conhecido enquanto espaços ensejadores de uma tecnocultura tóxica e violenta, contrária às minorias sociais e intolerante à diversidade social (Massanari, 2017).

No quarto paradigma dos *game studies*, pesquisadores de variadas referências e áreas do conhecimento começaram a produzir estudos que cingiam-se a apreciar a existência de movimentos ideológicos radicalizados dentro das estruturas da cultura *gamer*. Tal paradigma é demarcado pela insurgência de críticas feministas, antiracistas e decolonias aos modos de produção, desenvolvimento, compartilhamento e exploração de material lúdico, bem como às organizações sociais das estruturas das comunidades de jogadores e suas referências basilares (Massanari, 2015 e 2017; Shaw, 2010 e 2014; O'Donnell, 2020; Bezio, 2018; Buyukozturk, 2018).

Iniciou-se, portanto, uma forte *batalha de narrativas*: de um lado a indústria e os jogadores consolidados que gozavam do privilégio do *status quo*; do outro as minorias que clamavam por mudanças estruturais na comunidade *gamer* (ver Mortesen, 2018). Esse

período paradigmático dos *game studies* ficou conhecido pela acentuada incitação à polarização, momento em que a opinião pública passou a retratar os *gamers* enquanto *intolerantes às diferenças*<sup>18</sup>.

Ocorre que, entre 2013 e 2014, um conjunto barulhento de atores *online* começou a clamar por mais "ética no jornalismo", e o pano de fundo era baseado em alegações de suposta corrupção e conflitos de interesse na imprensa de jogos eletrônicos. O argumento era de que jornalistas (mulheres) *gamers* se relacionavam com desenvolvedores e empresários em troca de vantagens indevidas.

Esse período gerou o movimento *GamerGate* (GG), iniciado em 2014, que surgiu de uma retaliação pública de um membro da indústria *gamer* que acusou sua ex-namorada, também influenciadora e jornalista, de traí-lo com um importante empresário do ramo. Em pouco tempo, o movimento se transformou em uma série de ataques misóginos, assédio moral, ameaças e defesas de teorias conspiratórias de ideologias extremistas. Como exemplo, os defensores do GG utilizam de argumentos racistas de 'pureza racial' na indústria e o fomento de agendas como ativismo pelo direito dos homens (*men's rights activism*) que defende que os homens estão sendo colocados enquanto "*minorias sob ataque*" pelo chamado politicamente correto (O'Donnell, 2020, p. 3, tradução nossa) (ver também Bezio, 2018; Buyukozturk, 2018).

De um lado, os precursores do GG argumentam que o movimento foi capturado por indivíduos extremados que não representam o propósito inicial do grupo. Do outro, *gamers* membros de grupos progressistas argumentam que o ecossistema está preenchido de masculinistas, racistas e homofóbicos que se juntam em poderosas *guildas*, seitas e comunidades digitais sob o pretexto de cultivar ideologias extremas (O'Donnell, 2020). A controvérsia do *GamerGate* foi caracterizada por ataques e assédio *online* contra mulheres no setor de videogames, jornalistas, desenvolvedoras e defensoras da igualdade de gênero. Os perpetradores do assédio usaram táticas de intimidação, *doxing* (revelação de informações pessoais) e campanhas de difamação contra seus alvos.

No meio do caminho, contudo, um fenômeno transnacional se apresentou para atrair a atenção também dos pesquisadores em *game studies*. Países do centro do capitalismo mundial sofreram com guinadas políticas à extrema-direita, elegendo representantes autoritários a partir de controversas campanhas políticas que tiveram, em seu cerne, o uso de mídias sociais

---

<sup>18</sup> Ver um exemplo de como os *gamers* foram enquadrados, abstratamente, como intolerantes pela grande mídia estadunidense aqui  
<<https://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>>. Acesso em 16 de jun. 2022.

como mediadoras de comunicação entre agendas políticas e eleitores (ver Zuboff, 2022; Morozov, 2018). O uso e a manipulação de algoritmos e dados pessoais entrou na pauta do dia para os estudiosos da Ciência Política e de mídias digitais, atraindo a atenção de pesquisadores ao redor do globo.

Do Brexit no Reino Unido, em 2015, à eleição de Donald Trump nos EUA, em 2016; e da vitória de Jair Bolsonaro no Brasil, em 2018, até a ascensão de Giorgia Meloni, na Itália, em 2022, análises rebuscadas tentam entender como discursos demagogos e autoritários ganharam a predileção do povo para justificar a transição para uma "nova direita" autoritária, de modo que o *populismo de direita* foi o argumento eleito para dar conta das complexidades sociais e políticas ocorridas no mundo capitalista (ver a complexidade do argumento em Norris, 2019; Mudde, 2019; Mounk, 2018; Dias; von Bülow; Gobbi, 2021).

O que muitas análises identificam é que essa "nova direita" se utiliza de métodos comunicativos e repertórios próprios de subculturas de nativos digitais para se comunicar com o público e espalhar suas agendas, à exemplo de memes e referências à cultura *pop* (no Brasil, ver Santos; Chagas, 2018; Chagas, 2021). Outras pesquisas argumentam que há uma especial relação entre ideologias de extrema-direita e a comunidade *gamer*, pois haveria uma contaminação cruzada entre a ascensão dos jogos e a manifestação de uma "*tecnocultura tóxica online*" (Shepherd, 2016, p. 07, tradução nossa). Esse argumento é compatível com o que defende Gerbaudo (2018) de que há uma afinidade eletiva entre as *affordances* de plataformas e o discurso populista. Shepherd (2016) justamente defende que o algoritmo do Reddit, uma mídia social de jovens, é programado para impulsionar discussões com conteúdo extremista e preconceituoso.

Nessa linha se desenvolve a atual onda de estudos sobre *games* que se debruça para interpretar os jogos enquanto parte de um *ecossistema* composto por espaços de agência coletiva, capazes de influenciar na construção de identidades, sociabilidades e preferências (inclusive ideológicas e políticas). Os novos estudos de videogame se alinham à grande agenda de pesquisa das humanidades digitais para investigar de que forma o ecossistema *gamer* impacta na construção da consciência política de jovens jogadores, com a proeminência de afeições com a extrema-direita (ver, nesse sentido, Donovan *et al*, 2022; Beran, 2019; Nagle, 2017; Shaw, 2014; Massanari, 2017).

Outra vertente de estudos, alinhados às teorias cibernéticas, se desenvolve para analisar os processos de coprodução entre agentes humanos, jogos de videogame e plataformas, em especial para avaliar como expressões culturais são criadas nesses ambientes e como elas se retroalimentam (*autopoiesis*) a partir das *affordances* (ver Wooley; Sharif,

2022; Rogers, 2020; Massanari, 2017). Massanari (2017, p. 329), por exemplo, usando a teoria ator-rede, estuda o algoritmo e a cultura do Reddit para concluir que a construção da plataforma oferta um terreno fértil para o ativismo anti-feminista e misógino.

É nesse novo paradigma de pesquisas que essa dissertação se encaixa, com a pretensão de contribuir com a literatura de Ciência Política e de *game studies* com o objetivo de compreender a formação do processo de politização de jovens a partir de espaços digitais povoados por subculturas *gamers* no Brasil e seus impactos na potencial construção de uma ideologia política radicalizada à direita.

### ***Jogadores, jogos e Política***

A principal evidência que demonstra a preocupação da Ciência Política contemporânea em estudar grupos de nativos digitais e suas relações com a política é o amplo leque de pesquisas desenvolvidas, nos últimos anos, sobre a denominada direita alternativa (*alt-right*). Parte relevante da literatura conecta a insurgência e a consolidação desse grupo político à comunidades de jogadores em mídias sociais e ao movimento *GamerGate*, o qual, como vimos, foi bastante exitoso em espalhar e sedimentar sintagmas misóginos, racistas e preconceituosos (ver, por exemplo, Main, 2018; Bezio, 2018; Wendling, 2018; Nagle, 2017; Tucker, 2018).

Porém, o argumento da literatura é centrado em análises nos EUA e segue uma lógica, *a priori*, aplicável regionalmente. Os textos argumentam que, por meio de estruturas comunicativas intuitivas, descontraídas e viralizantes, comunidades de jogadores conseguiram dar relevância aos argumentos radicalizados da extrema-direita, o que permitiu a atração de potenciais apoiadores que se juntaram ao movimento *GamerGate* para defender causas contenciosas étnico supremacistas, misóginas e xenofóbicas em relação à indústria *gamer* (Bezio, 2018; Wendling, 2018).

Em suma, os textos afirmam que atores da extrema-direita tradicional, como Steve Bannon e Milo Yiannopoulos, enxergaram potencial nos métodos de comunicação e no linguajar utilizado pelos grupos de nativos digitais, pois se tratam de estruturas comunicativas plenamente adaptadas ao contexto *online* e às mídias sociais e que são capazes de transmitir, para um amplo público, a ideologia da extrema-direita a partir de memes, GIFs, figurinhas etc (argumento explorado por Beran, 2019; e Bezio, 2018). Esses personagens trabalharam, então, para realizar um casamento entre as práticas de ação coletiva de grupos de nativos digitais - como o *doxing*, *trolling*, *hating*, memes e GIFs do *GamerGate* - com a ideologia e os



sintagmas da extrema-direita estadunidense que buscava se redesenhar para alcançar o eleitorado *online*.

O método da *alt-right*, que é majoritariamente *online* (Main, 2018), foi transferido para o desenvolvimento de campanhas eleitorais nos EUA, sobretudo a que concedeu a vitória de Donald Trump, em 2016. O ex-Presidente se valia do *modus operandi* da *alt-right* para espalhar teorias conspiratórias, notícias falsas, vazar dados e incitar sentimentos negativos contra seus adversários, ao passo que, com humor, também foi transformado em memes de personagens da cultura *pop* (ver Donovan *et al*, 2022; Beran, 2019; Nagle, 2017).

O principal exemplo da apropriação do *modus operandi* do *GamerGate* e da *alt-right* no cenário político estadunidense talvez seja o *QAnon*, um movimento de teoria da conspiração que surgiu *online* e é baseado em crenças e alegações conspiracionistas e infundadas que se espalham por meio de fóruns da internet e *chans*. Esse núcleo de atores inflamou, por exemplo, a teoria do *PizzaGate*, segundo a qual, a partir de *doxing* de e-mails vazados do Partido Democrata, havia uma rede de tráfico sexual infantil, utilizando uma pizzaria como fachada. Para que se tenha uma ideia da capacidade de mobilização agregada às teorias falsas e conspiracionistas, em 2016 um indivíduo armado invadiu a pizzaria em questão, com o pretexto de "libertar as crianças" (que não existiam)<sup>19</sup>.

Os movimentos conspiracionistas não se limitaram à política estadunidense. O avançar da popularidade de líderes populistas de extrema-direita no mundo fez com que os métodos da *alt-right* e, conseqüentemente, do *GamerGate*, fossem incorporados em uma agenda transnacional de consolidação do ódio e da polarização enquanto *práxis* da política institucional. No Brasil, o Governo Jair Bolsonaro (2019-2022) demonstra, com clarividência, o avançar de grupos extremistas em território nacional, desde movimentos negacionistas e conspiracionistas na pandemia (Fonseca; Ribeiro; Nascimento, 2022), até a insurgência de grupos reacionários e preconceituosos em aplicativos de mensagens (Cesarino, 2020; Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022) que se organizaram, inclusive, para deflagrar uma tentativa de golpe de Estado no dia 08.01.2023.

Ademais, o chamado *Gabinete do Ódio* auxiliou na importação do método *alt-right* no Brasil (Ciriatico, 2020). Trabalhou-se para a construção de um arquétipo focal (direcionado a potenciais apoiadores) de que o ex-Presidente seria o 'salvador da pátria' e a 'única resposta possível' para tirar o País das conturbadas crises. O cenário político auxiliou na popularidade da direita, na medida em que sintagmas anti-esquerda já estavam consolidados no imaginário

---

<sup>19</sup> Ver reportagem, em inglês, sobre o caso. Disponível em <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-40372407>. Acesso em 10 de jun. 2022.

popular em decorrência das operações judiciais anticorrupção, do *impeachment* da ex-Presidente Dilma Rousseff e da prisão do Presidente Lula, ambos do PT.

Nesse contexto, redes de atores situados na sociedade civil e no sistema político povoaram as mídias sociais para criar aproximações com os eleitores, divulgar agendas e incitar movimentos para ações coletivas (ver Dias; von Bülow; Gobbi, 2022). A coligação representada por Bolsonaro se movimentou para estreitar afinidade e conquistar a predileção de grupos de jovens nativos digitais a partir da criação de conteúdo digital, como memes, figurinhas, vídeos sarcásticos e agressivos (chamados de *mitadas*) e, até, jogos eletrônicos - como o Bolsonaro 2k18 e modificações em *games* como *Forza Horizon* e *Euro Truck* para possibilitar a simulação de motocicletas virtuais em prol do político.

A campanha de 2018 de Bolsonaro também investiu, estrategicamente, em atrair influenciadores *gamers* para o centro da agenda política, o que lhe proporcionou muito apoio entre figuras-chave nos ramos de *streaming* e *e-sports*, como os populares jogadores *Fallen*<sup>20</sup> e *Gaules*, este último considerado o *gamer* mais popular do Brasil na atualidade<sup>21</sup>. A comunidade foi abarrotada de propaganda pró-Bolsonaro em 2018, boa parte proveniente de transmissões ao vivo de influenciadores, *posts* em mídias sociais, mas também em salas de *chats* e grupos no Discord e no Reddit.

Sobretudo após as eleições de 2018, muitas análises foram publicadas na imprensa sobre as aproximações entre *gamers* e o já chamado bolsonarismo. Nesta seção, analiso as principais reportagens publicadas entre 2018 e 2022 nessa temática. A pretensão é que possamos visualizar quais são os enquadramentos construídos em torno da comunidade *gamer* nacional e suas conexões com a política institucional.

Começo pela pesquisa realizada pelo Núcleo de Etnografia Urbana da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, coordenada por Isabela Kalil (2018). Intitulada *Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro*, a equipe analisou 16 perfis de apoiadores do ex-Presidente à época das eleições de 2018. O terceiro perfil analisado foi intitulado de '*nerds, gamers, haters e hackers*' (p. 15) e, segundo a pesquisa, este é composto

---

<sup>20</sup> Em 29 de julho de 2019, Fallen postou em suas redes sociais o momento em que o então Presidente Jair Bolsonaro lhe telefonou para informar que as tratativas com o Congresso Nacional para abaixar o imposto de *gamers* e consoles estava avançada. Durante a sua gestão, os impostos desses produtos foram reduzidos em quatro oportunidades, uma em cada ano de governo, mostrando uma tendência de *campanha permanente* com o público de jogadores. Ver registro da ligação aqui <[https://www.instagram.com/p/B0hhviwnMAW/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/B0hhviwnMAW/?utm_source=ig_web_copy_link)>. Acesso em 12 de dez. de 2022.

<sup>21</sup> Em dezembro de 2022, Gaules foi o *gamer* mais assistido em todo o mundo na Twitch. Ver <<https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2022/12/02/c-twitch-gaules-e-o-streamer-mais-assistido-no-mundo-casimiro-e-50.ghtml>>. Acesso em 04 de jan. de 2022.

majoritariamente por homens entre 16 e 34 anos que se concentram nos fóruns, *chats*, jogos *online* e *sites* da cultura *pop*. Kalil (2018, p. 15) atribui a esse público a responsabilidade por popularizar a figura de Bolsonaro em sua pré-campanha a partir da produção e compartilhamento de memes em tons provocativos e jocosos, construindo-se o bordão *bolsomito*.

Com base nessa pesquisa, em setembro de 2020, a jornalista Helena Celestino escreveu para o jornal Valor Econômico a reportagem intitulada *Jovens 'nerds', 'gamers', 'hackers' e 'haters' formam a maior base de apoio a Bolsonaro*<sup>22</sup>. O argumento apresentado sustenta que, após a saída de Sérgio Moro do Ministério da Justiça do Governo Bolsonaro, o perfil de jovens nativos digitais teria se tornado a maior base de apoio do bolsonarismo, ganhando espaço dos lava-jatistas (apoiadores da operação Lava-Jato). De acordo com a reportagem, as características mais proeminentes daquele perfil foram a incorporação do discurso de ódio, a conexão intensa com a *alt-right* e a grande presença *online*.

Para a reportagem, a pesquisadora Isabela Kalil afirmou que "*o núcleo duro [do Bolsonarismo] é formado por militares, religiosos e gamers. Só depois chegaram os liberais e os lava-jatistas*" Para ela, os *gamers* "*funcionam como exército para manter a comunicação de Bolsonaro, não são tão visíveis no espaço público e não têm nenhum apreço pela democracia*". O cerne do argumento se concentra para apresentar que a construção da popularização da figura política de Jair Bolsonaro foi iniciada a partir de segmentos ligados à cultura *pop* e de grupos de jovens nativos digitais, a exemplo dos *gamers*.

Em agosto de 2019, o jornal *Estadão* publicou uma reportagem intitulada *Bolsonaro tem relação contraditória com games*, posteriormente republicada pelo jornal *O Popular*<sup>23</sup>. A matéria traz a relação controvertida do ex-Presidente com videogames: de contumaz crítico aos jogos eletrônicos, até o promotor de políticas de governo em prol do barateamento de *games* e periféricos. Durante sua gestão como Chefe do Executivo Federal, Bolsonaro reduziu quatro vezes os impostos de jogos, consoles e aparelhos de videogame, em um aceno claro para esse público jovem. Essa reportagem, diferente da anterior e das seguintes, não analisa o perfil *gamer* e sua conexão com a extrema-direita, mas deixa claro que a aproximação com o público de nativos digitais é uma estratégia do bolsonarismo.

---

<sup>22</sup> Disponível em

<<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2020/09/11/jovens-nerds-gamers-hackers-e-haters-formam-maior-base-de-apoio-a-bolsonaro.ghtml>>. Acesso em 15 de jan. 2023.

<sup>23</sup> Disponível em

<<https://opopular.com.br/economia/bolsonaro-tem-relac-o-contraditoria-com-games-1.1865167>>. Acesso em 15 de jan. 2023.

Em maio de 2021, uma série de quatro reportagens feitas por Henrique Araújo foi publicada no jornal *O Povo*, nas quais são analisadas as estratégias de Jair Bolsonaro ao investir em atrair jovens *gamers* para a sua base de apoio. Na primeira, intitulada *Como o mundo dos games virou arma nas mãos de Bolsonaro*<sup>24</sup>, o jornalista mostra como o então candidato em 2018 se aproximou de influenciadores do mundo *gamer* para angariar espaço entre a comunidade jovem e tornou-se popular a partir de memes e publicações direcionadas aos jogadores feitas a partir de suas contas oficiais.

Na segunda reportagem intitulada *Como a extrema-direita se infiltrou na comunidade gamer e por que esse ambiente é terreno fértil para Bolsonaro*<sup>25</sup>, Araújo analisa as estratégias de grupos extremistas para descrever como a *alt-right* se apropriou de símbolos e narrativas de importantes jogos da indústria para difundir argumentos misóginos, tradicionalistas e xenofóbicos nos EUA. A reportagem avança para pontuar a aproximação entre atores-chave da disseminação da *alt-right* em nível global com a família Bolsonaro no Brasil, citando o encontro que Eduardo (PL/SP) teve com Steve Bannon, ex-estrategista de Trump, para se aconselhar sobre a pré-campanha de seu pai à Presidência em 2018. O mesmo Bannon, como já vimos, teria insuflado o movimento reacionário *GamerGate* e se apropriado das *estratégias comunicativas*. Para a reportagem, o Professor Ivan Mussa declarou que há uma captura ideológica dos videogames pela extrema-direita, visto que estes "*são usados como isca para levar quem a morde a um conjunto de premissas ideológicas completamente desvinculadas do mundo do jogo e da ludicidade*".

A terceira reportagem *Extremismo à brasileira já fez estrago no mundo dos jogos*<sup>26</sup>, argumenta que casos de machismo e misoginia marcam a cultura *gamer* no Brasil ao demonstrar episódios em que orda de anônimos, por vezes liderados por influenciadores, iniciaram ações de ativismo coletivo *online* para atacar minorias sociais, sobretudo mulheres e pessoas negras que ocupavam espaços de poder e relevância na indústria *gamer* brasileira. Por fim, a última reportagem intitulada *Conservadorismo, misoginia e extremismo na cultura*

---

<sup>24</sup> Disponível em <<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/como-o-mundo-do-s-games-virou-arma-nas-maos-de-bolsonaro.html>>. Acesso em 12 de jan. de 2023.

<sup>25</sup> Disponível em <<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/como-a-extrema-direita-se-infiltrou-na-comunidade-gamer-e-por-que-esse-ambiente-e-terreno-fertil-para-bolsonaro.html>>. Acesso em 12 de jan. de 2023.

<sup>26</sup> Disponível em <<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/extremismo-a-brasileira-ja-fez-estragos-no-mundo-dos-jogos.html>>. Acesso em 12 de jan. 2023.

*gamer no Brasil*<sup>27</sup> avalia como esses elementos estão imbricados nas práticas da comunidade e dos jogadores no País.

Pouco tempo depois, em julho de 2021, o jornal *Folha de São Paulo* publicou a pesquisa conduzida por Eduardo Moura, cuja manchete dizia: *Bolsonaro perde apoio entre gamers, uma de suas bases mais sólidas desde o início*<sup>28</sup>. O jornalista mostra que importantes influenciadores *gamers* começaram a tecer críticas à gestão de Bolsonaro e cita o exemplo de *Gaules*, maior streamer do Brasil, que chegou a ameaçar de banir qualquer seguidor que fizesse campanha positiva ao ex-Presidente durante suas *lives* na Twitch. Para a reportagem, o estopim que provocou o distanciamento entre segmentos da comunidade *gamer mainstream* (influenciadores e jogadores verificados) foi a pandemia e o deboche com que o Governo Federal tratou a crise de saúde pública.

Já no contexto de final de campanha, durante o segundo turno do pleito de 2022, a jornalista Laura Scofield publicou na *Agência Pública* a reportagem intitulada *A disputa pelo voto dos gamers chega ao metaverso*<sup>29</sup>, na qual discorre como *motociatas virtuais* e outras manifestações pró-Bolsonaro foram organizadas em jogos *online*. A matéria também analisa as declarações de voto proferidas por alguns influenciadores *gamers* durante o pleito eleitoral, a maior parte favorável ao então candidato à reeleição.

Entretanto, o ponto fulcral do texto se concentra no argumento de que os *gamers* utilizam de táticas de espalhamento de desinformação e de incitação de pânico morais para disseminar supostos argumentos pró-Bolsonaro em 2022. Os sintagmas a favor do candidato à reeleição foram compartilhados a partir das mídias sociais, com especial utilização do YouTube e do Discord pela comunidade e seus ativistas.

Essas são as principais reportagens publicadas na opinião pública durante o período revisado. Meu contato com essas publicações, contudo, não foi pelo modo ortodoxo de leitura dos jornais. Foi durante a imersão em fóruns e grupos *gamers* em plataformas e mídias sociais que presenciei debates qualificados sobre as matérias lançadas na opinião pública. Esse fato modificou minha experiência com o objeto de estudo visto que, conquanto parte significativa

---

<sup>27</sup> Disponível em <<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/conservadorismo--misoginia-e-extremismo-na-cultura-gamer-no-brasil.html>>. Acesso em 12 de jan. 2023.

<sup>28</sup> Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/07/bolsonaro-perde-apoio-entre-gamers-uma-de-suas-bases-mais-solidas-desde-o-inicio.shtml>>. Acesso em 12 de jan. 2023.

<sup>29</sup> Disponível em <<https://apublica.org/sentinela/2022/10/a-disputa-pelo-voto-dos-gamers-chega-ao-metaverso/#Preconceito>>. acesso em 12 de jan. 2023.

da literatura argumente que *gamers* são apolíticos, tive a oportunidade de participar de diversas experiências de discussão sobre a política institucional e ideológica.

Nos grupos privados, nos fóruns e em grandes comunidades, muitas dessas reportagens foram recebidas e criticadas por jogadores que se consideram *gamers*, mas não se identificam com o bolsonarismo. Isso porque quase todas as análises apresentam um tom homogêneo, atomizador e estigmatizante de que *todos os gamers* seriam, *sine qua non*, bolsonaristas ou extremistas. No Reddit, a reportagem com o estudo de Isabela Kalil (2018) foi publicada no r/brasil, a maior comunidade de brasileiros na plataforma com quase 1,5 milhão de membros ativos, e gerou uma riquíssima discussão com os seguintes destaques<sup>30</sup>:

A matéria está atrás de paywall, então não sei se foi explorado no texto, mas eu já começo questionando **quem são esses "nerds", "gamers" e "hackers"**.

Tive que me defender na escola muitas vezes por ser "virjão", "nerdão", cometer o crime que era gostar de anime e vídeo game e não de futebol.

Muito tempo se passou, eu e meus amigos que nos reunimos a mais de 10 anos pra jogar D&D todo final de semana não somos eleitores do Bolsa de cocô, mas os colegas "legais" de escola todos são. **(Usuário no Reddit. Fonte: r/brasil. Grifos meus)**

Estou surpreso com essa notícia. Sou Nerd/Geek desde que me conheço por gente, sofria bullying nas escolas antes de chamarmos assim.

Participo de vários grupos de RPG, card gaming, jogos de tabuleiro, videogames, computação, quadrinhos, filmes e séries.

Na maioria desses grupos o antifascismo e o descontentamento com o governo atual é geral. A única mudança que vejo é que antes não discutimos política.

Porém, vários temas, como fascismo e diversidade sempre esteve presente em nossa cultura. Por exemplo, o fascismo em Star Wars (imperador, Darth Vader) e diversidade nos X-Men (já parou pra pensar, que "mutantes" poderiam ser metáforas para pessoas LGBT?).

Dá pra traçar um paralelo com vários produtos dessa cultura nerd.

O nerd que apoia Bolsonaro não é só burro! Ele não conhece a própria cultura!

**(Usuário no Reddit. Fonte: r/brasil)**

É foda isso, sempre fui 'gamer', 'nerd', 'geek' (ou como quiser chamar, acho esses rótulos um saco) e odeio esse governo... Mas já vi na comunidade "nerd" muito defensor do biroliro, muita gente falando asneira, principalmente em jogos online...

Problema é que a galera mais vocal é essa turma dos chan da vida aí, que joga CS, LoL, OW, WOW, etc (nada contra aliás, eu jogo/já joguei a isso tudo aí) e aí parece que é toda a comunidade quando é na real uma parte dela...

**(Usuário no Reddit. Fonte: r/brasil)**

Assim como o estudo de Adrienne Shaw (2010) concluiu que as reportagens publicadas na opinião pública estadunidense ao longo de décadas serviu para incitar polarização cultural e causar ainda mais descolamento, ausência de representatividade e ressentimento entre subculturas de nativos digitais e a hegemonia dominante, sinto que o

---

<sup>30</sup> Para acessar a discussão completa, com centenas de comentários, ver <[https://www.reddit.com/r/brasil/comments/is8tcw/jovens\\_nerds\\_gamers\\_hackers\\_e\\_haters\\_formam\\_maior/?utm\\_source=share&utm\\_medium=ios\\_app&utm\\_name=ioscss&utm\\_content=2&utm\\_term=1](https://www.reddit.com/r/brasil/comments/is8tcw/jovens_nerds_gamers_hackers_e_haters_formam_maior/?utm_source=share&utm_medium=ios_app&utm_name=ioscss&utm_content=2&utm_term=1)>. Acesso em 10 de jul. 2022.

mesmo acontece na experiência brasileira no que concerne à conexão entre comunidades de jogadores e política institucional.

Por essa razão, escrevi para a *Mídia Ninja*, no âmbito do projeto *Observatório das Eleições*, um breve artigo intitulado *Gamers: um público em disputa pelas principais campanhas à Presidência em 2022*<sup>31</sup> com o objetivo de demonstrar que a comunidade *gamer* é ampla e heterogênea e que, durante o segundo turno das eleições de 2022, foi amplamente disputada pelas campanhas de Lula e Bolsonaro.

No Capítulo 4, demonstro como esse processo de rotulagem da comunidade *gamer* contribuiu para a construção de um clima de polarização, disputa e aversão, tanto de um lado com a cultura dominante tentando criminalizar os jogadores; como do outro com os *gamers* enxergando o *mainstream* na posição de inimigos e defendendo enquadramentos antissistema que acabam direcionando a ideias mais radicalizadas.

Nessa dissertação trabalharemos com o conceito de *gamers* em um sentido polissêmico, na qualidade de uma subcultura heterogênea e em disputa pelas diversas posições de poder. A partir da etnografia longitudinal, esta pesquisa contribui para a identificação de uma identidade coletiva *gamer* no Brasil, embora já seja de minha ciência que o enquadramento desse conceito implica em renunciar dar voz aos atores e às comunidades que vivem à margem do sistema e focar naqueles que dominam as estruturas e os canais de comunicação.

Como o recorte metodológico considera, tão somente, as 3 maiores comunidades *gamers* no Discord, os dados coletados e analisados convergem para um *público padrão*, a partir do qual analiso a existência de uma identidade coletiva *gamer* que pretende ser hegemônica.

Outras pesquisas, com enfoques diversos do presente trabalho, analisam a existência de contrapúblicos nas comunidades de jogadores ao redor do mundo. O livro *Videogames and the Global South*, coordenado por Penix-Tadsen (2019), traz importantes artigos de pesquisadores de países de fora da hegemonia da produção intelectual para descrever como grupos e comunidades de jogadores de países em desenvolvimento se apropriam das infraestruturas tecnológicas para criar espaços de resistência e de construção de *diásporas digitais* para o acolhimento de minorias que são, historicamente, marginalizadas e oprimidas no mundo dos *games*.

---

<sup>31</sup> Disponível em <[https://midianinja.org/?post\\_type=post&p=4434181/](https://midianinja.org/?post_type=post&p=4434181/)>. Acesso em 12 de jan. de 2023.

Ainda no sentido de movimentos de resistência, Chess e Shaw (2015) ensinam sobre a importância de incorporação de práticas feministas nas comunidades *gamers* tanto para que seja ultrapassada a narrativa do *GamerGate*, mas também para que fique evidente a diversidade compositiva dos grupos de jogadores de videogame. Ao leitor que se interessar por conhecer melhor a literatura sobre dominação e resistência nos *games*, sugere-se ver Letizi; Norman, 2023; Shaw, 2014; Gray *et al*, 2018.

### ***Os nativos digitais e a extrema-direita global: gamers, geeks e hackers***

Para melhor entender as razões da alta capilaridade de ideias da extrema-direita nas comunidades de nativos digitais, em especial de *gamers*, *geeks* e *hackers*, preciso voltar à literatura no início dos anos 2000 que acompanhou simultaneamente o avanço das TICs e do neoliberalismo. O nascimento da Internet e a popularização da chamada Web 2.0 começou a partir de três grupos diferentes, o que Castells (1999) chama de "encontro inusitado" entre: (i) a força militar e sua operacionalização digital da guerra; (ii) intelectuais que buscavam a circulação da ciência; e (iii) nativos digitais que exploram com entusiasmo as novas tecnologias.

Para Schiller (2002), o desenvolvimento das TICs foi fruto da financeirização operacionalizada pelo poder econômico, a partir de grandes empresas transnacionais que enxergaram na Internet valor em potencial da reestruturação dos negócios. Essa relação condicionante de crescimento entre mercado e tecnologias levou à construção do que Santana Júnior (2018, p. 173) chamou de "*afinidades estruturais*" que permitiu a abertura dos mercados em nível global, a integração e a liberalização econômica e a intensificação de novas dinâmicas tecno-materiais do capitalismo financeiro. Nascia aqui o campo de atuação do neoliberalismo econômico *online*.

Antes que o monopólio informacional e tecnológico da infraestrutura da Internet ficasse concentrado em algumas poucas *big techs* do Vale do Silício, McChesney (2013) aponta que o ciberespaço era marcado por fortes disputas e pelo princípio da ampla concorrência. O tensionamento entre forças do mercado e movimentos independentes (a exemplo dos *hackers* pelo *software* livre) foi (e de certa forma ainda é) central para frear o avanço hegemônico capitalista *mainstream* e para criar movimentos de resistência e de disputa *online*.

Gabriela Coleman (2013), em sua síntese etnográfica, demonstra que o movimento *hacker* pelo software livre nos EUA nasceu para disputar espaços hegemônicos e para contestar bases epistemológicas, em especial o conceito de "*liberdade*" e de "*liberdade de*



*expressão*", no berço do capitalismo contemporâneo. A autora explica que o movimento vislumbra códigos e algoritmos enquanto estruturas discursivas, o que lhes dá o direito de agir para modificar, alterar, produzir e distribuir estruturas tecnológicas em vista de concretizar a liberdade de expressão. Isso significa dizer que há um tensionamento entre direitos civis: o de expressão e o de propriedade, já que grande parte dos *softwares* são protegidos por direitos autorais. Por enxergarem demasiado protecionismo envolvendo o ciberespaço, muitas comunidades de nativos digitais desenvolveram uma forte tendência libertária (contra o Estado e a propriedade privada).

Inclusive, o grupo *Anonymous* foi uma importante face do movimento *Occupy Wall Street* por tutelar maior liberdade no mundo *online* e ao reivindicar por mais ética e transparência na vida pública. À época, argumentava-se que grupos de empresários faziam *lobby* junto ao parlamento dos EUA pela aprovação de leis que restringiam as formas de consumo e produção de bens no ciberespaço a partir do incremento de direitos de propriedade e da criminalização dos *hackers*.

Rafael Evangelista (2018), ao estudar o que chama de "*cultura hacker*", também destaca a centralidade da liberdade e do sentimento *antiestablishment* (descentralizador) que marca o movimento. O autor explica que a conjunção de atores que disputaram a cibernética durante os anos iniciais de seu florescimento (entre 1970 e 1985) é resultado do rescaldo do processo de contracultura nascido na costa oeste dos EUA e liderado por *geeks* que levaram os valores culturais de resistência para a Internet. É preciso apontar que, segundo Beran (2018), nesse momento os videogames fazem parte de uma "*cultura emergente*" e que a formação do sujeito *gamer* foi resultado da comunhão de diversos nativos digitais, sobretudo de *hackers*, *geeks*, universitários, etc.

Foi na contracultura estadunidense que se alinharam os fatores para a ascensão de movimentos alternativos e contra hegemônicos e para a formação do que a ciência política e a antropologia urbana chamam de *subculturas* (Mudde, 2019; Coleman, 2013), a exemplo do movimento *hippie* e *punk*, mas também dos *gamers* e *hackers*. O movimento de contracultura, cuja ascensão remonta aos anos 50 e o auge nos anos 60, foi protagonizado por jovens estadunidenses que se posicionavam de forma contrária aos valores do pós-guerra, em especial ao nacionalismo, ao patriotismo, a uma estética padrão e à obsessão pelo anticomunismo (Santana Júnior, 2018).

O movimento de contracultura revolucionou a indústria lúdica ao redor do mundo, inclusive no Brasil a partir da década de 70, com o que Renato Russo chamou em sua música de *Geração Coca-Cola*. Isso levou à construção de posicionamentos *antiestablishment* não só

contra os governos, mas também contra a mídia que era acusada de criar modismos e padrões e de dividir a sociedade. Beran (2019) explica que, ao resistirem aos padrões da época, as culturas alternativas (ou subculturas) foram marginalizadas, menosprezadas e julgadas enquanto "degeneradas" e "indesejadas" pelo polo da hegemonia estadunidense. Como já vimos, anos depois, os *gamers* ainda seriam tidos enquanto viciados e antissociais aos olhos do senso comum.

Nos anos 90, o movimento de resistência sofreu forte retração quando o mercado de infraestrutura digital passou por processos de privatizações e após a aprovação de legislações nos EUA que tornaram a Internet e as TICs propriedade privada de pequenos monopólios<sup>32</sup>, sob o argumento de estarem protegendo o avanço tecnológico (Coleman, 2013; Santana Júnior, 2018). A criminalização levou à marginalização de pessoas que lutavam pela Internet livre, bem como fez com que o termo '*hacker*' (e suas variações verbais) se tornasse pejorativo.

Foi também nesse momento de apropriação capitalista que houve a difusão de infraestrutura em território global e o crescimento exponencial de criação, aperfeiçoamento e acesso à tecnologias digitais de informação (Levy, 2004). Bennett (2018) explica que, durante os anos 90 até meados dos anos 2000, a infraestrutura da Internet foi concedida pelo Estado a pequenos operadores privados que viram nas TICs um campo promissor de faturamento. Durante o mesmo período, como explica Beran (2018, pp. 123-124), os marqueteiros estadunidenses se apropriaram de elementos da contracultura para lançar mercadorias digitais que prometiam acesso, com "*plena liberdade*" e a "*um mundo sem limites*", longe do olhar regulador do que Zuboff (2018) chama de *Big Other*<sup>33</sup>. O sonho utópico da Internet enquanto arena pública deliberativa livre e horizontal (Fabrino, 2014) foi interrompido quando o neoliberalismo permitiu a gestação e o nascimento das *big techs* do Vale do Silício e os seus sofisticados algoritmos e *softwares* que, a todo momento, disputam nossa atenção (Zuboff, 2021).

---

<sup>32</sup> Exemplo foi a *Digital Millennium Copyright Act - DMCA*, Lei aprovada em 1998 nos EUA que enrijeceu os direitos de propriedade das grandes corporações produtoras de *softwares*, o que subverteu a filosofia do "*software livre*".

<sup>33</sup> *Big Other*, de acordo com a teoria desenvolvida por Shoshana Zuboff (2021) em seu livro "*The Age of Surveillance Capitalism*", refere-se à forma de poder e controle exercida pelas empresas de tecnologia que coletam e exploram dados pessoais em larga escala. *Big Other* descreve o monitoramento constante, a manipulação comportamental e a influência predatória que essas empresas exercem sobre os indivíduos, usando seus dados para prever, moldar e direcionar seus comportamentos e preferências, visando principalmente o lucro e o poder econômico.

A partir do final dos anos 80, a indústria investiu na fabricação e no desenvolvimento de equipamentos de tela, como computadores e jogos de videogame. A Internet era propagandeada enquanto possibilidade de acesso a espaços alternativos de prefiguração de sociedades desvinculadas do *mainstream*, de partidos políticos e de governos, sendo a promessa do auge da globalização e da integração livre dos povos (Coleman, 2013). O desenvolvimento da indústria cultural levou à criação de um grande e influente contingente de material lúdico como desenhos, jogos de computadores, filmes, séries e outras mídias, especificamente direcionada para disputar o campo narrativo com o público jovem da contracultura.

Um alinhamento de fatores permitiu, então, que o neoliberalismo de mercado garantisse seu espaço na Internet através da criação de conteúdo digital que abriu espaço para a consolidação dos EUA enquanto ponto de hegemonia cultural, primeiro a partir de *Hollywood* a partir da II Guerra, mas depois do fortalecimento da indústria de bens e serviços. Foi também nesse processo de produção da indústria lúdica que, segundo Beran (2019, p. 239), marqueteiros dos EUA iniciaram o processo imperialista de *colonização cultural* a partir da difusão de valores e normas estadunidenses para o restante do mundo. Esse processo foi de extrema importância não só para consolidação do país enquanto detentor de grande parte da infraestrutura das TICs, mas também como principal referência internacional de distribuição de conteúdo lúdico.

Tal processo de colonização teve como objetivo difundir mundo a fora a cosmovisão estadunidense do pós-guerra, tendo em vista a continuidade da guerra-fria. Essa cosmovisão era centrada em três principais eixos: (i) o anticomunismo como ameaça ao globalismo; (ii) o patriarcalismo, centrado no homem como ganha-pão (*breadwinner*) e mantenedor da família; (iii) e os EUA como modelo político de democracia perfeita (ver Lorey, 2015). Essa cosmovisão foi apropriada pela indústria lúdica que se responsabilizou por difundir esses ideários através de seu conteúdo, em especial conteúdo cinematográfico e de jogos.

Por exemplo, o anticomunismo é conteúdo explícito em diversos filmes, mas também em jogos de guerra que retratam o contexto da II Guerra Mundial<sup>34</sup>. Esse ímpeto de combater o comunismo levou à fortificação do reacionarismo e à perseguição de "*inimigos internos*" em diversos estados influenciados pelos EUA, como aconteceu no Brasil durante a ditadura militar (ver Castro-Rocha, 2021). A *ameaça comunista* passaria a ser um dos pontos centrais

---

<sup>34</sup> São diversos os exemplos de jogos e filmes que narram "ameaças comunistas". Como exemplo de jogo, cito *Call of Duty World at War II*. De filme, a existência da figura do Capitão América, personagem de quadrinhos da Marvel e depois de séries de filmes de sucesso, é a prova do ímpeto estadunidense de atrair os jovens para a causa bélica do País.

de exploração narrativa em jogos eletrônicos e os jovens consumidores do conteúdo ficariam limitados a conhecer apenas um lado da história. Anos depois, no Brasil, um político seria eleito Presidente da República defendendo com saudosismo os anos de regime militar e condenando o comunismo.

Mas é na difusão dos valores patriarcais que nasce um importante espaço de capilaridade e da formação de ideias da extrema-direita em espaços digitais *online*. No final dos anos 80, a indústria lúdica registrou faturamento inédito com a produção de um conteúdo que explorava os corpos de meninas e mulheres e ficou conhecido como *Playboy*: a indústria pornográfica (ver Beran, 2019; Donovan *et al*, 2023). O conteúdo *Playboy* não só incentivou a objetificação de corpos femininos como também reforçou a visão patriarcal de que os homens supostamente seriam superiores às mulheres, romantizando casamentos intergeracionais, adultérios e a violação de corpos infantis (Beran, 2018; Nagle, 2017).

Foi a partir da pornografia que vários fóruns e mídias sociais (como *Something Awful* e *4chan*), que nasceram do intuito de prefigurar espaços de liberdade, foram logo apropriados pelo patriarcalismo e por conteúdo misógino e sexista (ver Donovan *etl al*, 2023; Nagle, 2017). Do ocidente ao oriente, diversas subculturas digitais se reuniram para propósitos em comum: compartilhar conteúdo, discutir sobre as produções da indústria lúdica (jogos, filmes, etc) e consumir pornografia.

No Japão, por exemplo, influenciados pela *Playboy*, houve uma grande explosão da produção de conteúdo pornográfico, o que levou à criação de leis de censura para tentar conter o consumo do material. Mas foi também nessas interações culturais entre ocidente e oriente que houve a criação de uma das principais espécies de influência da identidade coletiva entre os *gamers*: a popularização de animes e de sua versão pornográfica, os *hentais* e a construção da erotização de personagens com feições de crianças e jovens garotas, as *waihus*.

Nos anos 2000, fóruns e *chans* coordenados por meninos e homens foram estruturados para permitir o compartilhamento de conteúdo sensível centrado na exploração de corpos de mulheres e crianças, mas também para compartilhar conteúdo masculinista e fomentar a criação de sintagmas e dialetos que, anos depois, se popularizaram na *surface web* e explodiram a bolha dos mais radicais. Nesses espaços, jovens criam e compartilham teorias conspiratórias raivosas e preconceituosas que, normalmente, incitam a perseguição e a polarização com o *outro*.

David Neiwert (2020) demonstra como a teoria masculinista do *RedPill* nasceu da interação de jovens no *4chan* e no *Reddit*, contribuindo para a disseminação de ideologias

neoconservadoras e patriarcais entre os nativos digitais. No Capítulo 4 veremos como os masculinistas se organizam para propagar um *efeito contágio* nas comunidades *gamers* brasileiras, bastando pontuar, para o que ora importa, que as redes de criação do conspiracionismo abrem as portas para impregnar os canais de socialização de jovens com ativismos anti-feminista, conservador e, até, neonazista.

A difusão da ideia de *liberdade irrestrita* no ciberespaço também trouxe o afloramento do neoliberalismo nas comunidades digitais. Em grupos *hackers*, impera a vinculação de idéias anti-establishment como forma de reação à criminalização criada pelas legislações de proteção da propriedade intelectual. Santana Júnior (2018) explica que a criação de *criptomoedas* por *hackers* advém do ímpeto de se emular um mercado consumidor paralelo, baseado em uma moeda forte e independente de regulação de Bancos Centrais ou de índices inflacionários. Alinhado a esse propósito, as moedas criptografadas possibilitam que os usuários realizem transações monetárias sem serem identificados, em um sistema de *blockchain*, o que não só impede que os sistemas monetários oficiais realizem apurações precisas para impor impostos e tributos, mas também fomenta a ascensão de mercados paralelos para a circulação de bens ilegais, como drogas, armas, órgãos e tecidos humanos.

A difusão do ideário neoliberal nas mídias digitais cria argumentos e sentimentos *antiestablishment*, mormente para fomentar ativismos anti-Estado perpetrados em reivindicações de descontinuação de impostos e tributos, aliados a uma visão contrária às instituições e à democracia liberal, petrificado em sintagmas anti-elite - compreendida não só como elite do poder, mas também intelectual e cultural (ver argumento de Miguel (2023) sobre a cruzada da nova direita contra o *capital cultural*). Não à toa, muitos grupos libertários e anarcocapitalistas se estruturam em comunidades de jogadores e a partir do ecossistema *gamer*.

Na indústria dos jogos, parte da literatura passou a estudar as razões pelas quais porcentagem considerável do conteúdo produzido nas comunidades *online* reforça uma cosmovisão de direita. Donovan *et al* (2023) apontam três principais conexões entre *games* e a "nova direita", a saber: (i) o uso do ciberespaço para a propagação da cosmovisão do pós-guerra estadunidense, nitidamente neoliberal; (ii) a objetificação de personagens femininas enquanto fracas, submissas e com único propósito de satisfazer sexualmente o protagonista do jogo; (iii) a falta de diversidade e o viés dos programadores e dos desenvolvedores que, por estarem atrelados à indústria e também por pertencerem às comunidades digitais, acabam retroalimentando o espaço com valores sexista e machistas.

Nessa linha, Falcão *et al* (2020, p. 06) descrevem o processo que chamam de *colonização do jogo pelo neoliberalismo* perpetrado pela financeirização e monetização do ecossistema *gamer* a partir do capitalismo de dados e da atuação das *big techs*, bem como por meio da modificação dos modelos de produção e consumo a partir de *objetos digitais contemporâneos* que passam a atuar como mediadores e influem para a construção de práticas culturais que perpassam o campo de dominação de atores do mercado.

Feita essa breve pontuação que aproxima as comunidades digitais de *gamers* com valores da extrema-direita global, é preciso definir alguns conceitos.

### ***Definindo conceitos: a "nova direita"***

"Nova direita", extrema-direita, *far-right*, *extreme-right*, populismo de direita, movimentos neofascistas e neonazistas. Ao longo da última década, a Ciência Política nacional e internacional se debruça para compreender os fenômenos, elementos, características e referências que circundam e compõem a ascensão de líderes mundiais que defendem ideologias extremistas, nacionalistas e intolerantes, valendo-se de termos e rótulos que tentam definir o fenômeno empírico que se coloca em cena. Para pesquisadores mais e menos experientes sempre surge a dúvida de "*como nomear as insurgências e os novos atores reacionários?*".

Por óbvio, não é da pretensão deste trabalho responder a uma pergunta com várias respostas. Aqui se discorre sobre algumas evidências de como parte da comunidade *gamer* contribuiu para a ascensão do movimento político que se instaurou na mais alta instância do Poder Executivo Federal no Brasil entre 2018 e 2022, e que se consolidou/convencionou chamar de *bolsonarismo*.

A literatura, inclusive, não coloca essa questão como algo posto ou de simples cognição. Na verdade, a ascensão de Bolsonaro ao poder é resultado da sobreposição de diversas camadas complexas que precisam ser destrinchadas pela teoria política. Cada autor define o fenômeno à sua maneira, mas o processo de revisão de literatura permite encontrar algumas similitudes entre as variadas análises.

Para Fabiano Santos e Talita Tanscheit (2019), a ascensão da "*nova direita*" é resultado da confluência de fatores que, em 2018, levou à reorganização da direita política brasileira a partir da substituição da chamada "direita moderada" pela "direita extremada" (ver, também, Casara, 2018). Essa *nova direita* se reverberou pela substituição da "direita moderada" pela "direita extremada", a qual é representada não só pela eleição de Jair Bolsonaro, mas também pelo giro da base da direita no Congresso Nacional, que antes era majoritariamente composta

por parlamentares do Partido da Social Democracia Brasileira (PSDB) e, em 2019, passou a ser representada pelo extinto Partido Social Liberal (PSL) - em 2023, o Partido Liberal (PL) passou a ser o de maior bancada no Congresso.

A principal característica da "*direita*" está associada à definição de Bobbio (1995) que a caracteriza ao identificar a adoção do posicionamento centrado em defender as desigualdades entre as pessoas como naturais e fora do alcance de responsabilidade do Estado. A "*direita moderada*" seria a representação ideológica dos grupos que acreditam na economia liberal e capitalista, na liberdade econômica e na redução do Estado. Já a "direita radical" é definida enquanto o núcleo ideológico que mobiliza três elementos: (i) o neoliberalismo econômico; (ii) pautas conservadoras e neoconservadoras; e (iii) perseguição à inimigos e aversão ao pluralismo (ver Santos; Tanscheit, 2019; Miguel, 2018).

Já para Mudde (2019), o momento político atual representa a ascensão da chamada "*far right*" (extrema-direita) que, por sua vez, se distingue em dois grandes grupos ideológicos: a *radical right* (direita radical) e a *extreme right* (direita extremada). A primeira disputa eleições e participa do jogo democrático, mas rejeita elementos da democracia liberal, sobretudo no que concerne aos direitos de minorias, separação de poderes e ao estado de direito. Já a *extreme right* rejeita a democracia em sua essência, sendo contrária à soberania popular e à regra da maioria. Por esses motivos, a *radical right* apoia a transformação da sociedade em projetos reformistas, ao passo que a *extreme right* se propõe a ser revolucionária e antissistema.

É difícil, no entanto, encaixar claramente o bolsonarismo em um desses dois tipos, visto que frequentemente existe a intercambialidade entre ideias e práxis da *radical right* e da *extreme right*. Um bom exemplo foi a invasão aos Três Poderes ocorrida em 08.01.2023: ao mesmo tempo em que legitimava a supressão democrática com a ideia do golpe de estado com Bolsonaro presidente (*extreme right*), a fonte de legitimidade que justificaria o ato seria a "vontade geral do povo", em termos rousseauianos. Uniu-se, portanto, o ímpeto golpista (anti-democrático) da *extreme right* com argumentos populistas e iliberais característicos da *radical right*.

Luís Felipe Miguel (2022), por sua vez, conectou o que chamou de "nova extrema-direita" com a *alt-right* e atribuiu a esse grupo político as características de ser conspiracionista, obscurantista, conservadores reacionários, iliberais e anti-ciência (anti-intelectuais/*antiestablishment*). Trata-se de uma conexão que não incorpora os métodos da *alt-right* (*troll*, *doxing*, *hating* e uso de memes) enquanto estruturas de sua definição, sem

os quais, me parece, estaríamos falando de outra vertente do caleidoscópio que abarca os novos fenômenos de extrema-direita e não da *direita alternativa* em si.

Para complexificar ainda mais o debate, Marina Basso Lacerda (2019, pp. 17-18) chamou de "*novo conservadorismo brasileiro*" o processo de *hegemonização da direita* fragmentada que permitiu a ascensão de Jair Bolsonaro. O novo conservadorismo se refere ao conjunto de atores que orbitam na defesa da família tradicional, do anticomunismo, do militarismo e de valores de mercado. Por vezes, Lacerda usa o termo "*nova direita*" como sinônimo do anterior, o qual é equivalente à denominação dada por Camila Rocha (2021) que entende que o fenômeno político é resultado do casamento entre o neoliberalismo e o neoconservadorismo em suas diferentes formas de expressão.

É nesse termo, *nova direita*, que encontro respaldo terminológico. Trata-se de conceito guarda-chuva que consegue abarcar todas as características sobrepostas do fenômeno chamado *bolsonarismo*. Do militarismo e do macho viril; ao neoliberalismo econômico e o método ríspido, autoritário e "lacrador" de Bolsonaro, as representações do novo autoritarismo de direita à brasileira são representados pelo termo *nova direita*. É também a alcunha empregada por análises contemporâneas que inspiram o presente trabalho (ver Cesarino, 2020; Dias, von Bülow, Gobbi, 2021; Pinheiro-Machado, 2019).

Não se trata, contudo, de uma ascensão espontânea. Camilla Rocha (2018; 2021) argumenta que a explosão da *nova direita* é fruto do financiamento estrangeiro e doméstico em institutos liberais, *think tanks* e formadores de opinião com o objetivo de fomentar o nascimento de um "contrapúblico ultraliberal" no Brasil. Para a autora (2021), a *nova direita* nasce no Brasil no início dos anos 2000, focada em desconstituir o pacto democrático firmado com a Constituição de 1988 e suas diversas metas de promoção de políticas públicas e sociais: são os neoliberais que defendem o desfazimento do Estado de bem-estar social.

Mas a *nova direita* também congrega em seu núcleo grupos ideológicos que decidiram reagir aos avanços de direitos de minorias e de direitos fundamentais a partir da nova constituinte: são neoconservadores e fundamentalistas que lutam contra a suposta existência de uma "hegemonia esquerdista" consolidada no poder (ver Rocha, 2021). Sobre este ponto, João César de Castro Rocha (2021) demonstra como a figura de Olavo de Carvalho, e seu curso de filosofia *online*, foi central para a formação de uma elite neoconservadora no Brasil. Olavo bebe direto da fonte de ideias da *far right* estadunidense e foi o responsável por difundir no país teorias e argumentos que se tornaram centrais para o bolsonarismo. Ao mesmo tempo, Chagas (2021, p. 171) identifica que a extrema-direita brasileira é composta principalmente por "*fãs nostálgicos do regime militar autoritário*,



*conservadores neopentecostais, conspiradores anticomunistas, monarquistas e membros de várias outras tendências que estiveram encobertas"* durante os anos de governo do Partido dos Trabalhadores.

Foi em 2016 que a *nova direita* encontrou a ordenação de fatores para a sua ascensão. Uma crise econômica, somada a críticas cotidianas da mídia e um ativismo judiciário anticorrupção foi a receita para o ápice do antipetismo no país, processo que culminou na destituição de Dilma Rousseff do cargo de Presidente da República. Como demonstram Marisa von Bülow e Tayrine Dias (2019), o momento político foi propício para a exploração de um novo campo emergente de ação coletiva à direita. Foi nesse período que também ocorreu o processo de popularização de ativistas que, posteriormente, assumiram papéis de destaque na campanha de Bolsonaro e na política nacional ao serem eleitos para cargos públicos (ex.: Joice Hasselmann, Carla Zambelli, Arthur do Val, Kim Kataguirí, Alexandre Frota, etc.).

A produção de conteúdo direcionado ao público jovem levou à ascensão do reacionarismo a outros setores historicamente progressistas, como nas universidades<sup>35</sup>. Ademais, novas formas de agência e de ativismo digital foram criados para facilitar a comunicação com os jovens brasileiros e defender causas contenciosas. Em destaque, cito o MBL que, por muitos anos, assumiu o protagonismo nacional de organização de jovens de direita (Abelin, 2020) e também por se tratar de um ator central para o aperfeiçoamento do ativismo digital de direita em mídias sociais. Esses novos atores influenciaram a dinâmica política nacional e levaram à grandes mobilizações de rua contra a esquerda que estava no poder.

O casamento das direitas no Brasil, a partir das campanhas pró-impeachment, levou à gestação dos dois primeiros filhos: primeiro a instauração de um governo baseado na austeridade com Michel Temer; depois um governo reacionário e conservador com o Jair Bolsonaro (Rocha; Medeiros; Solano, 2021). Como mostram von Bülow e Dias (2019), as principais contas da campanha pró-impeachment de Dilma Rousseff no Twitter faziam explicitamente campanha a favor de Bolsonaro, antes mesmo do então Deputado Federal ser um candidato viável, indicando a existência do campo emergente de ação coletiva que viria a ser fortemente explorado nos anos que se seguiram.

---

<sup>35</sup> Na Universidade de Brasília, por exemplo, os anos de auge da ascensão do reacionarismo de direita, a partir de 2013, registraram a vitória do grupo de estudantes de direita 'Aliança pela Liberdade' para a direção do Diretório Acadêmico de Estudantes. Outras Universidades com histórico progressista também presenciaram a ascensão inédita da direita nesses espaços de poder. Ver <<https://oglobo.globo.com/epoca/a-onda-liberal-chega-aos-diretorios-aos-gremios-estudantis-23321870>>. Acesso em 15 de out. 2021.

A forte presença de um ativismo juvenil pode ser uma das justificativas ao dado apresentado por Marisa von Bülow (2018, p. 17) que indicou que 60% dos apoiadores de Bolsonaro, em 2018, eram de jovens entre dezesseis e trinta e quatro anos de idade. A alta presença da direita e de ideias reacionárias em comunidades *online* constitui um dos grandes sucessos do reacionarismo no Brasil (Rocha, 2021).

Em 2018, testemunhamos como a extrema-direita se aproveitou da crise política e institucional para enfatizar suas ideologias através de diferentes versões de ativismos, provocando um contexto de erosão de normas de convivência democrática para lançar campanhas eleitorais baseadas em desinformações, mentiras e apelos populistas a partir de reducionismos e antagonismos (Dias; von Bülow, Gobbi, 2021). Como explicam Rocha, Medeiros e Solano (2021), o bolsonarismo é o projeto político baseado no reacionarismo contra o pacto constitucional formado com a Constituição de 1988 e o presidencialismo de coalizção. É contra esse *status quo* que o bolsonarismo age para alegar a existência de um *mainstream* antinacionalista e para legitimar seu discurso extremista, contrário às minorias e aos direitos humanos.

Nesse processo de incitação à polarização e ao antagonismo, em uma disputa de "nós x eles" que a *comunicação populista* bolsonarista se enquadra. Frequentemente denominado como um líder populista pela mídia e pela academia, é indubitável que Jair Bolsonaro se utiliza da retórica ideologicamente extremada para criar sentimentos anti-elite e *antiestablishment*, propondo soluções simplistas a problemas complexos. No populismo, o líder manipula o *povo* a partir da construção de *antagonismos* com a mobilização de *significantes vazios*, termo de Laclau (2013).

Populismo tem mais conexão com métodos e estratégias de construção de uma *comunicação* efetiva entre o político e o povo, até porque, de acordo com Laclau (2013) e Mouffe (2013a), inexistente vinculação deste com ideologia política específica, podendo o populismo ser tanto de direita, quanto de esquerda - tanto que, frequentemente, Lula e Bolsonaro são simultaneamente definidos como populistas.

Laclau (2013) entende o populismo como um *discurso político* que busca articular demandas populares e unificar setores sociais diversos sob uma identidade política comum. Ele argumenta que o populismo surge quando um líder ou movimento político é capaz de construir uma cadeia de equivalência de significados que unifica diferentes demandas sociais e políticas em torno de uma reivindicação central. O populismo surge, tradicionalmente, em resposta a crises políticas, sociais ou econômicas. Ele enfatiza o caráter discursivo e a

construção simbólica do populismo, destacando seu potencial de transformação e mobilização política, exatamente o que foi feito por Bolsonaro (ver Laclau, 2013; Mouffe, 2013a).

Se o populismo é uma forma de *discurso político*, por óbvio que se trata de método de comunicação. Portanto, a *nova direita* representa a ideologia que carrega os sintagmas e a identidade política desse fenômeno extremado, ao passo que a *comunicação populista* é o meio pelo qual as mensagens são transmitidas ao povo (ver Abelin, 2020; von Bülow; Abbers, 2022). Por ser um método, sua manifestação pode ser modificada pelo ambiente, o que levou pesquisadores a chamarem as intervenções *online* de *populismo digital* (Cesarino, 2020) e de *ciberpopulismo* (Bruzzone, 2022).

Nessa mesma linha, Paolo Gerbaudo (2014; 2018) nomeou a intersecção entre a comunicação populista e o ambiente digital das plataformas de *populismo 2.0*, o qual refere-se às estratégias e táticas populistas que são adotadas e amplificadas por meio das tecnologias digitais. Para o autor, as *affordances* das mídias sociais são construídas para tornar mais fácil a viralização de conteúdos produzidos na lógica da comunicação populista, ou seja aqueles que operam na lógica do *antagonismo* para insuflar a *polarização* e colocar o *povo* contra o *establishment* (Gerbaudo, 2018). Portanto, há uma *afinidade eletiva* entre esse estilo comunicativo e os algoritmos das plataformas que operam para atomizar o público em torno de uma grande massa voltada para a mesma causa contenciosa.

Gerbaudo (2018, p. 751) analisou como o chamado *filtro bolha* das plataformas contribuiu para o sucesso do movimento de *trolls* no *GamerGate* ao insuflar campanhas de discurso de ódio e misóginos contra as mulheres na indústria de videogame e como, anos depois, essa mesma estrutura algorítmica foi utilizada para voltar esses ativistas do ódio para a base de campanha de Trump.

Assim, fica claro, ao menos para este trabalho, que quando se fala em *nova direita brasileira* a referência é ao núcleo ideológico de atores e concepções políticas responsável pela insurgência do movimento reacionário que possibilitou a ascensão do bolsonarismo ao poder; ao passo que *populismo* descreve o *método* comunicacional desenvolvido por esses *players* para se dialogar com suas audiências e potenciais eleitores.

### ***Organização política, ativismo digital e ação coletiva em comunidades digitais de gamers***

A aproximação entre *gamers* e líderes da *nova direita* mundial já é algo relatado em análises políticas que ganharam notoriedade no cenário acadêmico nacional. A pesquisa de Giuliano Da Empoli (2020) em *Os Engenheiros do Caos* relata como Bannon e Yannopoulos foram sagazes para capturar a audiência reacionária de nativos digitais, criada pelo

movimento *GamerGate*, para a campanha institucional de Trump, em 2016. O gatilho que despertou o interesse dos estrategistas em se aproximar da comunidade *gamer* foi a possibilidade de manipulação dos sentimentos e ansiedades para questões políticas que ultrapassassem a indústria *gamer* e que tocassem em pontos da vida real, que doem nos jogadores de videogame. O que Bannon fez foi organizar os públicos para incitar uma *guerra cultural* contra o *establishment*, na qual parte considerável da comunidade *gamer* se alinharia (Da Empoli, 2020, pp. 100-101).

Políticos se aproximam dos jogadores utilizando um argumento: "eu não sou político" ou eu sou "apolítico" (contrário ao sistema político vigente), criando o enquadramento de que o sujeito é um *outsider*. Foi assim que Trump fez, até porque nunca tinha tido vida pública institucional antes de sua eleição. É assim que Bolsonaro faz, mesmo tendo no currículo mais de 30 anos na titularidade de cargos eletivos, colocando-se enquanto "salvador da pátria", "oposicionista dos dogmas de esquerda", "combatente contra a corrupção" e "macho viril, imbrochável, incomível e imorrível"<sup>36</sup>, contrário ao *status quo*.

Aproximar-se por via do argumento do forasteiro é estratégia para capturar um amplo público que tem ojeriza ao *establishment* e não é uma novidade da nova direita<sup>37</sup>. Em tempos de crise institucional e de desconfiança nas instituições, as forças políticas reacionárias se organizaram para criar o enquadramento de *outsiders* que se importam com os direitos da população que está sendo oprimida pela corrosão cultural do chamado politicamente correto (ver Norris; Ingelhart, 2019). Os *gamers* se mostram atraídos por discursos de políticos que se dizem apolíticos - que rejeitam a política tradicional.

Mas o principal ponto de conexão entre a nova extrema-direita e o *GamerGate* foi a aversão ao pluralismo, a cruzada anti-gênero e a consolidação de ativismos anti-feministas em prol do direito dos homens e da família tradicional. Biroli (et al, 2020, p. 136) observa que os contextos de erosão das democracias (desdemocratização) ao redor do globo partilham no centro das agendas reacionárias pautas contrárias à pluralidade, laicidade, proteção à minorias e a defesa de instituições como a "família tradicional", aliado a ataques a pautas progressistas que buscam combater as desigualdades e o cerne da democracia liberal (iliberalismo).

No caso do Brasil, a construção da aproximação de Jair Bolsonaro com o público jovem de nativos digitais foi paulatina e se iniciou muito antes do político disputar as eleições

---

<sup>36</sup> Palavras do próprio Jair que, na sequência, é vangloriado por uma horda de brucutus apoiadores. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-GTIrymemw>>. Acesso em 12 de jan. 2023.

<sup>37</sup> Ex.: João Dória (PSDB), ex-prefeito da capital paulista e ex-governador do Estado, afirma constantemente que não é político, mas sim gestor. Ver <<https://m.facebook.com/jdoriajr/photos/digo-e-reafirmo:-sou-gestor/1850492328340903/>>. Acesso em 12 de jan. 2021.

presidenciais em 2018. Nas mídias sociais, os algoritmos viralizaram vídeos de cortes do político humilhando e ofendendo mulheres, a comunidade LGBTQIA+, negros e indígenas e incitando um populismo penal de guerra à criminalidade baseada em violência. A intenção era desmantelar o chamado politicamente correto e incitar a extrema rivalidade com a esquerda identitária, criando conexão com um amplo público conservador brasileiro que pensa nas mesmas linhas (ver Pinheiro-Machado, 2020).

Ao mesmo tempo, Bolsonaro batia no *establishment* enquadrando-o como corrupto e imoral, prometendo, via frases prontas e simplistas, que *resolveria isso daí*. Um meme se espalhou pela Internet e viralizou nas comunidades jovens: após *mitar* para cima de seus adversários, um óculos pixelado era colocado em Jair e uma multidão comemorava o triunfo do político ao som da música *turn down for what*<sup>38</sup>. Nascia, assim, o *Bolsomito*.

Esse processo representa uma mitificação da figura de Bolsonaro, ou seja, torná-lo um totem de uma guerra cultural contra valores associados à esquerda e às degenerações culturais provocadas pelo politicamente correto. Na literatura de antropologia cultural, *mitos* possuem funções simbólicas para fortalecer a coesão social, legitimar estruturas de poder e fornecer um sentido de identidade e pertencimento (ver Evans-Pritchard, 2005; Malinowski, 2018).

O processo de mitificação é resultado da sobreposição simbólica de vários significados reunidos em uma única figura para trazer representatividade coletiva para um público amplo. Por exemplo, para o segmento de mais idade no WhatsApp e Telegram, Bolsonaro é enquadrado enquanto o pai de família, macho viril respeitador dos costumes e temente à religião (ver Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022). Já para o público jovem, o ex-Presidente foi moldado enquanto o *antagonista* que não tem medo de enfrentar os inimigos e humilhar adversários e minorias sociais - se aproximando da figura do *troll* da internet.

Para tanto, é válido a apropriação de símbolos e referências que, em uma análise crítica, são incompatíveis com o bolsonarismo. Um bom exemplo é que os nativos digitais associaram a estética da cultura *hip hop* ao Bolsonaro, vinculando-o ao estilo *thug life*. Embora pareça uma contradição em termos, pois não existe nada mais incompatível com o bolsonarismo do que a cultura *hip hop*, a vinculação não é à toa. O "*thug life*" é frequentemente associado a uma mentalidade de resistência contra a opressão e uma rejeição das normas sociais convencionais. Representa uma atitude de enfrentar desafios, perseverar em meio à adversidade e buscar justiça em um mundo que muitas vezes é considerado hostil (ver interessante contribuição de Jeffris, 2011).

---

<sup>38</sup> Com mais de 3 milhões de visualizações. Um bom exemplo pode ser encontrado aqui <<https://www.youtube.com/watch?v=LX3-20Hcdrs>>. Acesso em 12 de jan. 2021.

O movimento *thug life*, resguardadas as devidas proporções, é similar ao movimento de resistência do *hip hop* brasileiro que nasce para denunciar a brutalidade de um Estado que é genocida e higienista contra a cultura popular das periferias, matando, aprisionando e oprimindo os corpos negros a partir do monopólio da violência. Mesmo sendo um movimento completamente descolado com a nova direita, o meme *bolsomito*, associado à estética *hip hop*, se espalhou nas plataformas e comunidades de jovens, com diversas apropriações.



Figura 2: Exemplo de apropriações de Bolsonaro associado à estética *thug life* (óculos). Fonte: Google Imagens. Autoria da 1ª imagem "Pablo Belo Caricaturas" e das demais desconhecidas.

Uma legião de anônimos, nativos digitais, foram os responsáveis por difundir a figura do *Bolsomito* nas camadas da Internet. Para tanto, enquadramentos diversificados precisavam ser mobilizados para criar comunicação com públicos diferentes. Nascia a apropriação do que chamo de *ativismo gamificado*.

O termo é a conjunção de duas práticas *online*, do ativismo digital com a *gamificação*. O primeiro conceito segue o entendimento de von Bülow, Gobbi e Dias (2021, p. 03), aliado com o de Rebecca Abers (2018), como "*as práticas de atores que buscam oportunidades para defender causas contenciosas por meio de processos de apropriação e transformação de tecnologias digitais*". Já *gamificação* é o processo de aplicar elementos e mecânicas de jogos em contextos que não se relacionam a estes, como política, educação e saúde. Essa apropriação consiste em utilizar a estrutura compositiva do jogo (como recompensas, competição, desafios, níveis, conquistas) para engajar, motivar e influenciar o comportamento das pessoas (ver Davies, 2022).

*Ativismo gamificado*, portanto, é a apropriação de elementos e estruturas de composição dos jogos eletrônicos para a formação de práticas que objetivam alcançar determinada causa contenciosa. Falo, então, do casamento voluntário entre projetos políticos e métodos de da comunicação lúdica que se unem no propósito de tornar a transmissão de mensagens mais dinâmica e acessível, bem como para criar empatia e pertencimento. Por ser o jogo um objeto comunicacional complexo em si, o ativismo gamificado se reverbera de

diversas formas. Para ilustrar, abordarei exemplificadamente dois tipos: o de *software* e o *institucional*.

O ativismo gamificado de *software* se constitui a partir da criação de elementos lúdicos que incorporam as causas contenciosas e os enquadramentos pretendidos dentro de um programa que precisa ser decodificado por um dispositivo eletrônico para o seu correto funcionamento. São aplicativos para celular, programas de computador, páginas na *web*, entre outras composições que necessitam da intervenção de linguagens de programação e de algoritmos para completar o ciclo de interação humano-máquina e tornar possível a transmissão de mensagens.

As criações dos ativistas de *software* normalmente circundam nos eixos do *objeto* alvo da causa contenciosa em comento. Pode ser um aplicativo de interação criado por uma ONG de preservação da Amazônia que pretende conscientizar sobre as mudanças climáticas, ou ainda uma página da *web* de protetores de animais que organizam filas de adoção de *pets*. No meio político, os *softwares* se transformam em aplicativos de figurinhas de determinado candidato, comitês virtuais de partidos políticos e, com certo destaques, jogos eletrônicos e *mods*<sup>39</sup>.

Desde 2016, quando Bolsonaro era ainda Deputado Federal, até janeiro de 2021, aproximadamente 61 jogos *mobile* com a narrativa atrelada ao ex-Presidente foram registrados na loja *Google Play Store* e disponibilizados para usuários de *smartphones Android*, os quais foram analisados por Richard Romancini (2022). De acordo com essa pesquisa, a maior parte dos jogos (31 - 51%) foi lançada entre setembro e outubro de 2018, período de campanha eleitoral (Romancini, 2022, p. 214). Como observa Kleina (2020, p. 49), a forte presença da figura de Bolsonaro na loja digital se deve ao "*esforço voluntário de apoiadores*" que criaram os *softwares* com o objetivo de difundir a imagem do político, suas ideologias e propostas. Tratam-se de desenvolvedores que não tem, *a priori*, conexão institucional com os políticos e que criam os jogos de forma voluntária.

Romancini (2022) observa que as temáticas do jogos são variadas, mas muitos giram em torno de episódios paradigmáticos da campanha eleitoral de 2018, como a *facada* desferida contra o ex-Presidente; e a ocasião de sua rivalidade com o então Deputado Jean Willys em que este cuspiu na cara de Bolsonaro. Os enredos são construídos para criar empatia com o Bolsonaro e rivalizar com os seus rivais, incorporando a lógica do populismo aos jogos para influenciar no jogador.

---

<sup>39</sup> Na indústria de jogos, "*mods*" é uma abreviação de "modificações", referindo-se a conteúdos criados por fãs que alteram, expandem ou modificam jogos existentes.

No jogo *Bolsonaro - fight lutando contra a corrupção*, o personagem do ex-Presidente, controlado pelo jogador, precisa derrotar (dar uma surra) em seus rivais políticos, a exemplo de Dilma Rousseff e Jean Wyllys, até chegar no *boss* (chefão) que é caracterizado pelo Presidente Lula com roupa de presidiário. Em outro *game*, chamado *Street Flipper - o golpe final*, todos candidatos à Presidência em 2018 foram transformados em personagens de videogame e eram colocados em uma arena de ringue para lutar - cabendo ao jogador escolher quem controlaria. Mas também nesse jogo, os principais rivais eram Lula e Bolsonaro.

Contudo, o principal exemplo do *ativismo gamificado* de *software* nas eleições vencidas por Jair Bolsonaro foi o lançamento do jogo *Bolsomito 2k18*<sup>40</sup> na loja virtual *Steam*. O enredo do jogo foi construído para representar a trajetória do "*cidadão de bem*" chamado *Bolsomito* que tinha por objetivo derrotar o *Exército Vermelho*. O jogo se inicia com o protagonista assistindo televisão em sua sala de estar, na qual se vê *armas*, uma *bandeira do brasil* e um *crucifixo*, ambos pendurados na parede. Na TV, notícias sobre "*aumento da violência no País*" e "*escândalos de corrupção*" são transmitidos ao *player*.

*Bolsomito*, então, se indigna com as reportagens e decide tomar uma atitude para "*resolver isso daí*", quando opta por ligar para o *Professor* chamado *Oráculo de Carvalho* que diz que "*o Exército vermelho está fodendo o País a décadas*" e que estes "*se infiltraram em diferentes áreas da sociedade*". Os dois, então, se alinham para tomar atitudes contra a situação e assim se inicia a jornada do herói para combater todos os seus inimigos<sup>41</sup>. Os próprios desenvolvedores definem o jogo nessas palavras:

#### SOBRE O JOGO

*Bolsomito* é um jogo indie em pixel-art que segue o estilo *Beat 'em up* (briga de rua), e conta a história de um homem farto de viver em uma sociedade corrompida por um inimigo ideológico, que pretende se perpetuar no poder através de uma ditadura comunista.

#### HISTÓRIA

O jogo é inspirado no atual momento político brasileiro e tem como protagonista um cidadão de bem que está cansado da crescente corrupção e inversão de valores que abala a sociedade.

Seu objetivo principal é acabar com os líderes do temido exército vermelho, responsável por alienar e doutrinar grande parte da nação, para que defendam e lutem por suas causas terríveis. No entanto, para chegar nos cabeças da organização, o *Bolsomito* deverá enfrentar diferentes grupos que tinham como missão defender o povo, mas hoje, nada mais são que marionetes do exército vermelho.

---

<sup>40</sup> Para uma etnografia completa e instigante sobre o jogo *Bolsomito 2k18*, conferir a pioneira pesquisa de Gomes et al (2019) que inauguram novas perspectivas de olhar das ciências sociais para os *games*.

<sup>41</sup> Após uma batalha judicial, o jogo foi permanentemente excluído da *Steam*, porém *gameplays* feitas por YouTubers estão disponíveis na plataforma. Foi a partir de uma delas que os dados narrados foram coletados. Disponível em <<https://youtu.be/jrPc9YX9BwU>>. Acesso em 30 de jun. 2023.



(Fonte: Steam. Informações oficiais dos desenvolvedores)<sup>42</sup>



Figura 3: Imagens dos jogos, na ordem, *Street Flipper*, *Bolsomito 2k18* e *Bolsonaro - fight contra a corrupção*. Fontes: *Google Play*, *Steam* e *Google Imagens*, respectivamente.

No contexto eleitoral, essa espécie de ativismo também ganhou destaque a partir de intervenções de *gamers* em *softwares* de jogos a partir de *mods* construídos para demonstrar apoio a determinado candidato. Em jogos como *Forza Horizon* e *Animal Crossing*, nos quais a intervenção personalizável pelos jogadores é livre, verificou-se em 2018 uma proeminência de ativismos pró-bolsonaro, sobretudo a partir das chamadas *carreatas gamer* - uma espécie de *carreata virtual online* onde os jogadores controlam veículos automotores modificados em prol do político.

Nas plataformas, centenas de vídeos com *gamers* manifestando apoio ao político de extrema-direita viralizaram, sobretudo para demonstrar as competentes modificações não oficiais do jogo original realizadas pelos responsáveis pela organização do evento virtual<sup>43</sup>. Os indícios demonstram que o ativismo foi espontâneo e não houve qualquer influência da campanha institucional em 2018.

Os fatores, entretanto, se modificaram ao longo da gestão do ex-Presidente. Alguns *gamers* de importância ímpar na comunidade manifestaram desagrado com Bolsonaro, sobretudo ante a gestão do Governo Federal na pandemia de Covid-19. Na *Folha de São Paulo* do dia 18 de julho de 2021, Eduardo Moura publicou uma reportagem intitulada "*Bolsonaro perde apoio entre gamers, uma de suas bases mais sólidas desde o início*"<sup>44</sup>,

<sup>42</sup> Informações e dados adicionais disponíveis em <<https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>>. Acesso em 30 de jun. 2023.

<sup>43</sup> Dois exemplos estão disponíveis aqui <<https://www.youtube.com/watch?v=LDtD2GgazdU>> e aqui <<https://www.youtube.com/watch?v=mrXMen-Pwzk>>.

<sup>44</sup> Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/07/bolsonaro-perde-apoio-entre-gamers-uma-de-suas-bases-mais-solidas-desde-o-inicio.shtml>>. Acesso em 15 de ago. 2022.

indicando que um movimento de resistência teria iniciado para alcançar o *mainstream* dos principais influenciadores e *pró-players* contra as políticas do então governo.

Além do desagrado pessoal de membros honorários da comunidade *gamer*, um outro fator fez com que a esquerda adquirisse mais espaço entre os jovens nativos digitais: a institucionalização da agenda *gamer* em pautas políticas de partidos e candidatos. O que chamo de *ativismo gamificado institucional* é esse processo de apropriação das referências do mundo dos jogos para a construção de mecanismos de comunicação horizontal entre candidatos e eleitores, mas também a integração das demandas e necessidades dos *gamers* nas pautas de políticas públicas por atores internos à burocracia (partidos, candidatos, políticos).

Após uma eleição catastrófica para a esquerda brasileira, em 2018, na qual houve uma subvalorização da comunicação digital, os atores se organizam para conversar com os nativos de formas variadas. No ano de 2020, quando Guilherme Boulos (PSOL) e Manuela D'Ávila (PCdoB) foram para o 2º turno da disputa da Prefeitura de São Paulo (SP) e Porto Alegre (RS), respectivamente, o influenciador Felipe Neto resolveu convidá-los para jogar o *hypado*<sup>45</sup> *Among Us* enquanto conversavam sobre política e disseminavam pelas plataformas as propostas de campanha.

Embora nenhum dos dois tenha vencido as eleições, as métricas das *lives play* surpreenderam e bateram recordes de audiência simultânea, com mais de 500 mil espectadores durante a jogatina com Guilherme Boulos<sup>46</sup>. A ideia partiu de inspiração do feito realizado pela Deputada estadunidense Alexandria Ocasio-Cortez (AOC) que, nos EUA, conseguiu um alto fator de impacto em sua campanha a partir de partidas ao vivo de *Among Us* com eleitores e influenciadores.

No Brasil, a positiva experiência levou a esquerda a enxergar o mundo dos *games* enquanto um espaço em disputa. Desde então, a incorporação dos elementos lúdicos dos jogos passou a ser quase obrigatória para as estratégias digitais nas principais campanhas políticas no cenário nacional. Em 2022, vimos uma disputa mais acirrada pelo ciberespaço *gamer*, sobretudo com a integração da agenda de Lula e do PT (principal partido de oposição) com iniciativas da sociedade civil em prol de jogadores.

O ativismo *gamificado institucional* do PT se corporificou no projeto chamado *Lula Play*, no qual foram apresentadas propostas progressistas inéditas para o desenvolvimento tecnológico e cultural do país através de videogames. O projeto *Lulaverso* também aproximou

---

<sup>45</sup> *Hypado*, termo dos nativos digitais para descrever aquilo que está no *hype*, no auge da popularidade.

<sup>46</sup> Ver

<<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2020/11/21/boulos-joga-among-us-com-felipe-neto-e-live-atrai-500-mil-pessoas.htm>>. Acesso em 15 de ago. 2022.

a figura do político à cultura *pop* a partir de figurinhas de *WhatsApp* inspiradas em super heróis e videogames. O alto contexto de polarização fez com que a figura de Lula ganhasse mais espaço nas comunidades de nativos digitais em diversas ações de ativismo *gamificado*.

Como pauta institucional, no dia 22 de agosto de 2022 Bolsonaro celebrou o dia mundial dos *gamers* a partir de um *post* nas contas oficiais do então Chefe do Executivo com um meme no qual o então Presidente aparecia participando de uma carreata *online* no jogo *GTA RP*<sup>47</sup>. Nesse momento de campanha, a pretensão era de estreitar laços de identidade com a comunidade para tentar garantir apoio na reeleição. Por exemplo, a identidade visual adotada pelo PL parece ter sido inspirada na estética de jogos *arcade* dos anos 90, criando uma imagem de heroísmo, aventura e descontração para o candidato à reeleição.

Novamente a campanha de Bolsonaro largou na frente quando juntou, em um mesmo ato, os ativismos *gamificados* de *software* e *institucional*. Em 29 de agosto de 2022, uma grande carreata virtual foi organizada por apoiadores do então Presidente nos jogos *GTA RP* e *Forza Horizon*. Para dar notoriedade aos atos nas plataformas mais populares, o candidato à reeleição postou em seu Twitter uma mensagem de agradecimento aos idealizadores da iniciativa<sup>48</sup>. Pouco tempo depois o *tweet* serviu de palanque para que apoiadores colocassem imagens e vídeos dos carros modificados, atribuindo notoriedade ao evento. Utilizou-se o veículo institucional (contas oficiais) para impulsionar o ativismo por meio de *mods*.

Portanto, a diferença entre os tipos de ativismo *gamificado* é que o de *software* pressupõe a atuação de atores independentes que constroem produtos digitais para determinada causa contenciosa; ao passo que o *institucional* depende da apropriação dos elementos e narrativas dos jogos por atores internos à burocracia estatal e por campanhas políticas oficiais, visando a consolidação da carreira.

O ativismo *gamificado* não se limita a esses dois tipos. Nas mídias sociais brasileiras o uso de dinâmicas de competição e de recompensa para postar, compartilhar ou encaminhar conteúdo favorável a um determinado candidato é também uma manifestação da *gamificação* na política, tornando-a um campo em disputa a partir da integração de elementos lúdicos que agregam valores de pertencimento e identidade às campanhas.

---

<sup>47</sup> Ver postagem feita por Bolsonaro aqui <<https://twitter.com/jairbolsonaro/status/1564083090594709505?s=20>>. Acesso em 10 de jun. 2023.

<sup>48</sup> Ver tweet em <<https://twitter.com/jairbolsonaro/status/1564291368830353412?s=20>>. Acesso em 10 de jun. 2023.

### ***Políticas prefigurativas, memetização da política e aproximações de comunidades gamers com o bolsonarismo***

Como já colocado, a popularização de líderes da extrema-direita global, como Jair Bolsonaro e Donald Trump, partiu da viralização de recortes de agressões verbais destes contra adversários, minorias e o *politicamente correto*, enquadrando-os enquanto *antiestablishment*. Bolsonaro virou o *Bolsomito thug life*, representante da juventude descontente do País, cujo meme se multiplicou e rodou por todas as plataformas e aplicativos de mensagem privada.

De acordo com Viktor Chagas (2021a, pp. 01 e 02), a origem do conceito de *meme* é anterior à Internet e atualmente se refere a um "*fenômeno emergente de práticas de comunicação mediada por computador*" e uma "*linguagem nativa do ambiente digital*". Ainda segundo o autor, o meme é diferente de conteúdo viral, pois o primeiro está relacionado à práticas culturais. Um meme seria equivalente a um "*recorte da cultura*" (Ibidem, p. 9) e, segundo Davison (2020, apud Chagas, 2021), é dividido em três dimensões: (i) a ideal, passada adiante; (ii) a comportamental, relativa à ação do indivíduo; e (iii) a manifestação, que se refere a como o fenômeno se apresenta no mundo.

Essas dimensões são importantes para compreender o papel da memética para a atual conjuntura política. Em outro trabalho, Chagas (2021b) analisa os memes bolsonaristas no WhatsApp e identificou três pontos importantes para a presente pesquisa: (i) a importância do humor na construção da imagem de Bolsonaro; (ii) as funções dos memes enquanto instrumento comunicativo e imagético transmissores de mensagens; e (iii) as representações arquetípicas do Presidente com influência da cultura *pop*. O Presidente assume várias representações, a depender do momento e da finalidade da mensagem. Os memes são instrumentos comunicativos voláteis e para a extrema-direita brasileira têm como função transmitir pedaços de valores culturais neoconservadores e neoliberais.

Nas comunidades de nativos digitais, meme é o principal meio de transporte da mensagem cultural que se pretende transmitir. É a partir desse estilo comunicacional que comunidades são fundadas, estruturas sociais são consolidadas e jovens passam a compartilhar realidades alternativas no ciberespaço. Aliás, todo grupo *online* que se preze precisa ter um espaço dedicado a criar, compartilhar e avaliar memes. É pelos memes e a partir deles que comunidades se erguem para emular novas vidas, personalidades e possibilidades de futuro a partir de *personas digitais*.

O que me parece ocorrer é a *prefiguração digital* em sua expressão genuína. De acordo com Fians (2022, p. 02, tradução própria), políticas prefigurativas são "*estratégias e*

*práticas empregadas por ativistas políticos para construir futuros alternativos no presente e efetuar mudanças políticas ao não reproduzir as estruturas sociais que os ativistas se opõem*". Para o autor, a prefiguração se refere às estratégias e práticas empenhadas pelos ativistas políticos com o objetivo de construir futuros alternativos no presente atual e para não reproduzir estruturas sociais que são opostas aos valores do movimento.

Ou seja, há uma correlação entre ativismo e prefiguração: se o primeiro, de acordo com Abers (2018), é o processo de colocar em evidência causas contenciosas; a política prefigurativa é a concretização do ativismo político a partir da articulação de coletivos, estruturas e redes para que esse determinado fim se torne realidade (ver Fians, 2022).

Grande parte das pesquisas que estudam políticas prefigurativas estão atreladas a movimentos progressistas ou de esquerda, em especial ao feminismo, ao ambientalismo, movimentos de minorias e de defesa de animais (Fians, 2022). Contudo, a brilhante contribuição de Futrell e Simmel (2004) que, a partir de etnografias longitudinais, explicam a organização do movimento supremacista branco estadunidense, nos ajuda a compreender o movimento de prefiguração da extrema-direita brasileira em comunidades digitais.

Para os autores, o processo de ativismo e, conseqüentemente, a prefiguração só é possível se houver uma construção de *identidade coletiva* comum anterior. Identidade coletiva se refere à existência de um senso de pertencimento comum entre os participantes do movimento que dão sentido à união em comunidade e que nutrem sentimentos de solidariedade entre si (Futrell, Simmel, 2004). Para os autores, a formação da identidade coletiva só é possível em espaços livres (*free spaces*) que sejam afastados do grupo dominante e que permitam a liberdade para que as identidades em oposição sejam colocadas em evidência.

Existe um grande debate sobre identidade coletiva em movimentos sociais que precisa ser considerada. Alberto Melucci (1995, p. 43) define "*identidade coletiva*" como a reunião de propósitos e recursos orientados para a construção de relacionamentos sociais. Portanto, identidade coletiva está ligada a um processo "*construtivista*" em um sistema de ação "*interativo e compartilhado*" (Ibidem, p. 44) que repetidamente cria relações que conectam os indivíduos ou grupos (Melucci, 1995). Para Melucci, os elementos da ação coletiva passam a ser traduzidos por uma linguagem que passa a ser comum a um grupo específico, pois eles passam a ser incorporados aos rituais, às práticas e aos artefatos culturais do movimento.

Melucci (1995, p. 45) também reitera que o processo de formação da identidade coletiva exige o relacionamento constante dos atores que interagem, comunicam, participam de negociações e de processos de influência até que cheguem à tomada de decisão. Para que

isso possa ocorrer em movimentos a exemplo do supremacista estadunidense, Futrell e Simell (2004) consideram enquanto condição indispensável a presença de espaços livres (*free spaces*) da vigilância moral ou penal.

Essa conceitualização de espaços livres é importante para compreender a organização da extrema-direita *online*, em especial as comunidades *gamers*, já que há a constante busca por mídias sociais alternativas que garantam o anonimato e que sejam livres de moderação e de responsabilização. Para o presente projeto, trabalharemos, inspirado na literatura guiada por Futrell e Simmel (2004), para investigar como diferentes *affordances* de mídias sociais permitem que sejam exercidos diferentes papéis no processo prefigurativo e de formação de identidade coletiva.

Para os autores, o movimento supremacista branco só existe e persiste por conta de três diferentes níveis de espaços livres de prefiguração política:

O primeiro se refere ao espaço nativo de prefiguração (*indigineuos-prefigurative*) que são grupos privados e intimistas que servem para pequenos encontros e atividades, como a leitura da bíblia. Ainda segundo Futrell e Simmel (2004), esses espaços, por si só, não são capazes de prover conexões suficientes para que o grupo mantenha a coesão cultural e a identidade coletiva.

O segundo se refere aos espaços de movimentação/deslocamento prefigurativa (*transmovent-prefigurative*) que tem a finalidade de possibilitar conexões mais complexas entre atores com a identidade coletiva e a cultura em questão. Tais espaços assumem posições mais descentralizadas, como *shows* e espaços virtuais, cuja função é fazer com que os ingressados se sintam pertencentes a um movimento cultural maior, dando a ideia de que não estão sozinhos. Futrell e Simmel (2004) explicam que os movimentos possuem crenças, práticas e objetivos particulares, mas que é fundamental a crença em uma doutrina comum para impedir a ruína da organização.

O terceiro se refere aos espaços de prefiguração (*prefigurative spaces*) que são modelos nos quais os atores objetivam simular a sociedade que o movimento busca construir através da modulação de características que se distanciam da chamada "sociedade *mainstream*".

Para Futrell e Simmel (2004), as ações prefigurativas são fundamentais para a transformação do movimento social que antecipa os caminhos e sentidos da nova cultura almejada e incorpora essas práticas no espaço do movimento. As práticas prefigurativas nutrem, refletem e sustentam a identidade coletiva que, ao mesmo tempo, passa a ser formada

em pequenos grupos de intimidade, como a família e a casa por se tratarem do primeiro espaço de socialização.

O que a experiência empírica brasileira vem demonstrando é o giro na ordem dos fatores de radicalização. Afinal, se na literatura clássica Futrell e Simmel (2004) consideram a *família* enquanto a primeira instituição de contato com ideologias radicalizadas e, portanto, fundamental para a manutenção do movimento *White Power*, a Internet abreviou o caminho e permitiu a disseminação facilitada de conteúdo ideológico de extrema-direita, bem como permitiu a reunião de milhares de atores, dentro e fora do território nacional, por alguns poucos cliques.

O que vemos no bolsonarismo é a apropriação de espaços digitais para a construção de núcleos de organização e de incitação ao ódio a partir de teorias conspiratórias, desinformação e mentiras. No *WhatsApp* e no *Telegram*, grandes grupos se organizam para incitar as instituições democráticas, espalhar pânicos morais, organizar invasões a poderes e prefigurar realidades alternativas a partir de teorias fantasiosas de golpe de Estado e de intervenção militar (ver Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022).

Os espaços de prefiguração digital são também apropriados por atores institucionalizados que incitam a violência e corroboram com o financiamento de atos golpistas, a exemplo dos acampamentos bolsonaristas nos Quartéis Gerais e as paralisações de caminhoneiros em rodovias do País. Outras evidências irão elucidar o *modus operandi* dos processos de incitação do ódio para que práticas prefigurativas extremas fossem adotadas nos atos de 08 de janeiro de 2023, como os resultados da CPMI dos atos golpistas no Congresso Nacional e da CPI organizada na Câmara Legislativa do Distrito Federal.

Para o que importa para a presente pesquisa, o ecossistema *gamer* é a instituição, por natureza, mais propícia para a prefiguração. Seja a partir da construção de mundos de fantasia em jogos, ou pelo controle de *personas digitais*, os *gamers* todos os dias emulam novas realidades, personalidades e preferências nos ambientes virtuais.

Estudar essa dinâmica de prefiguração é fundamental para compreender o processo de radicalização política da juventude *gamer* brasileira pela extrema-direita. É a partir desses princípios que início a pesquisa.

## Capítulo 2: Metodologia e Procedimentos

Meu contato com as comunidades *gamers* não é fruto de uma experiência pessoal subjetiva, pois eu mesmo, embora tenha tido relação com jogos uma boa parte da vida, não me considero um deles. A dúvida que fica é: se eu mesmo me considero um observador *outsider*, então sobre quem estamos falando?

A nomenclatura *Gamers*, por si só, é abrangente e está em disputa. Dos clássicos jogadores de *board games* e fliperamas; até os modernos jovens que vivem no metaverso, como nomear toda essa gente? Não há dúvidas na literatura de que se trata de uma subcultura heterogênea e em disputa (ver Shaw, 2010; Bezio, 2018).

A literatura clássica sobre subcultura é demarcada pela proeminência de estudos que conectam os membros como *desviantes* ou *delinquentes*, demarcando que há uma oposição entre subculturas e a chamada *cultura dominante* (ver Yinger, 1960). É essa a essência de uma subcultura: um grupo de sujeitos que não se identifica com as práticas culturais tidas como padrões e que possuem preferências de sociabilidade e comportamento que fogem da norma imposta.

A subcultura *gamer* refere-se ao grupo de pessoas que compartilham paixão por videogames e cultura *pop*, e que possui suas próprias características definidoras, como uma linguagem específica, referências culturais comuns, estilos de jogo preferidos e formas próprias de associativismo. Outrossim, abrange uma ampla variedade de jogadores, desde jogadores casuais até jogadores *hardcore*, perpassando pelos jogadores profissionais (*pró-players*) e os influenciadores produtores de conteúdo.

Os membros se organizam em diferentes plataformas de jogos, gêneros de jogos e comunidades *online* em aplicativos e mídias sociais. Por essa razão, existem diferentes particularidades que variam de grupo para grupo, tornando a subcultura povoada pela diversidade de experiências, preferências e identidades.

Como consequência, os *gamers* são os indivíduos que nutrem afinidade particular por jogos de videogame em suas variadas expressões: seja jogando-os, discutindo-os, criando conteúdo relacionado a eles ou participando de comunidades *online* dedicadas a essa finalidade. Portanto, ser um sujeito *gamer* é nutrir afinidade mínima com a subcultura, compreender os ritos, dialetos, formas e referências que compõem a cosmovisão e se engajar na construção coletiva da comunidade e suas ramificações.

Não é pretensão deste trabalho dizer quem é ou não é *gamer*. Dos jogadores casuais de *Angry Birds* enquanto se locomovem no transporte coletivo até o *pró-player* que ganha a vida



jogando *LoL* profissionalmente, há espaço na comunidade *gamer* para todos os estilos de jogos e modalidades de engajamento. Para dirimir a controvérsia direi, portanto, que são nossos interlocutores.

Nesta dissertação, acompanhamos apenas aqueles que estão engajados nas maiores comunidades *gamers* brasileiras no Discord. São jovens anônimos que se reúnem nesses espaços digitais entre 08 e 12 horas por dia em diversas atividades. Por vezes, aos finais de semana, o corujão<sup>49</sup> é prática frequente e o mundo *offline* é substituído pela emulação completa de *personas digitais*. Falamos de sujeitos que vivem parte significativa da rotina mediada por algoritmos e telas: que namoram, se alimentam, confraternizam e tomam decisões importantes a partir de contextos *online*.

A esses interlocutores chamei de *gamers*, embora o recorte empírico realizado imprima um foco específico em uma pequena parte de uma subcultura complexa. Para este trabalho, são esses os jogadores de videogame, embora se reconheça que não são os únicos. Foi entre eles que me integrei e realizei a etnografia longitudinal, nos últimos 3 anos, que será expressa nas páginas seguintes.

### ***O momento etnográfico e imersão nas comunidades***

Estudar jogadores de videogame no Brasil não é um tema ortodoxo, ainda mais para um pesquisador da Ciência Política/Ciências Sociais. Mesmo no norte-global o tema era bastante nichado aos estudiosos de *game studies*, até que análises políticas que viralizaram na opinião pública apresentavam capítulos e argumentos que aproximavam os *gamers* da *nova direita* global (ver, como já citado, Nagle, 2017 e Da Empoli, 2019).

Meu interesse nasceu em 2018 durante a disputa eleitoral para a Presidência da República. O acirramento da polarização e a divisão ainda mais acentuada no País fez com que muita gente apoiasse Bolsonaro ou Haddad como "voto de protesto" ao adversário. No meio *gamer*, entretanto, não era isso que se via. Na superfície das mídias sociais populares parecia haver uma suposta hegemonia pró-Bolsonaro nessas comunidades de jovens nativos digitais no Reddit e no Facebook. Não se tratava, contudo, de um voto de oposição, mas sim da consolidação de ativismos focados em fortalecer discursos de violência, de ódio e polêmicos proferidos pelo então candidato durante sua vida pública.

Milhares de memes do *Bolsomito* circulavam pelos grupos jovens, os quais eram compartilhados em apoio ao político por muitos conhecidos dos meus tempos de jogatina

---

<sup>49</sup> Prática comum em comunidades *gamers* de passar 24 horas seguidas *online* jogando e interagindo com o grupo.

*online* em suas contas pessoais no Instagram, Facebook e Twitter. Parecia que o Brasil havia entrado em uma transe e o epicentro da epifania remontava às comunidades de nativos digitais.

A abrupta guinada à direita que o Brasil se dirigiu criou diversas inquietações para estudiosos das Ciências Sociais que começaram a estudar o bolsonarismo a partir de diversas vertentes. No meu caso, a atenção foi atraída para o objeto porque era de minha intenção entender as razões pelas quais tantos jovens nativos digitais pareciam endossar o então Presidente que foi eleito em 2018. Precisava ver, ouvir e conversar com eles. Como eles se definem enquanto sujeitos? Quais são as preferências políticas? Quais são as referências e as cosmovisões que circundam essas grandes comunidades?

Pedi auxílio para antigos conhecidos para voltar a me conectar com as comunidades de jogadores. De forma unânime, todos me recomendaram entrar no Discord por se tratar do aplicativo do momento no universo *gamer*. Por meio desses terceiros, recebi 4 convites para ingressar em comunidades privadas que organizam partidas de famosos MOBA *online*, a partir dos quais voltei a me integrar com as raízes que alimentam essa subcultura. Embora nenhum dos dados retratados tenham vindo de qualquer desses 4 grupos, foram nesses espaços mais intimistas que descobri o que é o Discord e como a plataforma funciona. Foi também a partir desse primeiro retorno que percebi que o aplicativo oferece muito mais do que um espaço de conexão entre jogadores para partidas *online*: na verdade trata-se de ferramenta que possibilita a emulação completa de *personas digitais* e de sociedades alternativas.

A aproximação inicial também me fez perceber que a comunidade *gamer* é diversa e heterogênea e escapa aos insistentes rótulos de adolescentes tóxicos e misóginos. Cada grupo constituído no Discord possui suas regras, princípios, normas éticas e sistemas de crenças. Esse momento gerou uma inquietude no pesquisador: estava eu nas comunidades jogando e me divertindo ou fazendo etnografia?<sup>50</sup>. Uma das lições valiosas dada aos etnógrafos é que "*a pesquisa de campo não tem momento certo para começar e acabar*" (Peirano, 2014, p. 379).

Na verdade, o meu estranhamento ao perceber que a comunidade *gamer* é muito mais diversa do que o senso comum que cria rótulos de toxicidade já é, por si só, um fazer antropológico que tem por objetivo "*despertar realidades/agências desconhecidas no senso comum*" (Peirano, 2014, p. 382). A contraposição da pluralidade de vozes e experiências

---

<sup>50</sup> A mesma dúvida acometeu Marisa Peirano (2014) quando foi realizar o seu recadastramento eleitoral.

coloca em perspectiva a existência de forças de *dominação* e *resistência* que imperam nas comunidades virtuais de nativos digitais.

A escolha da etnografia digital para o desenho de pesquisa foi, então, resultado de experiências anteriores do pesquisador com a técnica, mas também por entender que se trata da abordagem mais compatível com os objetivos do trabalho. Entretanto, quando falamos de etnografia digital diz-se que há o envolvimento de agências não humanas para a construção das relações culturais e sociais, sendo aquelas supostamente não etnografáveis em um sentido estrito (ver Cesarino, 2021).

Contudo, os ambientes digitais são permeados por agências algorítmicas, construídos a partir de modelos de negócios e que orientam o usuário-humano para determinadas finalidades gerenciadas pela máquina (Cesarino, 2021). Para os estudos de plataforma, a etnografia digital tem o potencial de contribuir no estudo das *affordances* e como o ambiente virtual é permeado por mecanismos de controle que fogem do comando dos usuários, levando-os a um *caminho comum*. Massanari (2015), por exemplo, fez uma etnografia na plataforma Reddit e concluiu que o algoritmo foi construído para viralizar conteúdo extremista e conspiratório (no mesmo sentido, Shepherd, 2020).

Aqui, entretanto, não se trata de uma etnografia de plataforma, embora o próximo capítulo contribua para descrever o Discord, seu funcionamento e outras informações básicas do hospedeiro das principais comunidades *gamers* no mundo. A pretensão do trabalho é contribuir para analisar a existência de uma *identidade coletiva gamer* no Brasil, a partir do estudo integrado e imersivo nesses contextos digitais.

A etnografia, enquanto desenho de pesquisa, não se pode prestar a limitadamente ser um método de descrição densa. Para Peirano (2014, p. 386) a boa etnografia precisa conciliar três pilares: a contextualização da comunicação ao ambiente de estudo; a transposição da experiência de campo para um texto (descrição densa); e a demonstração da eficácia social das ações a partir de análises que se conectam com a literatura e com saberes correlatos. Assim se rompe com a ideia de Radcliffe-Brown de que a etnografia é um mero processo de descrição ideográfica de casos particulares. Por isso, há na pesquisa a preocupação contínua de aliar empiria e teoria para a contribuição com a literatura.

A dificuldade metodológica que se tem em ambientes virtuais é justamente a pluralidade de grupos e de estilos de associações existentes, fato que amplia exponencialmente as possibilidades de coleta e análise de dados. Por isso, foi preciso lidar com o ruído informacional oriundo dessas formas distintas de *performance* nas comunidades *gamers*. A plataformização da vida faz com que as mídias sociais se integrem cada vez mais

na vida dos humanos que passam a se valer desses espaços informatizados para as mais variadas atividades cotidianas (Cesarino, 2021). Portanto, a escolha da etnografia digital para o desenho de pesquisa tem como pretensão o estudo da formação de culturas e traços culturais em comunidades *gamers*.

Pensando nisso, o recorte do objeto foi desenvolvido para focar nos espaços virtuais de maior proeminência e impacto na plataforma Discord. Tal seleção se coaduna com a pergunta de pesquisa e com os objetivos do trabalho, porquanto a pretensão é avaliar a existência de uma identidade coletiva *gamer*, bem como a cosmovisão e os sintagmas que a compõem. Por isso, para reduzir o ruído informacional oriundo da diversidade da comunidade, o recorte foca nos 3 grupos principais organizados no aplicativo.

A seleção das comunidades foi realizada com ajuda do *Disboard* que é um *site* que hospeda todos os *links* e convites para grupos públicos do Discord, organizando-os a partir de algoritmos que criam *rankings* baseados em métricas, fatores de impacto, temas, *tags* e outros dados. Em agosto de 2020, foram selecionadas as 3 principais comunidades digitais *gamers* do Discord (à época) a partir de critérios objetivos fornecidos pelo Disboard.

Na presente pesquisa somente serão abordados dados coletados a partir de grupos públicos, cujo acesso é permitido a qualquer usuário do Discord. A partir dessa decisão, seguimos os padrões de ética em pesquisa em consonância com as diretrizes da *Association of Internet Researchers* e em conformidade com o Parecer n. 5.176.935 do Comitê de Ética da Universidade de Brasília (CEUnB) que aprovou, por unanimidade, o projeto de pesquisa que originou a presente dissertação.

Os grupos passaram por uma prévia curadoria com o objetivo de verificar se realmente se tratavam de comunidades povoadas por *gamers* e também para investigar se era seguro realizar pesquisas acadêmicas nesses ambientes digitais. Optou-se, no fim, a adoção da etnografia *encoberta* - onde não há, e nem poderia haver, anúncio da presença de pesquisadores na comunidade digital sem riscos à integridade física e moral dos mesmos ou à qualidade e validade dos dados. Tal escolha também foi chancelada pelo CEUnB no aludido parecer autorizativo e não é uma novidade em estudos do gênero (ver Futrell; Simmel, 2004; Ferguson, 2017 e, no Brasil, Fonseca; Ribeiro; Cesarino, 2022).

Outros cuidados adicionais foram adotados, como a criação de uma conta anônima e a utilização de aparelhos periféricos exclusivamente destinados para o processo de interação e de coleta dos dados nas comunidades digitais. Os dados foram cuidadosamente coletados, catalogados e tratados para garantir, além da anonimização original, proveniente da própria infraestrutura da plataforma, uma dupla camada de camuflagem que impossibilita a

identificação do canal, do emissor ou dos receptores dos dados primários. Por essa razão, não serão divulgados os nomes dos grupos e/ou *links* e convites para as comunidades.

Feita a seleção, procedi à *imersão*, que é o processo de entrada no campo: é mais do que a observação participante, é saber ver as coisas, ouvir as histórias, ler os textos, analisar os memes, anotar o processo de interação política e desenvolver a sensibilidade de traduzir esse protagonismo na escrita (Lima, 2013; Evans-Pritchard, 2005). A imersão em um campo digital de controvérsia exige cuidados, mas também a compreensão da existência de forças externas que acabam ordenando e impactando na organização das comunidades: são os algoritmos e as *affordances* que influenciam no processo de agência entre humano-máquina-humano.

O momento etnográfico, que é quando se cria a relação de sentido, foi construído a partir das interações coletivas ao longo do tempo dentro das três principais comunidades *gamers* no Discord. Por meio de mensagens de textos, reuniões por voz e partidas *online*, me integrei aos sujeitos, grupos e estruturas de organização dos grupos para construir uma descrição densa que demonstre o papel da plataforma no *ecossistema do ódio*<sup>51</sup> e seu papel no espalhamento de sintagmas radicalizados para a juventude no Brasil.

Todos os grupos possuem dezenas de milhares de participantes ativos que se dividem em estruturas hierárquicas de poder que serão pormenorizadas no capítulo seguinte. O acompanhamento foi realizado diariamente e o período de coleta de dados foi compreende o período de agosto de 2020 a dezembro de 2022.

No Capítulo 5, faço um movimento de deslocamento entre comunidades no Discord para adentrar no que chamei de *Toca do Coelho*. São grupos privados, organizados por "panelinhas"<sup>52</sup> de jovens que se unem para fugir das estruturas de controle dos moderadores e administradores, mormente para promover ações ou apologizar condutas que seriam proibidas e ilegais.

Em vista de preservar as diretrizes de ética em pesquisa, os dados observacionais são narrados de forma anônima e nenhuma informação primária foi retirada dos grupos privados. Para demonstrar os argumentos, me vali de conteúdo produzido e voluntariamente disponibilizado por usuários em mídias públicas nos aplicativos TikTok, Instagram e YouTube. As impressões foram anotadas em um caderno de campo que tanto me ajudou, nos momentos de penumbra, a contar a história que passo a narrar.

---

<sup>51</sup> Cesarino (2021) fala em "ecossistema da direita". Pinheiro-Machado (2020) fala em "ecossistema do ódio". Diniz (2021) nomeia de "redemoinho do ódio bolsonarista".

<sup>52</sup> Panelinha é o termo utilizado para definir um grupo de jovens jogadores que construíram afinidades subjetivas e demonstram proximidade na comunidade digital.

### Capítulo 3: O forasteiro adentra o ninho

*Falamos... de algumas pessoas que são transparentes para nós. Todavia, é importante no tocante a essa observação que um ser humano possa ser um enigma completo para outro ser humano. Aprendemos isso quando chegamos a um país estranho, com tradições inteiramente estranhas e, o que é mais, mesmo que se tenha um domínio total do idioma do país. Nós não compreendemos o povo (e não por não compreender o que eles falam entre si). Não nos podemos situar entre eles. (Geertz, 2008)*

#### ***Perambulações, acompanhamentos e imersões: conhecendo os espaços digitais***

As comunidades de *gamers* e *geeks* se criam e se espalham pelos diversos canais, em diversas mídias sociais digitais, cuja personalização se baseia nas preferências coletivas dos participantes. Existem aquelas que são destinadas a discutir uma modalidade de jogo específico (RPG, FPS, MOBA<sup>53</sup>, etc), uma franquia, personagens ou histórias. Também são comuns comunidades mais generalistas, que não se aprofundam em determinado assunto específico e se destinam a repassar notícias e atualidades sobre as principais referências e novidades da cultura *gamer* e *geek*.

Há um processo de benefício mútuo entre as estruturas sociais das comunidades digitais e as plataformas de mídias sociais, as quais se complementam e somam suas funcionalidades para um objetivo em comum: manter e conduzir a atenção do usuário-jogador, maximizando o tempo de tela, para construir uma espécie de economia da atenção a partir da construção de espaços acolhedores e de entretenimento. O uso do termo "comunidades de *gamers* e *geeks*" não faz referência a um tipo homogêneo de sociabilidade digital, único e imutável. As experiências são impactadas por questões subjetivas de preferência dos atores responsáveis pela formação de determinado grupo virtual, mas a experiência do usuário também perpassa o modelo de negócio e o controle algorítmico da plataforma escolhida para hospedar o grupo coletivo (ver Massanari, 2015; e, no caso do Discord, Gallagher *et al*, 2021). O que a literatura já demonstra é que existe um ecossistema de atores e plataformas que se alinham para permitir a troca de informações e referências cruzadas - ou seja, produzidas originalmente em uma mídia social e importada para outra (ver Fonseca *et al*, 2022; Kerche; Mendes, 2022).

A construção algorítmica da mídia social impacta nos processos de interação, nas possibilidades de organização grupal e nas destinações que podem ser agregadas ao conteúdo

---

<sup>53</sup> Respectivamente RPG (*Role Playing Game*) é um estilo de jogo no qual o *player* interpreta um personagem no mundo digital. FPS (*First-Person Shooters*) são jogos de tiro em primeira pessoa. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) são jogos em mapas em que o objetivo é de uma equipe destruir a base da outra ou conquistar um determinado objetivo.

produzido (nesse sentido Paschou; Durán Mogollón, 2022). Nas plataformas *mainstream*, sobretudo Facebook e Twitter, o hábito formado pela construção das *affordances* levou à interação baseada em uma rede (de seguidores) personalíssima e no engajamento mútuo entre o que é produzido pelo sujeito e por seus pares, de modo que ganha notoriedade o chamado "*conteúdo viral*", bem como ocorre o incentivo algorítmico para que seja direcionado tema enviesado que reforce, ou que se compatibilize, com as crenças pessoais e subjetivas, o que se convencionou chamar na literatura de "*filtro bolha*" (Shepherd, 2020; Buyukozturk, Gaulden, Dowd-Arrow, 2018). Esse modelo de negócios também contribuiu para que tenham especial notoriedade nas plataformas aquelas pessoas públicas baseadas em um ranqueamento pela quantidade de seguidores: são os influenciadores que, através do âmbito digital, se destacam em determinados públicos.

Até meados dos anos 2010, tais tipos de mídias assumiram posições de protagonismo para o desenvolvimento de interações e produção de conteúdo relacionado a cultura *gamer* e *pop*, porém perderam posições de mercado quando outros modelos de negócios, mais eficientes e atrativos para o público, ganharam espaço e notoriedade entre os jovens, inclusive para fins de ativismo político (sobre o protagonismo do Facebook ver Pinto, 2017; Tatagiba, Galvão, 2019). Atualmente, as comunidades *gamers* no Facebook experimentam franca decadência e são vistas muito mais como um repositório de memes e discussões petrificadas no tempo. Para os jovens jogadores o Facebook é, hoje, uma plataforma de interação entre pessoas mais velhas (pais, parentes e conhecidos) e, portanto, se trata de '*zona inóspita*', na qual inexistente plena liberdade para postar, dizer e demonstrar tudo que se deseja sem que haja o controle social e parental.

O que as *big techs* se incubiram de fazer foi proporcionar a migração massiva entre plataformas a partir da construção de plataformas e mídias sociais focalizadas em fornecer *affordances* para os nativos digitais. A literatura mostra que o anseio dos jovens era por comunidades digitais que permitissem uma fuga social da realidade, onde se pudesse dizer o que bem entendia, sem medo de represálias dos pares ou de constrangimento público, bem como longe das lentes do vigilantismo das autoridades do Estado ou dos pais e parentes (ver Beran, 2019; Marantz, 2019).

Tais aspectos e características já estavam presentes nos primeiros fóruns de internet, desenvolvidos antes mesmo do advento da chamada Web 2.0, a exemplo do *Something Awful* e do *4chan*. Esses *image boards* são frutos do entusiasmo das primeiras gerações de nativos digitais que formaram, ao lado das forças militares e de intelectuais que buscavam a circulação da ciência, o que Castells (2019, p. 100) chamou de "*encontro inusitado*" em prol

da popularização da Internet. Nesses primeiros espaços de convivência *online*, centralizados em discutir tópicos de interesse comum aos jovens, houve o estabelecimento de premissas básicas que permanecem vigentes no estatuto de regras não escritas que constituem as principais comunidades *gamers* no Brasil e no mundo até a atualidade.

A primeira premissa presume a liberdade absoluta de se dizer o que pensa, da forma que pensa e sem medo de represálias ou ostracismo social. Isso porque, já no primeiro momento de ascensão dos fóruns, no início dos anos 1990, observou-se uma grande capilaridade de compartilhamento de conteúdo ilegal e/ou moralmente incompatíveis, sobretudo na seara sexual e em especial na exploração virtual dos corpos de mulheres e crianças (Beran, 2019; Dias, 2018). Não havia, portanto, uma *régua moral* ou um "politicamente correto" capaz de definir o que era, ou não, coletivamente aceitável para se postar.

Como consequência direta, a segunda premissa exige o anonimato perfeito, encontrado nos clássicos fóruns e *image boards*, nos quais é muito improvável, quase impossível, que se rastreie e identifique quem é o autor de determinada postagem (ver Massanari, 2015; Bezio, 2018). No 4chan, por exemplo, todos os usuários são grifados com a alcunha "*Anonymous*" e, ao menos que se assine ao final de cada mensagem, como é feito pelo *QAnon*, é muito complicado para não-iniciados que se compreenda um padrão que diferencie e indique quem é o autor de cada postagem (Beran, 2019; Gaudette; *et al*, 2021). Aqui, o que se espera, é a fuga do vigilantismo social ou estatal.

A terceira premissa exige a circulação cíclica de conteúdo e o incentivo para o ingresso contínuo de novos membros. Nesse ponto, o que se espera é a possibilidade de interconexão agregada com outras plataformas para a transposição facilitada de material armazenado em um espaço virtual para outro, seja para compartilhar um vídeo interessante descoberto no YouTube, ou para resgatar um meme que havia sido publicado em um grupo no Facebook. Já nas primeiras mídias sociais era possível observar a integração das plataformas com outras, a exemplo de e-mails e blogs (Castells, 2019), sempre com o objetivo comum de tornar possível a circulação de mensagens entre os usuários. Nas comunidades de *gamers* e *geeks* é imperioso que a plataforma se conecte com os softwares de jogos para proporcionar aos usuários experiências de jogabilidade com *softwares* de jogos.

Inspiradas nessas três premissas, nasceram novas mídias sociais que objetivaram reinventar os clássicos fóruns e *image boards* para interfaces mais compatíveis com o modelo de negócios das plataformas da Web 2.0 e 3.0. O mercado logo se adequou para proporcionar experiências em plataformas otimizadas e que cumpriam com exigências para a construção de



comunidades digitais integradas e engajadas para tornar a jogabilidade mais acessível e interessante ao usuário. As *big techs* também encontraram no mercado *gamer* a janela de oportunidade para lucrar com um nicho de mercado que supera, e muito, a grande mídia tradicional, a indústria do cinema e da música somadas<sup>54</sup>.

A Twitch.tv, hoje de propriedade da *big tech* Amazon, foi fundada em 2011 com a pretensão de ser a pioneira a conquistar a fatia que corresponde aos serviços de *streaming* de jogos, competições e *lives* para a transmissão de vídeos ao vivo de *games* do mundo (Johnson; Woodcock, 2019). Para a comunidade *gamer* é o meio oficial para se acompanhar o jogador preferido (*streamer*) e, para muitos, é a porta de entrada que desperta interesses para efetivamente jogar<sup>55</sup> (ver Gandolfi, 2016).

No Reddit encontrou-se o espaço perfeito para a formação e o crescimento de comunidades influenciadas pela cultura *pop* e *gamer*, justamente por se tratar de uma plataforma que garante o que Massanari (2015, p. 50) chamou de "*pseudo-anonimato*", que pode ser resumido pela construção da ferramenta e do algoritmo para dificultar, ou impossibilitar, a identificação dos usuários (emissores e receptores) que produzem e compartilham conteúdos nos grupos (Bezio, 2018).

Mas dentre essas novas plataformas, a preferida pelos jovens *gamers* se chama Discord, um aplicativo com várias funcionalidades que permite reunir, em um só espaço, trocas de mensagens, interação por voz, criação de salas e organização personalizada do perfil dos usuários e dos servidores. A plataforma existe desde 2015 e nasceu com a proposta de possibilitar a integração virtual entre amantes de *games* e cultura *pop* ao redor do mundo em uma grande comunidade.

A sua notoriedade global, entretanto, ascendeu durante a pandemia de Covid-19, ao se tornar um espaço virtual capaz de emular encontros para permitir a continuidade de aulas, cursos e trabalhos que passaram a ser desenvolvidos de forma remota. Inclusive, mesmo com o retorno completo das atividades presenciais, muitas empresas adotaram o *home office* e os trabalhadores permanecem durante o período de expediente à disposição para reuniões e para tirar dúvidas, em tempo real, através do Discord (ver Arifianto; Izzudin, 2021). Nesse ponto, a

---

<sup>54</sup> Em 2022, a indústria *gamer* faturou 236 bilhões de dólares, mais de seis vezes do faturamento da indústria do cinema no mesmo período. Ver <<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/>>. Acesso em 10 de jan. 2023.

<sup>55</sup> Muitos espectadores não são jogadores, sobretudo ante a falta de recursos materiais para adquirir caros equipamentos e periféricos exigidos para participar, com qualidade, dos sofisticados jogos produzidos atualmente pelo mercado. Contudo, a expansão das possibilidades de participação da comunidade permite que haja a integração destes por outras formas, em especial em grupos e chats. Existem, portanto, aqueles que são *gamers* sem jogar.

conectividade da plataforma permite até que sejam simulados escritórios virtuais por meio de tecnologias de metaverso<sup>56</sup>.

Para a comunidade *gamer*, o Discord oferece todas as principais funcionalidades que se busca: há o anonimato, pelo menos parcial, já que a praxe abomina que sejam usadas informações pessoais para identificação dos participantes, as quais são, geralmente, substituídas pelos apelidos (*nicknames*) usados nos jogos e por fotos e avatares que remetem a referências das culturas *pop*, *gamer* e *geek*. Há a ausência de regramento externo, já que muito raramente se encontrará um conhecido ou será revelada a identidade de algum participante. Outro ponto importante é que a moderação de conteúdo é praticamente terceirizada às próprias comunidades, que a fazem a partir de regras próprias. E, ainda, há a alta capacidade de personalização das comunidades para que sirvam integralmente aos propósitos de formação do grupo.

Todas essas características fazem com que, hoje, o Discord possua centenas de milhares de servidores, destinados a criar, individualmente, universos particulares com infinitas possibilidades de co-criação de espaços de interação, conteúdo e propósitos. Mas, como já dito, há um público específico que se interessa mais pelas funcionalidades da ferramenta: jovens apaixonados pela cultura *pop* e *gamer* se agrupam em servidores para constituir comunidades e compartilhar experiências.

Quando da seleção das comunidades que foram estudadas para a presente pesquisa, em agosto de 2020, as principais classificações (*tags*), em nível global, que registram os *servers* de acesso público do Discord<sup>57</sup>, e suas respectivas quantidades, eram: *community* (191.016); *gaming* (109.212); *anime* (153.484); *roleplay*<sup>58</sup> (123.375); *chill* (132.461); e *NSFW*<sup>59</sup> (65.878). Como se vê, há uma centralização importante em tópicos de interesse dos jovens nativos digitais que buscam a plataforma para socializar virtualmente, descontraír a partir de jogos e consumir conteúdo voltado à cultura *pop* e *gamer*.

---

<sup>56</sup> Inspirados pelo fenômeno da gamificação e através da tecnologia do metaverso, vários mercados tradicionais, a exemplo de escritórios de advocacia e clínicas de medicina, criaram versões virtuais de seus espaços para oferecer a prestação de serviços à distância. A pandemia de Covid-19 acelerou a utilização de espaços virtuais, antes explorados majoritariamente por *gamers*, *geeks* e *nerds* (Beran, 2018), por *outsiders*. Ver exemplo: <<https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2022/03/escritorios-de-advocacia-criam-salas-no-metaverso-para-atender-clientes.shtml>>.

<sup>57</sup> Todos os *servers* públicos estão disponíveis e ranqueados no site: <<https://disboard.org/servers>>.

<sup>58</sup> *Tag* que demarca os servidores focados em simulação virtual, na qual os usuários fingem ser partes integrantes de um microsistema social emulado por eles mesmos. Na comunidade, cada um assume uma posição confiada pelos membros administradores.

<sup>59</sup> *Tag* que significa *Not Safe For Work* (Não apropriado para o trabalho) e que, desde os primeiros registros de estudos em plataformas e *image boards*, sinaliza que existe conteúdo impróprio para visualização em público, o qual serve de alerta para tentar evitar constrangimentos para os usuários.

O Discord representa, portanto, um importante marco na evolução do desenho das plataformas digitais em razão de sua arquitetura ser especificamente construída para fornecer funcionalidades para o público jovem. Por essa razão e pelo seu impacto no mercado consumidor de *gamers* e *geeks* é que a plataforma Discord foi a selecionada para a condução da presente pesquisa etnográfica.

A partir desse cenário de provocação de atribuições de novos espaços imersivos para a interação no âmbito digital é que se inicia a imersão etnográfica, para compreender de quais formas o espaço virtual contribui para a construção de uma cultura política radicalizada entre jovens *gamers* e amantes de cultura *pop* na comunidade de nativos digitais no Brasil.

### ***A descrição do ambiente.***

A transitoriedade pelos espaços digitais exige não só o reconhecimento do território de cada plataforma, mas também a aplicação de diferentes métodos e técnicas de pesquisa para que, aos dados, haja a correta compreensão. É o procedimento que Peirano (2014, p. 386) chamou de "*contextualização da comunicação ao ambiente de estudo*". Isso porque cada plataforma é única, um universo em si mesmo, construída com sofisticados algoritmos para ofertar mercadorias e experiências distintas. Mesmo assim, há em todas o mesmo objetivo comercial: manter a atenção contínua dos usuários (Morozov, 2018).

No âmbito da etnografia, cada mídia social, grupo ou comunidade digital apresenta particularidades e excentricidades específicas que, sob o aspecto cultural, precisam ser interpretadas pelo pesquisador (ver Gandolfi, 2016; Leitão, Gomes, 2017; Cesarino 2020). Na pesquisa etnográfica multissituada os desafios metodológicos são ainda mais específicos, porquanto há a exigência de se integrar diferentes dados, atores, interações e desenhos culturais em uma contribuição para a teoria que faça sentido (Barrat, Maddox, 2016; De Seta, 2020).

Outros pesquisadores já concentraram esforços acadêmicos para teorizar as construções sociais e políticas a partir da análise de mídias *mainstream*, sobretudo a partir de dados extraídos do Facebook e Twitter (ver von Bülow; Dias, 2019; Recuero, 2016). No Brasil, sobretudo após as eleições de 2018 e a emergência sanitária da Covid-19 em 2020, pesquisadores voltaram os olhares para investigar a constituição do bolsonarismo em plataformas como WhatsApp (ver Cesarino, 2020) e Instagram (ver Fernandes *et al*, 2020; Maia *et al*, 2022).

Contudo, em âmbito nacional<sup>60</sup>, as pesquisas que focam no Discord são minoritárias e apresentam análises mais centradas em estudar a utilização da ferramenta para fins pedagógicos. O olhar impresso na presente pesquisa foi construído para avançar na introdução dessa plataforma que ganhou a predileção de jovens *gamers* no Brasil e no mundo e que assume o protagonismo e concentra grande parte das funcionalidades de interação entre os jogadores.

Na presente pesquisa iremos adentrar em uma plataforma que considero pertencente à "camada mediana" do ecossistema das mídias digitais e que flutua entre o *mainstream* e estruturas da *dark/deepweb*. O Discord, aliado a outros aplicativos como Reddit e Twitch, compõe o que ora denomino de "*mídias sociais de discussões alternativas*". Tais mídias, por serem nichadas em públicos específicos, por vezes possuem a característica específica de hospedar uma mescla singular de conteúdos e referências de argumentos e vocabulários próprios das redes *mainstream* com outros radicalizados, próprios de *imageboards*, fóruns e chans.

Não se tratam de *mídias alternativas*, consoante se convencionou denominar na literatura aqueles meios de comunicação independentes, cuja origem do financiamento é incerta e que são construídas para reforçar pontos de vista da extrema-direita global (Bhat, 2021)<sup>61</sup>. Todas as plataformas que compõem a "camada mediana" são vinculadas a grandes empresas de tecnologia e são financiadas por ações da bolsa de valores. Existe, portanto, um modelo de negócios que lucra vertiginosamente a partir da exploração de ambientes inspirados em modelos de comunicação radicalizados. De acordo com Browning (2021), o Discord se inspira nos clássicos *image boards* e *chans* para entregar uma experiência de comunidade digital adaptada ao *layout* das Webs 2.0 e 3.0, em outras palavras, uma atualização da roupagem digital. Massanari (2015) também enxerga no Reddit variados traços de semelhança com espaços como 4chan e 8chan, estes últimos conhecidos por gestar grupos transnacionais que impactam na política mundial, a exemplo da *alt-right*, do movimento *GamerGate* e, no Brasil, do chamado gabinete do ódio.

---

<sup>60</sup> Não se ignora que, recentemente, o Discord entrou na mira da opinião pública em razão de denúncias de cometimento de crimes por jovens em comunidades digitais. Antes que a plataforma entrasse na pauta do dia e sua regulação fosse discutida pelas autoridades, os dados que consolidam a presente pesquisa já estavam em fase de coleta e análise.

<sup>61</sup> A pesquisa de Bhat (2021) é interessante pois apresenta a perspectiva de ascensão de *mídias alternativas* para propagandear a favor de líderes populistas de extrema-direita durante suas campanhas e também para manter a popularidade destes durante seus mandatos. Trata-se de um fenômeno transnacional que surge a partir do confronto desses políticos com mídias sociais *mainstream* e com a imprensa. No Brasil, Nascimento, Barreto e Cesarino (2022) mostram como esse ecossistema funciona para criar uma imagem positiva de Bolsonaro no Telegram.

Após uma onda de massacres internacionais, sobretudo nos EUA, diversos *chans* foram descontinuados<sup>62</sup> e seus antigos usuários encontraram abrigo em outras plataformas, especialmente no Discord. Inclusive, uma simples mapeada em acervos de repositórios de *chans* anônimos brasileiros levam a *links* de comunidades do Discord, em uma espécie de *onda de migração digital* entre espaços virtuais em prol da reorganização de grupos de ódio.

Portanto, na superfície da Internet estão as mídias sociais *mainstream*<sup>63</sup>, representadas por aquelas que possuem alta capilaridade entre diversos públicos, com acesso franco e fácil usabilidade (Facebook, Instagram, TikTok). No outro extremo estão os *chans*, *imageboards* e fóruns, espaços de grande concentração de conteúdo odioso e preconceituoso, onde o anonimato integral é a regra. No meio caminho estamos nós, em uma mídia social de "discussões alternativas", cujas *affordances* são construídas para emular as premissas dos *chans* em uma nova roupagem compatível com a fase atual da Web 3.0.

O Discord é capaz de reunir, em um só espaço, funcionalidades agregadas de outras várias plataformas. As comunidades permitem a interação por texto, grupos de chamadas de voz, imagens, vídeos e salas colaborativas para a construção de memes, além de existir a possibilidade de interconexão entre outros grupos e também com diferentes mídias sociais, a exemplo do YouTube - com a funcionalidade de reprodução de vídeos lá hospedados sem necessidade de inicialização do aplicativo nativo.

Sua notória capacidade de atratividade é também resultado da ampla utilização da plataforma por jogadores famosos, profissionais (pró-players) e *streamers* que criam suas próprias comunidades e utilizam o seu alcance público para atrair e convidar seus espectadores e fã a ingressarem no Discord. Por essas razões, a plataforma se tornou o principal ponto de encontro entre jovens *gamers* em nível global, com mais de 150 milhões de usuários ativos mensalmente<sup>64</sup>. A utilização de suas estruturas e espaços para criação de comunidades de impacto político local, regional, nacional e supranacional, inclusive, já começou a ser explorada pela literatura do norte-global (ver Costa; *et al*, 2022; Arifianto; *et al*, 2021; Baele; Brace; Coan, 2020).

A popularidade da plataforma entre *gamers* não é sem motivos, visto que o objetivo original dos fundadores era o de criar uma ferramenta que possibilitasse a conexão e

---

<sup>62</sup> Notícia em Português sobre o movimento de desativação de *chans* pode ser acessada aqui: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-49243535>>. Acesso em 01º de Abril de 2022.

<sup>63</sup> A utilização do termo *mainstream* não se refere ao número de usuários e acessos, pois, como vimos, o Discord possui métricas voluptuosas. No presente caso, o adjetivo classifica as mídias sociais que são mais popularmente conhecidas e utilizadas pelas pessoas comuns, de todas as idades e regiões; em contraposição com o conjunto de outras plataformas que, embora populares em um nicho, se restringem a certos públicos.

<sup>64</sup> Dado oficial disponibilizado pela plataforma. Disponível em <<https://discord.com/company>>. Acesso em: 23.02.2023.

comunicação de amigos ao redor do mundo, em tempo real, e compartilhar o amor por videogames a partir de conexões sociais<sup>65</sup>. Anos depois, e principalmente após o início da pandemia de Covid-19, o Discord se tornou a principal ferramenta utilizada para a comunicação em comunidades de *gamers*, mas as facilidades da plataforma também fizeram com que a plataforma atingisse outros públicos e fatias de mercado, especialmente para a organização de grupos de trabalho em *home office*, para o desenvolvimento de metodologias de ensino remoto (Arifianto; *et al*, 2021) e também para reinventar atividades que, anteriormente, eram feitas de forma presencial, como clubes de livro ou atividades físicas coletivas.

Muito do sucesso da plataforma é atribuído às diversas funcionalidades inerentes ao modelo de negócios, dentre as quais oito prevalecem:

1. **Bate-papo por voz e texto:** os usuários podem conversar com outras pessoas, em tempo real, por meio de chat de texto e canais de voz.
2. **Canais personalizados:** os usuários podem criar canais personalizados para conversas específicas, como discussões sobre jogos, projetos de trabalho ou outros tópicos específicos.
3. **Integração com outras plataformas:** o Discord pode ser integrado com outras plataformas, como Twitch e YouTube, para permitir que os usuários compartilhem conteúdo e se conectem com outras comunidades.
4. **Servidores personalizados:** os usuários podem criar servidores personalizados para suas comunidades e manter o controle sobre a configuração e acesso aos grupos.
5. **Bots:** o Discord aceita a integração com *bots*, que são programas automatizados que podem executar tarefas específicas, como moderar conversas, fornecer informações ou tocar música, dentre outras.
6. **Compartilhamento de tela:** os usuários podem compartilhar suas telas com outros usuários durante conversas por voz ou chat de texto, tornando a interação mais dinâmica e subjetiva.
7. **Enquetes:** o Discord permite que os usuários criem enquetes para coletar opiniões e feedbacks de outros membros do servidor.

---

<sup>65</sup> Um relato mais aprofundado sobre as razões que motivaram a criação do Discord pode ser encontrado na página da internet. Disponível em <<https://discord.com/company>>. Acesso em: 23.02.2023.

8. **Autenticação em dois fatores e criptografia:** o Discord oferece autenticação em dois fatores para garantir a segurança das contas dos usuários e dar uma maior garantia do anonimato.

Tais funcionalidades, inerentes à plataforma, trouxeram valor agregado e conquistaram a predileção da comunidade *gamer* já que, mais do que permitir a comunicação entre os jogadores, o Discord se propõe a possibilitar a completa emulação de comunidades sociais digitais ao refinar os métodos de participação e engajamento dos usuários, consoante veremos nas linhas a seguir.

A despeito da maior parte dos estudos acadêmicos sobre a plataforma lançarem olhares sobre a sua intersecção com as áreas educacionais e o seu recente processo de gamificação (ver, por exemplo, Arifianto; *et al*, 2021(a); Arifianto; *et al*, 2021(b)), a indiscutível capacidade agregadora do Discord para receber as comunidades de *gamers* e *geeks* já é objeto de revisão por cientistas sociais que estudam mídias digitais. Destaco as pesquisas que avaliam os enfrentamentos de resistência suportados por minorias raciais dentro de comunidades *gamers* e o processo de criação de "diásporas digitais" de apoio na luta antirracista e anticolonial (Fletcher, in Costa *et al*, 2022) e as dificuldades dos moderadores de conteúdo que tentam conter o espalhamento de discursos de ódio e de conteúdo tóxico pelas comunidades (Jiang *et al*, 2019).

Na presente pesquisa, entretanto, o interesse primordial é por estudar as interações sociais e políticas que ocorrem dentro da plataforma. Portanto, não se trata de uma etnografia sobre o ambiente digital, sua infraestrutura e funcionalidades, embora neste capítulo far-se-á a abordagem das interações entre atores-ambiente. A despeito do foco do estudo não ser na plataforma, sua estrutura e no algoritmo que a funda, não se ignora que existe um processo do que Cesarino (2022, p. 40) chamou de "*coprodução (...) entre cognição maquínica e humana*" - ou seja, uma disposição a modulação da biologia humana por algoritmos e *affordances*.

Baseado nessa predisposição de *modulação* entre humano-máquina, identifiquei o que parece ser um 'caminho artificial', ou um fluxo, de atração dos jogadores *online* para comunidades digitais em mídias sociais. O que chamei de 'caminho artificial' é a representação etnográfica de que, durante o campo, recebi com frequência convites para ingressar em comunidades *gamers* do Discord, os quais eram compartilhados em *chats* de jogos e mensagens *inbox*. Em outras palavras, a jornada do *gamer* que joga *online* será, em

algum momento, perpassada por oportunidades de se juntar ao Discord com a promessa de maximizar a experiência lúdica.

Essa artificialidade, portanto, representa a utilização das composições algorítmicas enquanto pontos de atração de jovens para espaços digitais que possibilitam a interação coletiva em torno de pautas e para a construção de agências. O sistema artificial permite que se crie no imaginário *gamer* a sensação de pertencimento de que outros sujeitos com referências e preferências guiadas pela cultura *pop* se encontram em comunidades *online* para estimular a construção de uma identidade coletiva.

Outras pesquisas já haviam destacado o contínuo uso de *hashtags* e *hiperlinks* para espalhar convites a terceiros, *outsiders* da comunidade e potenciais interessados, a perambular pelos ambientes imersivos digitais e a ajudar na constituição e consolidação de novos espaços aglutinadores (Leitão; Gomes, 2017; Saka, in Costa; *et al*, 2022; Fletcher, in Costa; *et al*, 2022). Na experiência imersiva em jogos e comunidades *gamers*, o Discord se mostrou um ponto central de reunião dos atores que elegeram a plataforma para fundar e constituir espaços primários de prefiguração.

Embora, como já dito, as políticas de constituição da plataforma, seus algoritmos, infraestrutura e *affordances* sejam interesses secundários de estudo da pesquisa, não ignoro que os aspectos de interação entre usuários-plataforma (ator-ambiente) e sua importância para a co-construção dos ambientes digitais e de sua cultura<sup>66</sup> (Cesarino, 2022; Latour, 2005). Como se verá nas páginas seguintes, a estrutura aglutinadora do Discord propicia um ambiente fértil para a propagação de enquadramentos e sintagmas que são particularmente inerentes às referências que constituem o repertório comunicativo dos jovens *gamers* e *geeks* brasileiros.

O ingresso originário, na primeira comunidade no Discord, partiu de um convite de um antigo conhecido com quem costumava jogar. O convite veio em janeiro de 2020 e, naquela época, eu ainda estava em uma etapa exploratória da pesquisa para eleger qual seria a melhor plataforma e técnica de imersão etnográfica para escavar os dados principais para os objetivos da pesquisa e, com base na literatura, a realização de entrevistas e conversas durante partidas *online* se mostrou uma interessante opção.

Não tardou muito para que, nas primeiras tentativas, eu fosse repreendido em minhas perguntas, mesmo tomando todos os cuidados para evitar ser invasivo ou para tornar o diálogo o mais natural possível. Mas conversar, implícita e explicitamente, sobre política com jovens,

---

<sup>66</sup> Para uma análise específica que aplica a teoria cibernética ao contexto político brasileiro contemporâneo, conferir Leticia Cesarino, 2022.



ainda mais *gamers* e *geeks*, é um desafio tortuoso que exige cautela e sofisticação retórica, já que é comum que sejam manifestadas opiniões contra o sistema político - ou melhor, contra a democracia liberal, as estruturas de poder e o *establishment* na forma que conhecemos e adotamos no mundo ocidental.

A partir de então, segui de forma encoberta até que, em agosto de 2020, elegi as três principais comunidades *gamers* do Discord a partir dos dados disponibilizados no Disboard, consoante relatado no capítulo anterior. Foi a partir dos aludidos grupos que os dados a seguir foram consolidados.

### ***O espelho da realidade: comunidades sociais digitais e a emulação de um espaço alternativo***

À primeira vista, o Discord aparenta ser mais um dentre tantos serviços de comunicação instantânea entre usuários à distância. Tal impressão é perdida na medida em que o consumidor explora as funcionalidades da plataforma e se integra nas comunidades digitais. Embora existam, de fato, semelhanças no modo de prestação de serviços (envio de mensagens de texto e voz em tempo real), a construção primordial do modelo de negócios da referida mídia social se distancia significativamente de outros serviços conexos de comunicação como o WhatsApp e Telegram, por exemplo.

As semelhanças são fáceis de serem atestadas: em ambos os modelos a pretensão é de oferecer serviços que quebram a barreira geográfica e permitem a comunicação, em tempo real, entre indivíduos e grupos. Também, nos dois casos, a literatura vem observando a construção de práticas de ativismo digital que se assemelham, ao menos em parte, e sobretudo no que toca à criação de grupos focais e de comunidades que partilham interesses subjetivos em comum e que agem para maximizar o alcance das mensagens a partir do uso das *affordances* das plataformas (ver Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022; Fonseca; Ribeiro; Nascimento, 2022; Dias; von Bulow; Gobbi, 2021; Coimbra; Benevenuto, 2019).

Outro ponto em comum é que tanto as plataformas *mainstream*, quanto o Discord, se valem da construção de um ecossistema, baseado na intercambialidade de conteúdo entre comunidades vizinhas nativas dos próprios aplicativos e da interconexão com outras mídias autônomas (como YouTube e Instagram), para agregar possibilidade de comunicação e de consumo de conteúdo (Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022; Gallagher; O’connor; *et al*, 2021). No Discord, por exemplo, é comum que os usuários direcionem a comunidade para materiais hospedados em mídias sociais vizinhas, sobretudo Reddit, Twitch.tv e YouTube. Com isso, se pretende atingir o maior número possível de potenciais usuários e atrair novos

membros. Também, para tanto, as comunidades digitais, em diferentes mídias sociais, se valem de filtros-bolha e de estratégias de enviesamento algorítmico para angariar novos seguidores (Stepherd, 2020).

No que toca às diferenças, o principal ponto que merece ser explorado diz respeito à primordialidade que a plataforma desempenha para a existência e sobrevivência da comunidade digital. Enquanto pesquisas indicam que nas mídias *mainstream* o principal foco de movimentos e grupos ideológicos é tentar, a partir do uso dos artifícios humanos e algorítmicos, atingir o público-alvo e aumentar a audiência que consome e compartilha o conteúdo gerando maior fator de impacto (ver Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022; Zannettou, *et al*, 2018; Recuero, 2016), no Discord há uma diferença relacionada à integração de conteúdo não lúdico às comunidades.

Explico: diferentemente dos aplicativos WhatsApp e do Telegram, por exemplo, nos quais encontram-se grandes grupos orientados por vertentes políticas e por predileções de candidatos e partidos (Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022; Chagas, 2021), no Discord os grupos centralmente orientados para discutir assuntos políticos ou produzir conteúdo direcionado a determinado ator são extremamente minoritários e pouco populados por usuários. Afinal, como já dito, a plataforma foi pensada e desenvolvida para suprir necessidades específicas de usuários *gamers* que tinham dificuldades de se comunicar, em tempo real, durante partidas *online*, bem como necessitavam de possibilidades de criação de conexão em espaços comunitários integrados com plataformas de jogos, vídeos e de *live stream*.

Não significa dizer, contudo, que não há a circulação de conteúdo político-ideológico em comunidades do Discord. Como veremos no próximo capítulo, a vertente política é espinha dorsal da construção coletiva dos atores-usuários dos grupos frequentados durante a pesquisa, muito embora não haja explicitação clara na *descrição dos grupos* de que os membros possuem interesse de conversar sobre ideologia política. Por aqui não se assume que a questão é abordada de forma inconsciente, mas mais, como observou Massanari (2015, p. 32), enquanto expressões de uma *cultura participativa*, ou seja: de um ímpeto coletivo de se criar, praticamente emular, uma espécie de sociedade digital.

Esse processo de construção de nova realidade alternativa digital pode ser explicado por dois fatores, nos casos das comunidades de jovens *gamers* no Brasil. O primeiro é herança dos *chans* e *image boards* clássicos, nos quais o senso de comunidade, cumplicidade e companheirismo sempre se apresentou com bastante entonação entre os participantes (Beran, 2018; Galdonfi, 2016). Nesse ponto, o que pesquisas observam é que as comunidades *gamers*

ao redor do globo se blindaram em torno do que se convencionou chamar de "cultura *gamer*" e hoje lutam pela manutenção de sua "pureza", ou seja, em outras palavras, pelo afastamento do chamado "politicamente correto" e pela perpetuação da construção narrativa-lúdica dos jovens orientada ao consumidor "*gamer* médio": homem, heterossexual e branco (ver Mussa, 2019; Goulart; Nardi, 2017; Shawn, 2010).

Já o segundo fator está ligado à infraestrutura da plataforma que orienta para o afloramento de uma "*cultura participativa*" (Massanari, 2015, p. 32). Diferentemente de grupos no Telegram e WhatsApp que são criados para o propósito de, desde sempre, discutir política ou defender determinado partido ou político, no Discord as comunidades *gamers* não carregam em sua criação o objetivo de conversar sobre política, mas, pelo contrário, muitos sustentam o legado apolítico e anárquico fruto dos primeiros entusiastas da Internet (ver Cruz Santana Júnior, 2018; Castells, 2019). O que se vê no Discord é a orientação algorítmica para a criação e emulação de uma realidade alternativa digital baseada na participação dos usuários. Nesse espelho do mundo real, portanto, as trocas sociais englobam a infinitude de relações que estão presentes no cotidiano vivido, inclusive a política.

O que há, portanto, é um liame subjetivo em comum que conecta todos os que decidem integrar e participar do engajamento coletivo em comunidades: a paixão pela cultura *gamer* e *pop*. Significa que a pretensão primeira de quem integra as comunidades e grupos no Discord é conseguir se conectar com uma rede de pessoas que compartilham do mesmo interesse pelo jogo e pelas referências culturais que o circundam. Além da afeição mútua entre si, existe uma espécie de crítica a determinados elementos da "cultura dominante", o que os levam, por meio das comunidades digitais, a criar maneiras de construir uma cultura mais alinhada às referências que compactuam.

Para muitos, então, as comunidades no Discord servem de abrigo, ou refúgio, onde é possível encontrar pertencimento a partir de amizades mediadas pelo virtual. Outras pesquisas acentuam essa fortíssima característica inerentes às comunidades *gamers* ao redor do globo, as quais, para a maior parte dos usuários, ultrapassam a finalidade primordial de conexão com outros jogadores para possibilitar o compartilhamento de jogos *online* e conteúdo de interesse, e passam a servir como "zonas de fuga", "lugar preferido" ou, até, como "segunda casa" (ver Xue; Newman; Du, 2019; Pietersen; Coetzee; Byczkowska-Owczarek; Elliker; Ackermann, 2018).

Nesse sentido, é interessante se pensar, em teoria de ciências sociais, como espaços digitais fundamentalmente pensados para o campo lúdico conseguem adquirir importante proeminência na vida dos usuários ao ponto de assumir primazia fixa na rotina de jovens que

enxergam nas comunidades digitais e nos jogos virtuais a principal, ou única, forma de sociabilidade. Também, como modelo de negócios, para as empresas que administram as plataformas a manutenção do maior tempo de tela possível e a criação de dependência psicológica entre consumidor e a mídia social significa incremento no lucro e no poder de impacto do mundo virtual na vida real. Durante a etnografia conheci jogadores-usuários que passam mais de 16 (dezesesseis) horas por dia conectados na plataforma. Muitos deixam suas máquinas, de forma ininterrupta, *farmando*<sup>67</sup> nos jogos enquanto realizam outras atividades.

Para que se maximize o tempo de tela e se crie dependência entre humano-máquina, as plataformas investem em rebuscados algoritmos e infraestruturas que possibilitam a integração, imersão e emulação de uma vida alternativa (ver Bardzell; Odom, 2008). No Discord, as *affordances* e infraestruturas tratam de garantir a recorrência e o retorno à plataforma que opera em estado de quase monopólio. Outras empresas que oferecem serviços similares ao Discord, como TeamSpeak e Mumble, são limitadas e o design é precário quando comparado ao *player* principal. Também não consegui identificar, seja por pesquisas próprias ou conversando com outros jogadores, alternativas aos serviços oferecidos pela plataforma: na verdade, não ouvi relatos de usuários insatisfeitos com o serviço em si.

Isso porque o Discord opera na dinâmica de um emulador social, ou um "espelho da realidade", a partir de sofisticadas personalizações e integrações com outras plataformas, o que permite que os usuários-jogadores construam coletivamente práticas sociais alternativas a partir de trocas inerentes às *affordances* da plataforma. Para além das conversas individuais e em grupo que podem ser feitas por vídeo, voz e texto, as comunidades *gamers* se organizam em hierarquias setorizadas divididas por funções compartilhadas entre os integrantes. Há, portanto, uma organização interna de poderes, funções e importância dos usuários integrantes dos grupos.

A construção das comunidades *gamers* brasileiras no Discord utiliza a infraestrutura da plataforma para a emulação de modelos de construção de hierarquias de *divisão social* baseadas em critérios como: nível de participação, prestígio e habilidade do jogador, antiguidade na comunidade, popularidade (eleição) e contribuição monetária (com impulsos). Há, portanto, uma divisão da importância e dos poderes designados a cada um dos participantes da comunidade, cujo critério de definição segue padrões próprios e a divisão pode fazer alusão a modelos civis (cargos/posições) ou militarizados (patentes).

---

<sup>67</sup> *Farmando*: gerúndio da forma verbal do brocardo *gamer* "fármar", originário do verbo em inglês *to farm*, significa, dentro dos jogos, o ato de buscar adquirir e ampliar recursos para o jogador ou grupo. A forma em que há o acúmulo de recursos varia de jogo para jogo.

O processo de tomada, controle e manutenção de poder também é baseado em diferentes perspectivas, a depender do ritmo de crescimento, da participação dos usuários e das mudanças que são desejadas na comunidade digital. Como, aqui, falamos dos três principais grupos *gamers* no Discord, é imperioso que se institua um sistema de controle social e de moderação dos discursos, sob pena de que se instaure um caos informacional.

Geralmente, estão em disputa os cargos de administradores e moderadores, os quais possuem prerrogativas especiais de exercício de poder de controle perante os demais participantes, com a diferença de que os primeiros são possibilitados de controlar o servidor por inteiro, ao passo que os últimos podem, tão somente, exercer o controle de convencionalidade sobre o discurso e narrativas proferidos pelos demais colegas. Gestões bem sucedidas têm como propósito ampliar o impacto da comunidade digital, atrair novos apoiadores e conquistar a fidelidade dos participantes. Com isso, se espera maior visibilidade dentro da mídia social Discord Brasil, além de vantagens específicas da plataforma.

A divisão de poder costumeiramente segue fórmulas historicamente conhecidas em modelos sociais da vida real. Algumas seguem o modelo monárquico, outras tentam integrar referências democráticas e outras aristocráticas. Em comunidades pequenas, a totalidade do poder costuma se concentrar na mão de uma pessoa, a que cria o grupo, que exerce as atividades de organização e personalização do ambiente, escolhe e promove outros usuários à posição de moderadores e realiza todo o controle, imposição e alteração de regras de convivência. A concentração de poder em somente uma pessoa, além de comumente estar presentes em comunidades menores e mais jovens no Discord, também é o modelo adotado por *streamers* e influenciadores que decidem criar canais próprios, com o objetivo de garantir controle total da integração com os fãs.

Comunidades em que o há o exercício do poder moderador por alguns poucos membros são, geralmente, aquelas pequenas que cresceram e já não é mais possível o controle por apenas uma pessoa. Há outras que são idealizadas e criadas, em conjunto, por amigos e grupos, ou também as que adotam algum sistema de promoção e de carreira baseado em algum aspecto subjetivo, seja à escolha dos administradores ou a partir da implantação de critérios de mérito. Esses grupos, costumeiramente, possuem alguns milhares de participantes e começam a ganhar projeção e relevância dentro da comunidade *gamer* brasileira, de modo que é um prestígio, interno e externo, poder ser promovido a algum cargo de alto nível de impacto.

Os critérios de promoção podem ser objetivos ou subjetivos e variam de comunidade para comunidade. Existem aquelas que colocam, como regra escrita, o processo de avaliação

para a verificação do merecimento da promoção, de modo que se cria uma disputa interna entre os usuários para acumulação de maiores fatores bonificadores para a mudança de cargo. Em algumas são estipuladas tarefas para a concessão de prestígio, normalmente ligadas ao nível de participação na comunidade, a exemplo de enviar uma quantidade significativa de mensagens, participar por determinadas horas de *calls* ou recrutar novos participantes para o time.

Há, obviamente, a promoção para altos cargos através da contribuição monetária do membro da comunidade digital a partir de 'impulsos', que são moedas/gemas administradas pelo próprio Discord. Ao impulsionar um determinado servidor, o usuário colabora com vantagens que são concedidas de forma coletiva a todos os demais membros da comunidade digital. Ou seja, o dinheiro gasto por um a todos aproveita e a forma com que geralmente ocorre a bonificação é pela promoção do doador para cargos mais relevantes. Como dito, os impulsos possuem efeito coletivo e aumentam as possibilidades de personalização em três níveis, os quais aumentam a partir da quantidade de gemas doadas pelos usuários, assim como as vantagens de personalização da comunidade digital são significativamente incrementadas.

Portanto, os impulsos são lidos como uma espécie de *crowdfunding* para o benefício coletivo e para o aumento da diversão dentro da comunidade digital. Entre os níveis de vantagens os usuários passam a ter acesso a *emojis* exclusivos, figurinhas personalizadas, aumento na qualidade de áudio, ícone animado do servidor, pano de fundo de convite personalizado, transmissão ao vivo de *lives* em alta qualidade, limite superior de envio de arquivos e possibilidade de criar plateias e palcos virtuais para a transmissão de vídeos. O Discord possui planos de recorrência anual e mensal que variam pela quantidade de impulsos que o usuário busca adquirir.

The image shows a screenshot of the Discord server boost benefits page, organized into three columns representing different boost levels. Each column has a purple header with a Discord logo, the level name, and a 'DESBLOQUEADO' (Unlocked) button. The benefits are listed with green checkmarks.

Vantagens de Nivel 1	Vantagens de Nivel 2	Vantagens de Nivel 3
As vantagens do servidor impulsionado incluem —	Servidores impulsionados têm tudo de bom, e —	Servidores impulsionados têm tudo de bom, e —
✓ +50 espaços de emoji do servidor (para um total de 100)	✓ +50 espaços de emoji do servidor (para um total de 150)	✓ +100 espaços de emoji do servidor (para um total de 250)
✓ +10 espaços de figurinhas personalizadas (para um total de 15)	✓ +15 espaços de figurinhas personalizadas (para um total de 30)	✓ +30 espaços de figurinhas personalizadas (para um total de 60)
✓ 128 kbps de qualidade de áudio	✓ 256 kbps de qualidade de áudio	✓ 384 kbps de qualidade de áudio
✓ Ícone animado do servidor	✓ Faixa do servidor	✓ Link de convite personalizado para o servidor
✓ Plano de fundo de convite do servidor personalizado	✓ 50MB de limite de envio para todos os membros	✓ 100MB de limite de envio para todos os membros
✓ Transmita para seus amigos em alta qualidade.	✓ Transmissões no Go Live em 1080p e 60fps	✓ Faixa do servidor animada
	✓ Ícones de cargos personalizados	✓ Limite da plateia em um palco de vídeo foi aumentado para 300
	✓ Limite da plateia em um palco de vídeo foi aumentado para 150	

**Ganhe recompensas iradas ao se tornar um impulsionador!**

Figura 4: níveis de vantagens concedidos às comunidades digitais no Discord a partir do número de impulsionamentos. Fonte: Discord e organização do autor.

Outra forma possível de divisão de poder, mas que não se vê com recorrência, é a eleição através de enquetes (*pools*). Quando ocorrem eleições, há uma reserva pré-definida de cargos à livre escolha popular e os candidatos são autorizados a fazerem campanhas com base em regras pré-acordadas. São eventos de importante magnitude, pois representam a possibilidade de renovação do contingente que possui o poder decisório e administrativo na comunidade. As eleições, nas comunidades que assim optam, ocorrem com periodicidade certa para renovação constante, visto que os mandados são, em regra, curtos em razão do alto fluxo de transitoriedade de novos participantes. As técnicas de convencimento para o voto variam do uso e abuso de *memes*, de longas conversas em *chats* públicos e do envio de pedidos criativos de voto em mensagens privadas. A organização também media debates entre os candidatos que são inquiridos, em público, pelos participantes. Possui o direito de voto tão somente aquele participante que, à luz de regras próprias da comunidade, ostenta registro definitivo na base de dados do servidor (membro ativo).

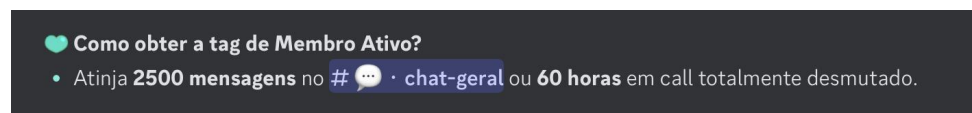


Figura 5: Exemplo de requisitos para a obtenção do registro como "membro ativo" em uma das comunidades. Fonte: Discord.

A repartição de poder em hierarquias é de importância para a divisão social do trabalho dentro das comunidades digitais. A cada cargo/carreira são imputadas responsabilidades e deveres compatíveis com o papel que o usuário possui na comunidade digital. As recompensas, da mesma forma, flutuam com o desempenho e a relevância da qualidade do trabalho apresentado ao grupo coletivo. Em comunidades centralizadoras, compete ao administrador avaliar o trabalho de cada membro, ao passo que em grupos organizados de forma descentralizada há a formação de uma comissão, com vários moderadores e administradores, responsáveis por coordenar as operações de trabalho, a divisão de postos e tarefas e a avaliação periódica dos retornos.

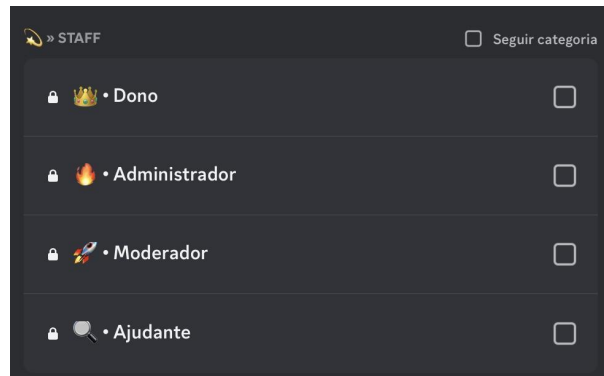


Figura 6: exemplo de hierarquias de divisão de cargos dentro de uma importante comunidade digital *gamer* brasileira no Discord. Fonte: Discord. Organização e coleta do autor.

A força de trabalho é crucial para a manutenção e crescimento da comunidade digital. A sobrevivência do grupo depende da criação de estímulos e da correspondência dos participantes a partir do engajamento. Se não há entrosamento entre os participantes, consequentemente o destino será a descontinuidade do grupo. Por essa razão, é ululante que se crie conexão entre os participantes e que se incentive a sensação coletiva de pertencimento ao coletivo, seja a partir da imputação de responsabilidades objetivas no cumprimento de deveres e tarefas importante, ou ainda a partir da criação da ideia de 'família digital' que compartilha, além do espaço digital, ambições e afetos.

Para que haja o estímulo ao ingresso e à participação da maior parte possível de membros, as comunidades digitais são fundadas no genuíno ímpeto de possibilitar a criação de um espaço seguro para que sejam compartilhados todos os tipos de experiência pessoal dos participantes, incluindo sentimentos de inseguranças, angústias, realizações e projetos pessoais. Ou seja, a integração entre usuário-comunidade ultrapassa a busca pelo ludismo e descontração, se tornando um espaço de extensão da vida real e da formação de referências e influências na subjetividade dos sujeitos.

Outras pesquisas identificam que mídias sociais atuam na condição de 'espaços seguros' para a organização de sujeitos e movimentos, seja para a formação de grupos de apoio destinados a uma determinada causa contenciosa (Futrell; Simmel, 2004; Massanari, 2015), ou ainda para a formação de 'diásporas digitais' criadas para proporcionar acolhimento e afeto à grupos minoritários que são perseguidos e proibidos de frequentar comunidades do *mainstream*, a exemplo de mulheres e pessoas pretas e pardas (Fletcher, In Costa; *et al*, 2022; Browning, 2021). Na ascensão de movimentos de extrema-direita brasileiros se observa, igualmente, a centralidade de infraestruturas digitais para a criação de coesão e coerência ideológica entre os atores, além de servir como plataforma de impulsionamento para os



enquadramentos embutidos em mensagens que por lá transitam (Nascimento; Barreto; Cesarino, 2022; Dias, von Bulow, Gobbi, 2021).

No Discord, a sensação de pertencimento, acolhimento e segurança apresenta uma camada a mais de complexidade. Isso porque, em regra, grupos de extrema-direita ou de outras comunidades sociais digitais que se formam em torno de determinada ideologia ou em defesa de um político ou partido já apresentam uma predisposição de afinidade filosófica entre os membros que decidem ingressar e engajar com os demais.

Por outro lado, no Discord os jovens se aninham em busca de conteúdo lúdico relacionado à jogos eletrônicos e cultura *pop*, mas acabam encontrando estruturas complexas de sociabilidade digital que emulam a vida cotidiana e acabam por ofertar redes de apoio e sentimentos que muitos são incapazes de encontrar nas relações do mundo real, a exemplo de sensações de pertencimento e de relevância. O que há de diferente é que, no Discord, se vê uma integração imersiva completa de várias complexidades da vida real de jovens que se dedicam, por vezes de forma integral, à construção de uma realidade alternativa virtual em fatores que ultrapassam o ludismo.

Portanto, o que se vê, é a criação de interações mediadas pela infraestrutura digital da plataforma em áreas da vida e no domínio de sentimentos como: relacionamentos, vida amorosa, amizades, profissões, planos e estratégias de futuro, além de "espaços de desabafo", normalmente utilizados para a expressão coletiva de descontentamentos com a rotina. Costumeiramente os jovens se juntam em rodas de conversa virtual para instituir *grupos de apoio*, sobretudo para reclamar da vivência familiar com pais e guardiões legais.

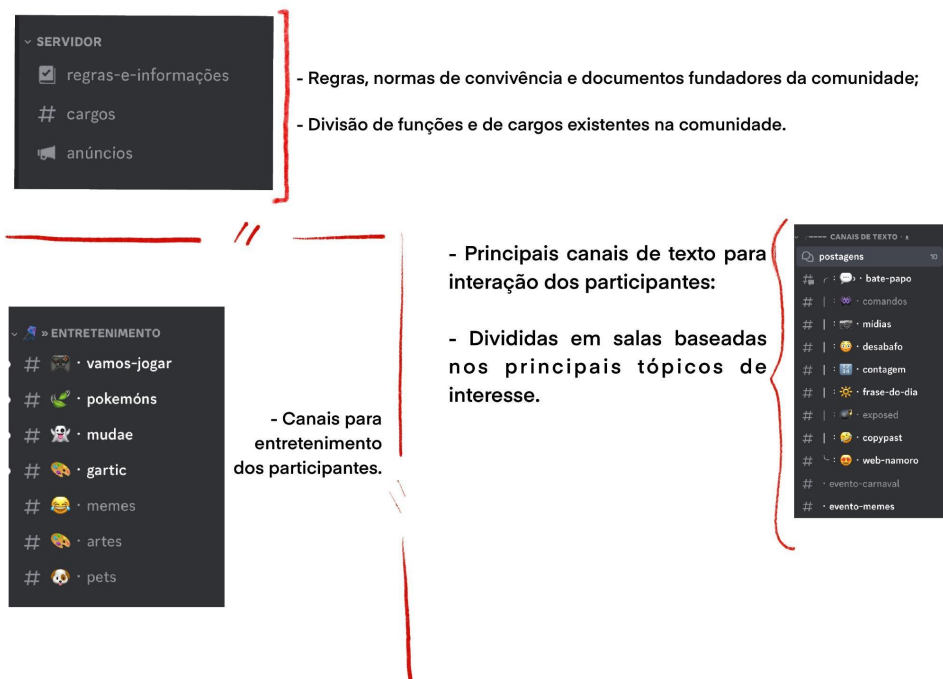


Figura 7: Exemplo de divisão interna de canais dentro de variadas comunidades *gamers* brasileiras no Discord. Fonte: Discord, organização do autor.

Como se observa no exemplo da Figura 7, as comunidades digitais *gamers* brasileiras no Discord são organizadas e divididas em canais variados que englobam elementos lúdicos de diversão, jogos, memes e cultura *pop*, mas também abrem espaço para interações sociais entre os participantes sobre questões da vida, como relacionamentos amorosos (*web-namoro*), desabafo e conselhos. Os participantes utilizam esses espaços para estreitar conexões e criar vínculos afetivos que ultrapassam a experiência que poderia ser ofertada em uma partida *online*, por exemplo.

Como se vê, o processo de emulação de um espaço social digital alternativo ultrapassa o campo lúdico e abraça a complexidade inerente ao processo de sociabilidade de jovens *gamers* no Brasil. O Discord, e outras plataformas digitais, ganham cada vez mais centralidade no processo de formação de individualidades e personalidades e a integração se inicia a partir do primeiro contato do jovem com as comunidades digitais.

### ***Boas-Vindas (BOT)***

Quando nos conhecemos, há 3 (três) anos, eu era visto pelos demais jogadores como um forasteiro, um *não-iniciado* nas práticas rotineiras da comunidade. Embora eu já tivesse certa experiência com jogos de videogame e conhecimento razoável de referências da cultura *pop*, era notório que meu nível de engajamento não tinha comparação com o dos demais. Com

a ajuda das métricas do Disboard, encontrei a comunidade *gamer* mais popular e solicitei o ingresso.

"Boas-vindas", disse o robô automaticamente e em seguida se ofereceu para fazer uma apresentação geral pelos canais da comunidade (*tour*) e apresentar todas as funcionalidades à disposição dos membros. As opções de entretenimento e, conseqüentemente, de engajamento, são ilimitadas e completamente personalizáveis a depender da destinação que os próprios usuários dão à infraestrutura. Conheci, a partir da perambulação com o *bot*, grande parte das funcionalidades, propósitos, objetivos e regras do grupo, de forma dinâmica, fácil e tão divertida que parecia como estar em um jogo. A prática de automatizar as boas-vindas é a regra em grandes comunidades e o mesmo ocorreu nas outras duas que ingressei. É uma forma virtual de se apresentar a *casa* para um convidado.

A automatização de várias atividades rotineiras é possível com a integração de *bots* algorítmicos que são programados para realizarem determinadas funções de forma instantânea. A comunidade é livre para definir e personalizar quais atividades serão cumpridas por robôs e como isso deve ser feito. Comumente, compete ao robô receber novos membros, apresentar as eventuais regras convencionadas, delegar tarefas iniciais, moderar palavras pré-definidas e, se for o caso, aplicar automaticamente advertências e penalidades.

Os *bots* são, também, comumente responsáveis por controlar a organização de eventos coletivos das comunidades digitais a partir do controle do uso da palavra em salas de voz, da publicação automática de ações, comunicados e panfletos digitais, bem como do controle e distribuição de tarefas entre os participantes e as hierarquias dos cargos. Assim, os robôs são importantes agentes na construção, consolidação e estruturação dos grupos *gamers* no Discord brasileiro. A automação de ações, por meio dos *bots*, opera como importante fonte de estímulo para a integração e a participação dos membros.

As comunidades digitais no Discord operam, portanto, na lógica de ativar nos participantes o que Massanari chama de "*cultura participativa*" (2015, p. 38). Assim como ocorre no Reddit, no Discord a participação e o engajamento se mostram condição elementar para a potencialização da experiência na plataforma. Em outras palavras, a atuação ativa dos usuários é característica inerente à plataforma: sem o empenho as comunidades deixam de existir e se reduzem a meras cidades-fantasma ou a uma estrutura desabitada.

## **Discord como espaço de "cultura participativa"**

"Cultura participativa", nos estudos de mídias sociais, é o conceito que representa o estímulo para o engajamento dos atores na produção e circulação de conteúdos e ideias, em uma relação mútua entre humano-plataforma (Massanari, 2015; Latour, 2005).

A definição de cultura participativa, de acordo com Massanari (2015), é o processo no qual as pessoas deixam de ser apenas consumidoras de conteúdo e passam a participar ativamente da criação e disseminação de materiais digitais. Um importante aspecto definidor da cultura participativa são as baixas barreiras de entrada para a participação dos indivíduos que se sentem capacitados para contribuir coletivamente com suas próprias ideias e perspectivas.

Um ponto crucial defendido por Massanari (2015) é que a cultura participativa não se desenvolve apenas a partir de tecnologias ou mídias digitais. De acordo com a autora, se trata de mudança cultural que valoriza a colaboração, o compartilhamento e a comunicação aberta entre membros de comunidades. A cultura participativa é caracterizada pela abertura de produção compartilhada de conteúdo, onde qualquer pessoa pode criar e compartilhar suas ideias com um público potencialmente grande. Nesse contexto, é condição determinante que os integrantes se sintam acolhidos e importantes para a contribuição com o coletivo e, também, que estejam seguros de compartilhar suas ideias e criações com os demais.

A literatura enfatiza que o florescimento da cultura participativa não é originada ou exclusiva dos meios digitais (ver Fish, 2017; Tan; Begole; Kellogg, 2011; Tombleson; Wolf, 2017). Alguns movimentos sociais, há tempos, incorporam em suas práticas de ativismo elementos da cultura participativa, sobretudo com o objetivo de angariar apoio e impacto nas reivindicações e causas contenciosas. A emergência de novas mídias sociais digitais apenas modificou e elevou o grau de possibilidades de incorporação da cultura participativa em comunidades que se organizam a partir da mediação de artificios digitais e plataformas.

Nas comunidades *gamers* brasileiras, e também no exterior de acordo com a literatura, o aspecto prático do ativismo depende da integração dos usuários com a cultura participativa na medida em que, a eles é recaído o dever de produção dos conteúdos de circulação que servem para o espalhamento de mensagens e para a formação de coesão ideológica dentro da comunidade (ver Massanari, 2015; Fish, 2017; Tan; Begole; Kellogg, 2011; Tombleson; Wolf, 2017).

Em outras palavras, os usuários deixam de ser simples consumidores e passam a produzir conteúdos que circulam em comunidades digitais e mídias sociais, de modo a empregar força laborativa para o crescimento da relevância e do impacto do grupo na

plataforma. Se o usuário não produzir, a comunidade decairá, ao passo que se a esta se extinguir, a *big tech* deixará de lucrar.

Nessa toada, as mídias sociais da Web 2.0, de maneira geral, proporcionaram o advento de modelos de negócios que consolidaram a perspectiva de integração dos sujeitos em uma cadeia que ultrapassa o modelo clássico de consumo de mídia para colocá-los, também, na linha de produção, o que ficou conhecido como *capitalismo de dados/plataforma* (Zuboff, 2018; Costa *et al*, 2022). É o processo de *coprodução* entre humano e máquina (ver Cesarino, 2022).

Por muitos anos as plataformas de mídias sociais operaram a partir do trabalho gratuito dos produtores de conteúdo e a internet não era vista enquanto fonte de renda ou de construção de carreira. Só muito recentemente que novas profissões, ligadas ao trabalho de produção de conteúdo *online*, passaram a emergir e as *big techs* foram (e permanecem) constantemente pressionadas a remunerar de forma justa quem efetivamente produz a riqueza e a sua circulação nesses ambientes digitais (Kosnik, 2013).

O cerne do lucro das *big techs* que controlam mídias sociais está no aumento da participação, do engajamento e da produção de conteúdo em suas plataformas, de modo que os algoritmos são construídos para prender a atenção dos consumidores e criar estímulos que garantam a fidelização e a manutenção do chamado "tempo de tela" a partir de viralização de conteúdo (Zuboff, 2018).

Um argumento interessante que Cesarino (2022, pp. 88-90) propõe é que as *big techs* constroem seus modelos de negócio com base em pressupostos invertidos que operam propositalmente de forma conflitante. Em especial para o argumento do presente capítulo, a autora destaca que, sobretudo a partir do advento da Web 3.0, os ambientes das novas mídias são construídos para inverter a lógica da modernidade liberal, de modo que colocam os usuários humanos não mais na posição de *agentes*, mas sim de *ambientes* para a *agência* de sistemas não humanos. Significa dizer que, em um mundo repleto de inteligência artificial e rebuscados algoritmos, os humanos deixam de ser o sujeito ativo que controla o *ambiente* para se tornar a própria *zona de controle (ambiente)* das estruturas digitais.

Essa perspectiva pode parecer, em um primeiro momento, contraditória com a noção de cultura participativa. Porém cada vez mais vemos que os usuários humanos são colocados na posição de *ambientes* e frequentemente testados pelos algoritmos para propósitos pré-definidos, a exemplo de viralizar o consumo de determinado produto ou marca; ou de beneficiar ou prejudicar um ou outro partido político ou candidato. Trata-se da criação de uma cultura participativa orientada ao consumo de determinada perspectiva/ponto de vista; e do

desestímulo ao consumo de opiniões conflitantes à hegemonia e aos interesses das plataformas<sup>68</sup>.

Como consequência do modelo de negócios, para os usuários das plataformas *mainstream* há a venda da perspectiva de se tornar uma figura importante, um influenciador digital nas redes, desde que haja a dedicação voluntária de tempo e trabalho para movimentar a plataforma, sem remuneração, na justa expectativa de que os esforços trarão retorno financeiro e social no futuro.

Contudo, no nosso caso essa promessa, em tese, não se adequa. Isso porque em plataformas como o Discord, Reddit<sup>69</sup> e 4chan, que operam na lógica do (pseudo)anonimato, a premissa se desfaz já que eventual popularidade e notoriedade fica restrita aos iniciados que são membros das comunidades. Ou seja, de forma contrária à lógica anterior, no presente caso é possível inferir, em regra, que o engajamento dos participantes não é capaz de trazer benefícios externos para a vida real<sup>70</sup>.

Tal fato, em tese, deveria desestimular a participação de jovens nesses espaços anônimos, visto que não se enxerga, em primeiro plano, benefícios monetários e de reconhecimento público para quem realmente realiza a movimentação da comunidade. A pergunta que fica é: por que os jovens *gamers* empregam tempo e força de trabalho para a produção de produtos voltados à construção e consolidação de comunidades digitais?

Vislumbro duas linhas complementares de respostas para a pergunta. A primeira considera que o engajamento em comunidades de (pseudo)anônimos tem por pretensão conquistar notoriedade e espaço de liderança dentro do grupo: há, portanto, um senso de coletividade alinhado a um projeto de consolidação de poder e influência. Como visto anteriormente, as comunidades digitais *gamers* são hierarquicamente divididas em cargos, posições e funções e, em regra, a promoção exige dedicação e comprometimento com o propósito coletivo. Por isso, quem busca ganhar e manter prestígio precisa mostrar serviço para com o coletivo.

---

<sup>68</sup> Um exemplo é a polêmica recente da Google Inc., na qual a empresa veiculou em sua página a seguinte propaganda "*O PL das Fake News pode aumentar a confusão sobre o que é verdade ou mentira no Brasil*". Trata-se do maior buscador do mundo utilizando de sua visibilidade (*ambiente*) para tornar-se o *agente* que tenta controlar a opinião dos usuários.

<sup>69</sup> Nesse ponto, Massanari (2015) observa que o Reddit possui uma espécie de moeda interna própria (Karma), sem valor corrente, que serve para ranquear os participantes a partir do nível de interação com a plataforma e as comunidades. Nesse caso, há um estímulo algorítmico à participação que não se ignora, mas que também não invalida a premissa de que se trata de uma eventual "fama" limitada aos iniciados.

<sup>70</sup> Nessa hipótese, excepcionam-se os casos dos jogadores notórios e dos streamers que optam por explorar os jogos como modo de vida, sobrevivência e profissão e, portanto, criam canais no Discord para se comunicarem com suas audiências.

A segunda linha de resposta segue o que a literatura especializada em antropologia social, sobretudo a vertente que estuda juventude e cultura *pop*, constatou há anos: fãs e entusiastas realizam trabalho gratuito em prol dos elementos que admiram (Sun, 2020; Kosnik, 2013). Poucos se reconhecem, ou são reconhecidos, como trabalhadores e os produtos que produzem são colocados à margem como "não oficiais". O fato é que as bases de fãs possuem papel primordial no crescimento e consolidação de artistas e produtos, porquanto é, a partir desses fluxos comunicacionais, que se ganha maior notoriedade e impacto global.

No Discord, os membros das comunidades *gamers* se comportam à semelhança de *fandoms*. A subcultura *gamer*, ao lado de *nerds* e *geeks*, sempre carregou o fanatismo por jogos, personagens, histórias e franquias como algo culturalmente inerente às raízes do coletivo (Sun, 2020). Nas dinâmicas das mídias sociais, os fãs se aglomeram em grandes comunidades digitais para conversar e se atualizar sobre assuntos de interesse, além de produzirem conteúdo, organizarem ações de divulgação de novidades e planejar estratégias futuras em benefício do ídolo. Nas comunidades *gamers* brasileiras o processo é igualmente construído para criar uma rede sistêmica de elaboração e compartilhamento de conteúdo baseados nas referências que formam os sujeitos integrantes do coletivo (Massanari, 2015).

Logo, a cultura participativa inerente às comunidades *gamers* brasileiras no Discord é fruto de uma característica social, integrante às subculturas acostumadas com o fanatismo, baseada na prestação de serviços gratuitos em prol de ídolos e de elementos da cultura *pop*, aliado à vontade de adquirir uma posição de maior importância na hierarquia organizacional dos grupos. Some-se a isso a condição algorítmica do ambiente da plataforma que se constrói para potencializar a participação e o engajamento entre os membros, como já abordamos anteriormente (Massanari, 2015; Cesarino, 2022).

No capítulo a seguir, veremos como o Discord assume posição de protagonismo nas comunidades *gamers* brasileiras, sobretudo para a formação de identidade coletiva e para o desenvolvimento de práticas prefigurativas e de ativismo digital.

#### Capítulo 4: 'Isso é muito mais que um jogo': por uma descrição densa das comunidades digitais gamers brasileiras

*Tá batendo meia-noite, hein  
Eu vou pro Discord  
Eu e a rapaziada invade postando gore  
Servidor tá palmeado, moderação tá dormindo  
Chat geral tá travado, porquê o bonde posta rindo*

*Ela quer vim de PV, ãn, eu não adiciono  
Meia hora nessa call já me deixando cheio de sono  
Os menor tá palmeado, tá geral gravando tela  
Geral pegando evidência enquanto as mina fala merda  
No meu bonde não tem gado, nós só usa e mete o pé  
Se ela posta um TikTok, é uma punhetinha só e fê  
A moderação não tanka, a invasão é sem freio  
ADM de Discord é sempre o mano mais feio  
Que rende pras mulherzinha, sempre querendo tetinha  
Se eu pego o zap dele, eu meto logo a travadinha  
Fecho call com os meus parceiro, servidor no modo ultra  
É o bonde do Discord caçando filha da p\*\*\*  
Trecho da música "Bonde do Discord" de LUCKHAOS<sup>71</sup>.*

Às vezes, bastava fechar os olhos que conseguia me imaginar entre eles. Nós nunca nos conhecemos em presença física, suas aparências permanecem em mistério, escondidas atrás do véu do anonimato *online*. Conversamos apenas por voz e texto, entre reuniões de grupos, partidas em times, e momentos de descontração, a minha imaginação me deixava aproximar o virtual do material e pensar como aqueles perfis e avatares seriam no mundo concreto. São pessoas comuns, jovens jogadores que dedicam parte significativa da rotina para a construção coletiva de comunidades digitais.

Igualmente, poucos são aqueles que divulgam as idades. Há uma dedução pela fala e pela oratória e, com o tempo, algumas se tornam mais conhecidas do que outras devido à hierarquia que se impõe. Ouvem-se vozes de todos os tipos: algumas de meninos que soam tão agudas quanto de crianças de 12/13 anos; outras de rapazes que experimentam a puberdade na transição entre o agudo e o grave; há aqueles que, assim como eu, enfrentam a fase dos 20 e poucos anos, sendo esta a grande maioria. As vozes femininas lá estão, mas com menos frequência e constantemente acanhadas ou silenciadas.

As possibilidades de encontros por voz e texto são infinitas e permanentes: sempre haverá alguém *online* disponível para conversar, 24 horas por dia todos os dias do ano. Os encontros mais frequentes são, de fato, para possibilitar partidas em grupo ou campeonatos em jogos *online*. Nessa linha tênue, a imaginação novamente leva ao lugar que o corpo não

---

<sup>71</sup> Disponível em todas as plataformas digitais de *streaming* e no YouTube, cujo vídeo conta, ao tempo da finalização desta dissertação, em Maio de 2023, com quase 1,4 milhão de visualizações.



atinge: basta novamente fechar os olhos que é possível imaginar uma sala cheia, repleta de vida e juventude, com pitadas de inquietude, imaturidade, ânimo e, principalmente, pertencimento.

Durante os últimos anos tive muitas experiências com reuniões *online*, mas nada se compara à sensação que se tem no Discord. É daquele tipo de coisa que não se explica com palavras: é preciso experimentar para saber. Mas quando me fazem a famosa pergunta "e como é que funciona? qual a sensação?", eu sempre digo que é muito mais intenso do que uma reunião virtual no zoom, mas menos real do que estar sentado à mesa de um bar com amigos. E como o pertencimento é algo muito forte nas comunidades *gamers* do Brasil, há uma simulação do real, de modo que os participantes comemoram aniversários, marcam de comer pizza em conjunto e, até, de sair para um *date* com o *crush*, mas sem evidentemente se deslocar no corpo material: tudo fica a cargo da mediação pela plataforma.

Para que se compreenda com o máximo de exatidão possível a descrição que se passa a fazer, preciso ressaltar que falamos de sujeitos, adolescentes, jovens e jovens-adultos, que utilizam de grande parte das horas úteis do dia nas relações sociais mediadas a partir de experiências virtuais em jogos e plataformas. Em casos extremos, e não raros, usuários se mantêm conectados às mídias durante todo o dia dando vida a uma *persona digital*. São pessoas que se alimentam, se vestem, se higienizam e vivem uma rotina sem *deslogar* do virtual.

Falamos, portanto, de espaços digitais povoados por usuários engajados na construção de experiências coletivas e em criar laços comunitários de pertencimento. A relação é de via dupla, na medida em que os atores se apropriam das tecnologias digitais para a criação de *espaços seguros* para o desenvolvimento das comunidades, ao passo que as plataformas também utilizam de suas *affordances* para a perpetuação de modelos de negócios orientados ao engajamento e ao lucro (ver Massanari, 2015).

Dentro das comunidades digitais *gamers* brasileiras existem formas específicas de falar, reagir, interagir e se associar. Há uma sobreposição de camadas entre grupos e subculturas, de modo que falar em uma *cultura gamer* no Brasil é trabalhar com uma ampla diversidade de integrantes que, simultaneamente, também se identificam com outros movimentos e formas de agência, a exemplo de *nerds*, *hackers*, *ottakus*, *geeks*, etc. Trata-se de uma ecleticidade que incorpora elementos multiculturais que se transformam para a criação de novas formas de sociabilidade dentro de comunidades *gamers*.

Reside uma controvérsia profunda na literatura de *game studies*, sobretudo produzida no norte-global, que se debruça, há mais de 30 anos, em tentar definir se existe uma cultura

*gamer* e como ela é formada e performada (Schott; Horrel, 2000; Shefrin, 2004; Shaw, 2014). Sobretudo a partir de meados dos anos 2010, as redes de pesquisadores acadêmicos do Sul-Global passaram a se movimentar para disputar o campo e incorporar à arena de estudos visões a partir de perspectivas decoloniais e descoladas da autoridade da narrativa produzida por pesquisas europeias e estadunidenses, sobretudo para atualizar a literatura sobre os impactos de um campo tão importante para a vida cotidiana de novas gerações (ver, por exemplo, Fragoso, 2015; Messias, *et al*, 2019; Penix-Tadsen, 2019).

As ciências sociais voltaram seus olhares e métodos, com afinco, para o destrinchamento das relações construídas a partir da intermediação de jogos e estruturas digitais, sobretudo para a produção de estudos que avaliam os usos da internet por comunidades *gamers* e sua colaboração na ascensão de movimentos sociais reacionários, organização de protestos, espalhamento de pautas neoliberais e neoconservadoras a partir de estratégias de ativismo digital (ver Crogan, 2018; Falcão; *et al*, 2021; Letizi; Norman, 2023).

Para contribuir com esse debate no cenário nacional, a partir da descrição densa o objetivo deste capítulo é demonstrar que a comunidade *gamer* brasileira é vasta, plural, heterogênea e personalizável e que consiste em um importante ambiente de troca de relações e de construção de sociabilidade direcionada à juventude. Com isso, a ideia é afastar os atores do estigma da opinião pública e mostrar que as formas de agência dentro de comunidades de jogadores estão em constante disputa por forças de dominação e resistência. Ao final, ver-se-á que, de fato, existem mecanismos de cooptação de uma parte significativa de jogadores para o alistamento a grupos com ideologias extremistas, processo que será narrado no Capítulo 5. Em paralelo também se erguem comunidades lideradas por minorias subrepresentadas e oprimidas que buscam nos jogos e na coletividade digital espaço para defender causas contenciosas progressistas.

Portanto, o que se pretende é colaborar com a literatura de *game studies* na compreensão do que se entende como a *cultura gamer* brasileira. Para tanto, foram selecionadas e analisadas 3 (três) das maiores comunidades de jogadores no Discord. Contudo, definir o que se entende por cultura e explicitar um sentido para a análise é um desafio. De Taylor e Frazer até Peirano e Viveiros de Castro, as tradições paradigmáticas nas ciências sociais, em especial na antropologia, disputam espaço para a construção de significados a um conceito tão polissêmico quanto o de *cultura*.

Com fundamento em leituras clássicas da disciplina, utilizarei o conceito de *cultura* como um conjunto complexo e dinâmico de práticas, significados, normas, valores, crenças e conhecimentos compartilhados por um grupo social (ver Malinowski, 2016; Peirano, 2014;

Mead 2010; Frazer, 2011). A cultura é transmitida e construída por meio da linguagem, comunicação e interações sociais, e está em constante evolução, sendo influenciada por fatores como o contexto histórico, o ambiente natural, as transformações sociais e as interações entre diferentes grupos culturais (Lévi-Strauss 2005; Cardoso de Oliveira, 2004). A diversidade cultural é uma característica intrínseca da cultura, e o diálogo intercultural é fundamental para uma compreensão abrangente e sensível da cultura (Laplantine, 2010).

Não há dúvidas de que elementos culturais próprios circundam a formação das comunidades *gamers* mundiais, com variações específicas a depender das regiões em que estão situadas, a exemplo das particularidades inerentes ao Sul-Global que experimenta limitações tecnológicas e que cria formas específicas de jogabilidade e sociabilidade (Penix-Tadsen, 2019). Há, como veremos, a intercambialidade de diversos traços comuns, mormente produzidos em países controladores das indústrias produtoras e importados pelos países consumidores, o que cria um certo padrão nas palavras e na iconografia.

O raciocínio do argumento que será apresentado neste capítulo foi inspirado em Adrienne Shaw (2010; 2014), referência em estudos culturalistas de mídias de vídeo game, que defende a criação de agendas de pesquisas que passem a considerar os *games* como estruturas de poder que devem ser observadas *na* cultura e não *como* cultura. Em outras palavras, é preciso que os *games* e a comunidade integrada sejam estudados enquanto elementos dicotômicos capazes de serem influenciados e de influenciar a cultura social na qual estão inseridos. A pesquisa utiliza como ponto de partida a importância de estudar a comunidade *gamer* não apenas como criadora e consumidora de objetos culturais das indústrias *tech*, mas também como instituição que exerce influência e controle sobre a cultura e a sociedade contemporânea.

Esse ponto é importante porque normalmente os argumentos utilizados para rotular as comunidades de jogadores de videogame se limitam em críticas contrárias à falta de representatividade de minorias, o *trolling*, discursos de ódio e ações de assédio virtual guiados por uma masculinidade tóxica (ver Shaw 2010; Falcão, 2021). Mas, nesse contexto, em que medida diferem as comunidades *gamers* de outros espaços frequentados por nativos digitais de outras subculturas? O problema da falta de representatividade e a proeminência de discursos de ódio e desinformativos também não está presente em outras mídias, incluindo a tradicional? Qual é exatamente a novidade que faz com que existam tantos pontos de estigmatização de um grupo social? E, mais, esses problemas também não estão compartilhados no seio da cultura brasileira?

A intolerância, a desigualdade e o preconceito são expressões sociais que infelizmente estão presentes, em abundância, na cultura brasileira. O que os grupos e subculturas, incluindo os *gamers*, parecem fazer é incorporar tal traço cultural e interpretá-lo à sua maneira para criar formas de expressão e ativismos em prol de causas contenciosas comuns. Assim como Lévi-Strauss defende que os povos partem de um mito comum para atribuir sentido próprio, entendendo que as subculturas de nativos digitais usam como base os mesmos elementos de referência para criar suas formas de agência adaptadas ao ambiente que povoam. E tal conjunto normativo está embutido na disputa social, daí a importância de se ver as comunidades *gamers* como algo *inerente* à cultura e não como uma instituição completamente autônoma.

Para a construção da pesquisa considerei a comunidade *gamer* brasileira como uma subcultura heterogênea, diversa e abrangente que abarca uma ampla variedade de plataformas, jogos, formas de agência e de sujeitos (sobre a diversidade na comunidade, ver Shaw, 2010; Purpose, 2022). Como veremos mais à frente, a categorização enquanto subcultura parte da observação etnográfica que permitiu identificar que os próprios jogadores se proclamam como "*membros pertencentes de uma cultura diferente, com identidades próprias*" (mensagem enviada no Discord), além de terem sido constatadas práticas culturais singulares e valores compartilhados a nível transnacional (ver Nagle, 2017; Beran, 2017; Patterson, 2020).

Nossa análise parte da observação etnográfica situada em 3 (três) grandes comunidades digitais frequentadas e moderadas por brasileiros no aplicativo Discord, o que nos implica trazer à realidade social brasileira que é única e específica. No Brasil, as limitações econômicas fazem com que a maior parte dos *gamers* joguem a partir de *smartphones* próprios ou compartilhados com terceiros. Também é por esses aparelhos eletrônicos que se obtém acesso aos aplicativos de mensagem e de comunicação por voz e, conseqüentemente, às comunidades digitais. São jogados todos os tipos e estilos de jogos, mas com foco em modalidades competitivas de *battlebattel royale* (a exemplo de Fortnite e *Free Fire*), MOBAs (*League of Legend*, Dota 2), RPG (GTA RP) e FPS (CS GO e Valorant).

Embora existam tais limitações de infraestrutura, a comunidade *gamer* brasileira é a terceira maior do mundo, perdendo apenas para os EUA e China<sup>72</sup>. As páginas seguintes se debruçam para compreender como parte desse gigante ecossistema se comporta.

---

<sup>72</sup> Fonte da informação disponível em <<https://www.telesintese.com.br/brasil-ocupa-o-3o-lugar-no-mercado-mundial-de-games-sem-necessidade-de-intentivos/>>. Acesso em 15 de março de 2023.

### ***Bem-vindo ao lar: hierarquias e normas das comunidades gamers***

Há uma ampla variedade de comunidades digitais *gamers* no Discord, tão diferentes e ecléticas entre si como poderiam ser. Algumas são maiores e mais consolidadas, outras são mais recentes e buscam novos membros para ganhar espaço. Outras são públicas e encorajam o recrutamento contínuo de novos jogadores, ao passo que existem as privadas, organizadas e mantidas por amigos mais próximos que pretendem garantir relações mais intimistas.

Embora exista um leque amplo de servidores para ingressar e interagir, ao longo do tempo algumas comunidades *gamers* ganharam protagonismo e permanecem em constante disputa pela coroa de qual é a mais relevante no cenário do Discord brasileiro. Como um dos objetivos é realizar uma etnografia centrada em entender o funcionamento das comunidades *gamers* brasileiras, a opção metodológica implicou na seleção dos 3 (três) principais servidores hospedados na plataforma, cuja escolha foi puramente baseada na análise de métricas de número de membros e de fator de impacto, dados públicos que podem ser consultados no Disboard<sup>73</sup>.

O recorte realizado diminui a ecleticidade das organizações e dos grupos presentes no Discord por motivos de operacionalização da coleta e análise dos dados, mas fica o registro da existência de comunidades centradas em discutir pautas de minorias identitárias, jogos *vintage*, subculturas alternativas e, também, temas polêmicos, controversos, ofensivos e inapropriados para menores de idade.

Esse adendo é importante porque a limitação da análise de 3 (três) grandes comunidades, ao passo que diminui a complexidade e aproxima as subjetividades para a construção de uma possível 'identidade coletiva *gamer*', também nos mostra que até em contextos de aparente hegemonia existe diversidade de pensamento e comportamento entre os membros, como veremos neste capítulo.

Feitas as considerações introdutórias, no primeiro tópico falaremos sobre hierarquias e normas das comunidades digitais *gamers* no Discord. Trata-se de condições estruturais de organização que são imperiosas para a consolidação e crescimento do engajamento e da criação de conexão entre os membros. Grandes comunidades, com milhares de membros ativos, vivem um intenso e constante dilema regulatório pois, ao mesmo tempo que são necessárias regras mínimas para evitar o caos, qualquer excesso de vigilantismo é sumariamente desaprovado pelos jogadores e pode levar à descontinuidade do grupo.

---

<sup>73</sup> No site do Disboard, o usuário pode encontrar todos os dados públicos do Discord, bem como ter acesso aos *links* para ter acesso às comunidades digitais. Disponível em <<https://disboard.org>>. Acesso em 10 de jun. de 2023.

Cabe lembrar que nas comunidades *gamers* preza-se, de maneira absoluta, pela *liberdade de expressão*, pelo *anonimato* e pelo *livre arbítrio*. Portanto, aqueles que se submetem voluntariamente ao ingresso em grandes comunidades assinam um pacto coletivo, uma espécie de contrato social, comprometendo-se a seguir regras e padrões mínimos de convivência, sob pena de sofrerem penalidades. Toda comunidade possui regras escritas que ditam o que é e o que não é permitido. A nomenclatura muda de servidor para servidor, por vezes chamado de *regulamento*, *diretrizes*, *regras* ou *mandamentos*, e não devem ser confundidas com os termos de serviço impostos pelo próprio Discord<sup>74</sup>. Ou seja, há um sistema duplo de normas, sendo um comum a todos - imposto pela plataforma - e outro específico, construído pelas próprias comunidades.

O regramento elaborado pelas grandes comunidades são impostos e geralmente o seu pacto remonta ao momento de constituição do grupo coletivo. Significa que, em regra, os membros não podem participar ativamente do debate que levará à elaboração das normas, cabendo apenas aceitar o pacto pré-constituído. De maneira geral as diretrizes são abstratas e brandas, justamente para que não se pareça que há um controle demasiadamente intenso sobre os indivíduos e suas expressões individuais. A falta de um núcleo definitivo e concreto sobre o que é proibido também abre possibilidade de uso de medidas discricionárias para penalizar somente em casos de extrema necessidade.

Em geral, há um padrão de regras comuns, construído de forma abstrata e abrangente. Dentre as principais proibições estão: postar *spam* e *flood*; ser desrespeitoso com os demais; postar conteúdo nojento (*gore*); e proibição de comércio e divulgação de materiais, cursos e outros servidores. Como será visto mais à frente, à exceção da última regra proibitiva, as normas aparentam não ter aplicabilidade e sua existência é meramente formal, sobretudo para dar a impressão de que membros de minorias sociais são bem-vindos.

Nesse ponto, é importante relembrar que a plataforma Discord opera sua política de controle de conteúdo a partir de dois eixos, a saber: (i) a moderação aplicada pela própria empresa a partir de automatização do algoritmo e que é exercida sobre o *servidor*; e (ii) a terceirização da moderação dos discursos e imagens aos próprios usuários integrantes das comunidades digitais, os quais são responsáveis por controlar as ações de outros *membros*. Ou seja, o Discord age no uso de seu poder de controle de conteúdo hostil somente em última hipótese, e em casos extremos, e aplica penalidades de encerramento do servidor e banimento

---

<sup>74</sup> Os termos de serviço do Discord estão disponíveis no seguinte sítio eletrônico: <<https://discord.com/terms>>.

em massa de todos os membros<sup>75</sup>. O controle da toxicidade do debate cotidiano fica a cargo dos moderadores e das estruturas de controle criadas por cada comunidade digital, as quais são hierarquicamente organizadas para esse propósito.

As penalidades variam com a gravidade da infração e podem ser de advertência, retirada do conteúdo, silenciamento (*mute*) por prazo determinado, ou banimento definitivo da comunidade. À medida que as necessidades se impõem, novas regras podem ser adicionadas e outras antigas suprimidas a depender da decisão do grupo detentor do poder moderador e da forma em que há a organização hierárquica.



Figura 8: Pirâmide hierárquica da divisão de poder. Fonte: elaboração própria, a partir da análise empírica da organização de comunidades no Discord.

<sup>75</sup> Em novembro de 2022 este pesquisador foi banido do Discord por supostamente ser membro de uma comunidade digital que era acusada de infringir as regras da plataforma. A comunidade em questão estava mancomunada para tentar influenciar o debate público dentro da comunidade *gamer* sobre as eleições presidenciais que tinham acabado de se encerrar. Todos os demais membros receberam a mesma punição e ficaram permanentemente impedidos de acessar qualquer outro servidor armazenado no Discord. Somente após um recurso direcionado à plataforma que o meu acesso foi devolvido. Contudo, a prática comum utilizada para contornar o problema é criar uma nova conta usando outro endereço de *e-mail* e utilizar o mesmo "*nickname*".

Com certa adaptação na nomenclatura a depender do contexto de inspiração fundacional do grupo, em regra a estrutura hierárquica se divide em 3 (três) ou 4 (quatro) grandes núcleos, divididos a partir de critérios sociais de organização do trabalho e de impacto e influência do indivíduo na comunidade digital. Os cargos e posições são identificados por *tags* alocadas ao lado do nome do jogador e indicam se aquele indivíduo faz parte, ou não, da estrutura diretiva da comunidade e qual posição ocupa.

Organizadas em forma de estrutura piramidal, a base é composta pelo grupo mais volumoso, por vezes chamados de *staff*, *operação*, *vassalos* ou *ajudantes*, cuja função principal é conduzir tarefas operacionais para manutenção da experiência positiva dos jogadores e contribuir para o aumento da quantidade de membros. Suas responsabilidades são internas e externas ao grupo e são a figura de autoridade com maior presença rotineira nos chats e chamadas. Dentro dos grupos, compete ao *staff* ouvir opiniões, coletar reclamações e elogios, aplicar advertências, compartilhar e impulsionar atividades e materiais de eventos e ações internas, bem como reportar para os moderadores atitudes contrárias ao estatuto de regras. Fora dos grupos, os *ajudantes* se ocupam de organizar e espalhar materiais de divulgação, planejar campanhas em massa para envios de convites para ingresso no grupo em *chats* de jogos e em outras plataformas e alimentar o grupo com novas postagens e comentários.

Para quem almeja participar da construção da comunidade digital, ser *staff* é a porta de entrada. O processo de alistamento é similar em todas as comunidades: é preciso antes se tornar um membro ativo e depois se voluntariar para fazer parte do grupo. Os novos *ajudantes* são escolhidos pelos moderadores/classe especial e prestam juramento em uma cerimônia organizada na sala de condecorações perante um representante do pequeno conselho. A partir de então o membro do *staff* passa a ter acesso às salas ocultas, recebe poderes compatíveis com o cargo, bem como se obriga a participar de reuniões semanais e cumprir metas mensais. Aos olhos externos as atividades se assemelham a um *trabalho* não remunerado, mas, para os iniciados, os *ajudantes* doam o seu tempo de bom grado e acreditam contribuir para o aprimoramento das relações internas da comunidade, bem como relatam, com frequência, que encontram regozijo no *status* de autoridade.

Em uma posição superior estão os Moderadores/Grupo Especial. Existem duas formas de atingir o cargo: a primeira a partir da promoção dos *staffs*; e a segunda com a contribuição monetária através de *impulsos* que, como já vimos, possuem alto valor agregado na moeda corrente. Há um limite racional na quantidade de membros ocupantes do nível intermediário, geralmente calculado pela proporção do número de usuários ativos da comunidade. Então a



lógica é simples: quanto mais membros o *staff* agregar ao grupo, maiores as chances de novas promoções para o cargo superior. As promoções só ocorrem quando há vacância ou criação de uma nova cadeira no Grupo Especial, evento que ocorre com certa raridade, entre duas ou, com sorte, três vezes ao ano. Essa posição é ocupada por jogadores que nutrem relações de maior estabilidade com a comunidade, inclusive após vários anos de prestação de serviço como *staff*.

A promoção de *ajudante* para *moderador* é resultado da avaliação realizada pelo Grupo Especial em reunião com o Pequeno Conselho a partir de critérios por eles definidos, mantidos em segredo. Como os *impulsionamentos* são internamente vistos como atos solidários coletivos, uma vez que impactam a experiência dos usuários em geral e não somente do que arca com o ônus financeiro, os doadores costumam ter direito de preferência para a ascensão. Portanto, embora quem decida pagar pareça estar 'furando a fila', na realidade a promoção se assemelha mais a uma bonificação pela contribuição com o melhoramento significativo da comunidade digital. Os promovidos são agraciados com festas e eventos em seu nome e prestam juramento perante uma sessão pública do Pequeno Conselho.

Com o ingresso no Grupo Especial, os moderadores passam a ter acesso às salas ocultas e *poderes de controle social* perante os demais membros da comunidade. Ademais, possuem *status* de prioridade em falas, eventos e atividades e a responsabilidade de reuniões periódicas e de plantões de controle noturno para o desempenho das funções corriqueiras. Dentre estas estão as atribuições de julgar denúncias de abusos, aplicar penalidades de silenciamento e banimento, retirar e censurar mensagens e revisar recursos interpostos por membros ativos contra decisões aplicadas pelos pares. Também é do leque de atuação da moderação o supervisionamento das atividades desempenhadas pelo *staff*, a cobrança de metas e a elaboração e sugestão de novas atividades e eventos em conjunto com o Pequeno Conselho.

O papel dos moderadores na arquitetura das comunidades *gamers* cinge-se a garantir a lisura da interação entre os usuários e preservar o cumprimento das regras da comunidade e das diretrizes dos Discord. São eles os 'agentes terceirizados' para o cumprimento da moderação de discursos de ódio e extremistas, já que a plataforma se exime de realizar tal papel, mas a aplicação sempre fica a cargo do subjetivismo e do contexto em que determinada retórica, verbal ou imagética, foi empregada.

É da aplicação do subjetivismo e da perspectiva de controle e punição pelos 'pares', em uma eficácia horizontal do controle do discurso, que parte da literatura identifica o Discord como uma "*zona livre para a propagação do ódio*" (Gallagher; *et al*, 2021 p. 06). Isso porque,

ao mesmo tempo em que a literatura e a opinião pública criticam a plataforma pela suposta ausência de moderação (Jiang *et al*, 2019; Gallagher *et al*, 2021), é justamente essa característica de liberdade irrestrita que atrai muitos grupos e movimentos a consolidarem suas bases no aplicativo Discord (Jiang *et al*, 2019). Nesse ponto, a omissão da empresa não deve ser vista em sua mera passividade de contenção, mas como escolha deliberada de se eximir de intervir nas relações e conversas privadas como uma forma, um modelo de negócios, que maximiza o lucro.

O momento etnográfico também deixou constatar que os grandes servidores e comunidades operam na lógica negocial e buscam a monetização e o faturamento a partir de suas métricas de audiências e impacto. No topo da pirâmide está o Pequeno Conselho, o núcleo principal da organização que, por vezes, pode ser unipessoal, mas geralmente é composto por duas ou mais pessoas. Nessa 'casta social' estão os verdadeiros donos do servidor, geralmente aqueles que fundaram e ajudaram na expansão da comunidade digital. Nesse seleto grupo está concentrado o poder de personalizar o ambiente em toda a capacidade, em especial as funções gerenciais de banimento, promoção, demissão e silenciamento de membros, *staffs* e moderadores.

É no Pequeno Conselho que as decisões administrativas são tomadas e estratégias sobre o futuro da comunidade são traçadas. Foram necessárias algumas semanas de integração nos servidores para que eu entendesse que a construção estética, lúdica e de experiência do usuário com a plataforma é orientada para a monetização e a produção de riqueza aos administradores. Todas as ações importantes são decididas pelo Pequeno Conselho que concentra o poder soberano da palavra final, embora em alguns casos presenciei a abertura de consultas públicas e enquetes para discussão de eventos e programações.

É a partir de tais decisões que o grupo soberano orienta a comunidade com o propósito de maximizar a experiência positiva do usuário, ao passo que utiliza do impacto da comunidade digital para gerar riqueza. Existem vários métodos de monetização, mas os principais são: (i) organização de eventos pagos; (ii) *crowdfundings*; (iii) parceria com empresas; (iv) espaços para propaganda e anúncios; (v) *impulsionamentos* via sistema Discord Nitro; e (vi) venda de acessórios personalizados criados para jogos específicos (principalmente GTA V RP). A pesquisa não é capaz de dizer se a arrecadação possui fins lucrativos ou se o dinheiro é revertido para melhorias coletivas na comunidade. Outrossim, não existem dados para afirmar se o trabalho exercido pelo Pequeno Conselho e pela Classe Especial é remunerado ou voluntário.

Ao passo que circula volume significativo de material embebido de ideologia anárquica (anti-Estado) e iliberal nas comunidades *gamers* brasileiras, em paralelo os jogadores se dispõem a voluntariamente se filiar a estruturas sociais de poder piramidal que exercem controle sobre os indivíduos, cujo trabalho é utilizado para arrecadar dinheiro. Mesmo que a grande maioria nem sequer chegue a alcançar cargos ou posições relevantes na comunidade, os sujeitos se dispõem a se associar para dar vida a práticas prefigurativas de emulação de uma sociedade paralela.

Além da hierarquia, vista no presente subtópico, a manutenção e o enrijecimento de um sistema de crenças alternativo, sólido e robusto é também fundamental para a criação de conexão e de pertencimento entre os indivíduos, consoante ver-se-á a seguir.

### ***Ritos e dialetos: interpretação cultural dos modos e dizeres***

Existe um vernáculo próprio nas comunidades *gamers*, cuja formação é fruto da junção de referências de jogos e elementos da cultura *pop* e *geek*, aliada a décadas de estruturação de um padrão comunicativo desenvolvido nas mídias sociais e nos fóruns *online*. Parte das palavras são importadas de comunidades internacionais e vieram para o Brasil quando as comunidades digitais nacionais começaram a se estabelecer nas mídias sociais e nos grupos em português. A outra parte dos dizeres é de criação própria e a origem do vernáculo é incerta, sendo alguns termos tão antigos quanto os *image boards*, ao passo que outros mais recentes são oriundos das interações sociais entre as comunidades, os jogadores e as infraestruturas de jogos e plataformas (Miller-Idriss, 2019).

Em subculturas, grupos e movimentos privados é natural a criação de linguagens alternativas, códigos e outras formas de comunicação, de modo que tal traço cultural não é uma novidade do contexto digital (ver análise sobre o caso brasileiro em Fragoso, 2015). Dentre os variados motivos existentes para uma linguagem alternativa, dois principais se destacam: o primeiro para que se crie identidade entre os iniciados; o segundo para que se acresça uma camada maior de afastamento e segurança entre o grupo e os não-iniciados (Massanari, 2015). Nas comunidades *gamers* brasileiras existe um outro motivo importante para a construção de dizeres alternativos que é o registro da marca coloquial como forma de afastamento da língua/linguagem padrão acadêmico que menospreza a escrita construída na internet. Os *dizeres* não se limitam a termos ou palavras escritas, são também símbolos corporais, desenhos, imagens e referências ocultas em coisas mundanas e comuns - este último se convencionou chamar de *apito do cachorro* (*dog whistle*).

Embora eu tivesse certa experiência anterior com fóruns e jogos *online*, minha participação nunca atingiu ponto de imersão similar ao que é necessário para a realização da pesquisa etnográfica. Nos primeiros meses precisei me adaptar aos termos, gírias e referências, bem como recorri a pesquisas complementares para compreender a complexidade das dinâmicas comunicativas no grupo. A aparente confusão nas ideias e discursos é uma boa forma de causar estranheza e evitar que possíveis infiltrados se estabilizem por muito tempo nos servidores e comunidades. Por isso, a primeira impressão é de caos e confusão generalizada em razão da dificuldade de decifrar palavras desconhecidas.

No princípio, antes que pudesse me integrar à rotina, eu era mais um *normie* - termo pejorativo utilizado há décadas em subculturas digitais e comunidades *gamers* globais para denominar grupos de indivíduos pelos quais se nutre o desgosto (ver a etimologia da palavra em Nagle, 2017). *Normie* é uma forma internacional de denominar o 'diferente', especificamente aquele que não está iniciado e familiarizado com os ritos e procedimentos de uma subcultura *online*. Com origem no 4chan e outros fóruns no início dos anos 2000 (Nagle 2017; Beran, 2019), o termo assume a concepção de um *termo polissêmico*, cujo sentido se alterou desde sua criação e permanece em constante disputa dentro do ecossistema digital .

No início da popularização da Internet e dos *image boards*, *normie* era utilizado para denominar quem ainda não estava integrado ao mundo *online* (Donovan *et al*, 2022). Com a disseminação global das Webs 2.0 e 3.0, o termo passou a identificar *outsiders* que frequentam aplicativos e mídias sociais *mainstream*, a exemplo do Facebook, Instagram e Twitter (Ibidem). Mais recentemente, a interpretação da utilização do termo *normie* depende da análise do contexto e do grupo cultural que o emprega. Na superfície das comunidades *gamers* brasileiras, onde estamos no momento, seu significado é delimitado para nomear, sobretudo mas não somente: (i) não-iniciados na subcultura; (ii) pessoas que não estão particularmente interessadas no conhecimento sobre os tópicos discutidos nas comunidades; (iii) quem desconhece certas gírias, memes ou referências culturais que são populares entre os *gamers*; (iv) grupo de pessoas que são consideradas "padrões", com jeitos, atitudes e gostos considerados previsíveis à luz da normatividade; e (v) quem se conforma com os padrões sociais e as convenções do chamado '*politicamente correto*'.

Portanto, no nosso contexto atual, *normies* são os forasteiros e os que desconhecem a riqueza dos jogos e suas referências moldantes. Para os *gamers*, são as *tias do zap*, a *turma da lacração* do Twitter, os *velhos* do Facebook e as *menininhas* do Instagram. No contexto institucional, também é o termo que qualifica a opinião pública, a imprensa *mainstream* e

políticos e governos que enxergam nos *games* estigmas e espaços de radicalização. Em aspectos sociais, são aquelas pessoas que se adaptam ao chamado *padrão comportamental*.

Mas quando descemos mais ainda nas camadas do radicalismo, nossos interlocutores atuais (*gamers*) viram os *outros* na relação polarizada: em subgrupos no Discord, fóruns e grupos do Telegram organizados para cultivar conteúdo extremista, os *normies* passam a ser os *gamers* comuns, aqueles que não se aliam a células radicalizadas e que decidem se manter fidelizados a grandes comunidades e que focam esforços na criação de conteúdo para o contemplamento lúdico de jogos e cultura *pop*, a exemplo das ora estudadas. Como veremos mais à frente, no campo radicalizado da disputa ideológica extremada, os *normies* passam a ser tudo e todos, exceto os *irmãos de comunidade* e as *figuras externas* de inspiração coletiva.

Esse esforço ávido para demarcar o distanciamento entre a subcultura *gamer* de outras expressões culturais encontra berço em um sentimento de asco contra a chamada "cultura dominante", supostamente representada nos *outros* - os *normies*. Existem gradações nos modos de sentir e reagir contra os *outros* que variam da intensidade a depender da ideologia compartilhada e do nível de extremismo dos afetos. Normalmente, medidas de isolamento, zoeiras e *trollagens* são as ações coletivas adotadas por comunidades digitais *gamers* para se prevenir da entrada de *normies*. Há aqueles, entretanto, que transformam a repulsa em ódio e as respostas se tornam ataques de assédio virtual, linchamentos públicos e, até, agressões físicas - veremos melhor esse ponto no próximo capítulo.

O próprio termo *normie* está em disputa e existem aqueles que já se recusam a usar esse tipo de nomenclatura, sobretudo depois que o termo *cringe* explodiu a bolha das subculturas *online* e foi atingir o *mainstream* das discussões em todos os tipos de mídia ao redor do Brasil e do mundo.

## Exemplos de memes anti-normies em Português



Figura 9: Exemplos de memes *anti-normies* em Português. O da direita de autoria do Memes HU3 BR e o da esquerda de autoria desconhecida.

Aos poucos os dialetos, modos e ritos me foram familiarizados, mas nunca deixei de ser um *normie* ou de me considerar assim. Para perder essa condição é preciso se integrar completamente às práticas da subcultura e viver com intensidade a comunidade digital. Embora a etnografia me tenha exigido frequentar reuniões, aprender novas palavras, jogar e viver a vida cotidiana como se um deles fosse, não se ignora que o etnógrafo jamais será um nativo se dessa condição não partir - hipótese na qual fará uma espécie autoetnografia. Os que passam pelos rituais de iniciação deixam de ostentar tal característica no momento em que são reconhecidos pelos pares como pertencentes à comunidade. Nos servidores *gamers* do Discord, como já visto, a estrutura hierárquica se encarrega de separar os iniciados dos não-iniciados a partir da *tag* 'membro ativo'. Em outras estruturas sociais mais radicalizadas, outros ritos de iniciação são exigidos para o pretense candidato à filiação, como veremos no próximo capítulo.

Para que haja uma fronteira demarcada para o distanciamento entre "nós e eles" (*insiders* e *outsiders*), as subculturas precisam investir na construção de uma *cultura de coesão* e identidade forte, capaz de afastar os diferentes e atrair os semelhantes (Fielitz *et al.*, 2019). A concentração de discussão baseada em temas específicos, atinentes à indústria *pop* e *gamer* já afasta, em tese, uma parte considerável dos dissidentes que se desinteressam por esses temas. Outro fator que também cria distanciamento com *outsiders* é o fato de que, em

comunidades *gamers* e em outros subgrupos *online*, há uma proeminência na comunicação jocosa, pouco polida, fundada em *trolling*, discriminações e, principalmente, em memes.

Memes são estruturas comunicativas baseadas em imagens ou vídeos que são explorados a partir do potencial de viralização e de veiculação de mensagem ideológica. Seu uso é hoje fractalizado em toda a Internet, embora a sua origem também remonte aos fóruns e *chans* (Chagas, 2021). Nas comunidades *gamers* brasileiras não falamos de memes *comuns* que pairam na superfície da Internet, embora os fluxos de vai-e-vem às vezes impeçam de traçar a verdadeira origem do material.

Falamos aqui de um grupo de indivíduos que, mais do que o fato de estarem reunidos em audiência para *consumir* memes, atuam na *fabricação* contínua de novos memes para o divertimento interno e para a transmissão de mensagens para o público externo. Nesse ponto, a *coesão ideológica* é de extrema importância para que os membros consigam produzir conteúdo impregnado com as referências culturais e referenciais comuns à comunidade.

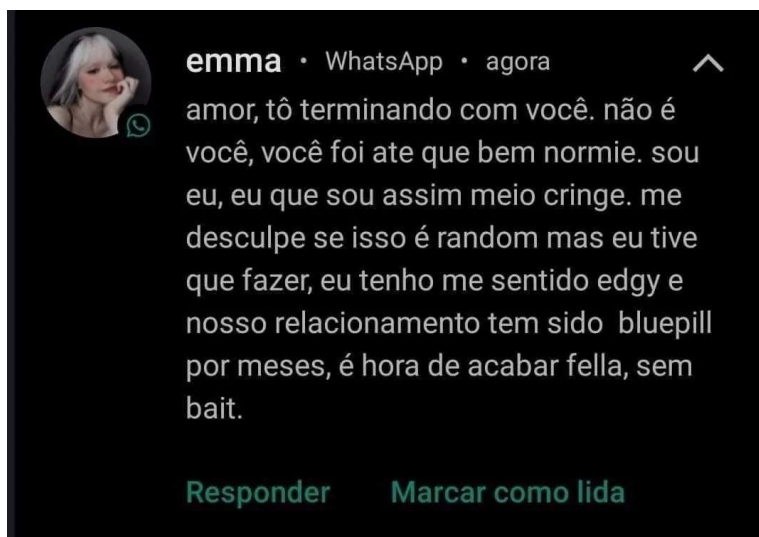


Figura 10: Meme coletado no Discord de autoria desconhecida que demonstra o emprego de vários conceitos de subculturas *online* e que não são familiares para não-iniciados. Fonte: base de dados de memes no Discord organizada pelo autor.

Na Figura 10, um meme feito a partir de uma suposta mensagem de WhatsApp na qual a namorada anuncia a intenção de término de relacionamento. Se o leitor não for acostumado com o linguajar das subculturas de nativos digitais certamente entenderá a mensagem de forma parcial, sabendo que a intenção é pelo fim do compromisso mas sem entender os motivos. O uso de termos nativos (mas também estrangeirizados) *normie*, *cringe*, *random*,

*edgy*, *bluepill*, *fella* e *bait*<sup>76</sup> são exemplos da complexidade das estruturas comunicativas partilhadas por grupos organizados em comunidades digitais *gamers*. A proeminência de palavras de língua inglesa é resultado das raízes das subculturas *online* terem berço em países de língua anglófona, mas também do protagonismo exercido pelos EUA tanto na detenção de um quase monopólio da indústria lúdica da cultura *pop* (filmes, séries, jogos, etc), como pelo poderio que exerce enquanto controlador do capital que financia o mercado - o que parte da literatura chamou de "colonização do jogo pelo neoliberalismo" (ver Beran, 2019; Falcão, 2021).

Essa influência, entretanto, não impediu que a comunidade *gamer* brasileira criasse as suas próprias referências e dizeres. São diversas as formas de expressão dos indivíduos e grupos e cada coletivo compartilha um núcleo-chave de referências e de acervo cultural para composição das diversas formas de expressão. Tais modalidades de comunicação por vezes são particulares, inerentes à subcultura *gamer* (referências de jogos), em outras é fruto de um compartilhamento transversal com outros grupos que dividem as mesmas referências (ex: *geeks* e *nerds*).

Desde o início dos anos 2000, em comunidades e fóruns *gamers* de jogos como *Ragnarok* e *RuneScape*, há a construção ativa de uma *identidade internacional brasileira* que permitiu o reconhecimento de jogadores nacionais nos servidores estrangeiros. Somente em meados dos anos 2010 as grandes empresas de jogos *online* enxergaram o potencial do mercado consumidor brasileiro para o consumo de entretenimento lúdico eletrônico e passaram a criar servidores no Brasil (que foi escolhido como a base para hospedar todo o contingente da América Latina). Antes, os jogadores brasileiros precisavam se submeter a jogar com altos índices de latência, pois os servidores existentes ou ficavam na Europa ou na América do Norte, cuja distância geográfica retardava o tempo de resposta para jogadores do Sul-Global e impactava na jogabilidade.

Para serem reconhecidos nos *chats* de fóruns e em salas de guildas de outros servidores estrangeiros, criou-se o bordão nacional da identidade da comunidade brasileira *online*: o HuehueBR, uma espécie de alusão à *risada digital à brasileira* (equivalente ao 'haha' em inglês<sup>77</sup>). Tal gíria se transformou em meme e em um conjunto iconográfico particular para representar os *gamers* brasileiros perante a comunidade internacional. Os

---

<sup>76</sup> A pesquisa não objetiva que o leitor aprenda o significado dos termos empregados, mas sim que entenda que existe uma complexidade inerente aos dizeres dentro das comunidades digitais *gamers* brasileiras. Contudo, um pequeno dicionário das principais palavras encontradas ao longo da etnografia se encontra ao final da dissertação.

<sup>77</sup> Anos depois, com a ampliação do acesso à internet no Brasil, o termo "kkkkk" foi adotado pela comunidade brasileira para representar a forma mais famosa de expressar algo engraçado em conversas informais.



ícones e imagens do acervo memético 'HuehueBR' contaminaram a internet e passaram a simbolizar a presença de brasileiros em todos os tipos de mídias sociais, desde fóruns até plataformas *mainstream*, mas também em estruturas da *darkweb* e nas atuais comunidades do Discord. De acordo com Fragoso (2015), o principal traço 'HuehueBR', de acordo com a comunidade internacional e com os próprios brasileiros, é o *trolling* (ato de *trollar*) como característica determinante da existência de jogadores nacionais nos servidores estrangeiros.



Figura 11: A popularidade internacional dos brasileiros em memes. Autorias desconhecidas. Fonte: Know your meme e organização do autor.

Os atos de *trollagem* dos brasileiros levaram a uma ampla rejeição de jogadores da região perante a comunidade internacional e, até os dias atuais, muitos relatam banimento de servidores estrangeiros pelo simples fato da nacionalidade. A Figura 11 mostra o estigma dos brasileiros como os destruidores do divertimento lúdico a partir de suas atitudes. Como pontua Fragoso (2015), por óbvio que não só o *troll* foi o responsável por criar a referência negativa dos brasileiros, visto que nem todos agem com o mesmo *modus operandi*.

A xenofobia, aliada ao não-domínio do inglês são fatores decisivos para que jogadores brasileiros sofram preconceitos em servidores da Europa e dos EUA, onde passaram a ser chamados de *monkeys* (macacos). Tanto que jogadores profissionais brasileiros, pioneiros em alguns jogos, relatam que precisavam disfarçar suas verdadeiras origens de nacionalidade para que pudessem continuar jogando e treinando em servidores estrangeiros.



Figura 12: A iconografia HuehueBR. Autorias desconhecidas. Fonte: Discord e Organização do autor.

Contudo, o *trolling*, o sarcasmo e a "tiração de sarro" não são características particulares dos Huehue BR. Nos anos 2010, a literatura passaria a identificar tais características como "inerentes" (Beran, 2019); "inatas" (Tucker *et al*, 2018); ou "determinantes" (Velho; Portela 2022) de parte da comunidade *gamer*, sobretudo após a integração de tal *modo de agir online* a práticas de ativismo político associadas a elementos reacionários de uma guerra cultural. O destaque passou a ser maior quando tais práticas passaram a ser utilizadas com mais visibilidade por movimentos sociais, a exemplo do

*Occupy WallStreet, We Are 99%* e *GamerGate* no exterior (ver, por exemplo, Donovan *et al*, 2022; Alava *et al*, 2017), mas também nas ondas de protestos das Jornadas de Julho de 2013, no processo de Impeachment em 2016 e nas campanhas de Jair Bolsonaro em 2018 e 2022 (Chagas, 2021; Zanin *et al*, 2018).

O processo de criação e de fortificação de traços culturais das comunidades *gamers* apresenta justamente a intercambialidade de ideias que são provenientes de outros pontos do ecossistema de culturas digitais (ciberculturas).(cyberculturas). Por isso é tão difícil, e até incorreto, definir o sujeito *gamer* como um corpo plasmático<sup>78</sup>, com referências pré-moldadas e imutáveis, porquanto se tratam de pessoas com históricos de vida tão diversos quanto poderiam ser.

As práticas de ativismo e as características da construção discursiva das comunidades *gamers*, como já dito, estão em disputa constante entre grupos ideológicos à direita e à esquerda. Isso não afasta, contudo, o fato de que no campo da narrativa há uma proeminência significativa de símbolos, estandartes e vocábulos que hoje são associados às vertentes da extrema-direita global, embora haja um crescente movimento de resistência apoiadas em pautas progressistas também no mundo dos jogos eletrônicos (Falcão *et al*, 2023; Velho; Portela, 2022).

As evidências etnográficas demonstram que essa afinidade pode ter origem na existência de diversos pontos de contato entre os servidores *gamers* e outros produtores de conteúdo (influenciadores) que trabalham para a disseminação de teorias conspiratórias, ressentimentos e preconceitos típicos do repertório da extrema-direita global. O conteúdo material desse intercâmbio de agenda será melhor explorado no próximo subtópico, porém é importante registrar, desde logo, que a existência desse fluxo contínuo de informações entre os atores aproxima o contato dos participantes das comunidades estudadas com material tóxico, calcado em preconceitos e pânics morais estrategicamente construídos para desmoralizar minorias sociais (para destrinchamento do conteúdo tóxico nas comunidades dos EUA ver Woolley; Sharif, 2022).

Ou seja, registre-se que identifiquei que os fluxos de comunicação entre comunidades por vezes transpassam a geografia das comunidades digitais no Discord - que passam a se alimentar de conteúdos produzidos por outros atores em mídias sociais diferentes da plataforma original, algumas localizadas na *darkweb* e outras na *surfaceweb*, mas sempre com

---

<sup>78</sup> Na biologia, corpo de plasma é o termo que se refere à parte do sistema sanguíneo que não é composto por nenhuma célula. No sentido social seu emprego serve para definir um corpo social estático, sem personalidade própria, sem conteúdo - ou com um conteúdo padrão.

a dinâmica de transposição de um local para o outro em prol da circulação do que chamei de "*reforços ideológicos*". *Reforços ideológicos* são estruturas narrativas que gozam do potencial de transmitir mensagens decodificáveis apenas para atores iniciados, ao passo que demarcam território e registram a preexistência de um grupo organizado naquele espaço digital.

Falo, por exemplo, de conteúdos produzidos no YouTube, em *podcasts*, blogs e *streamings* por influenciadores *gamers* que defendem, abertamente, ideias neoliberais, neoconservadoras e opressoras e disfarçam seus comandos em afetos conectados ao campo lúdico dos jogos e narrativas. A força e credibilidade dessas celebridades do nicho por vezes é de tamanha autoridade que consegue ultrapassar a validade de evidências científicas produzidas e veiculadas pelo sistema perito, já que este é considerado, por alguns, como uma expressão da autoridade dos *normies*.

Dentro das comunidades *gamers* brasileiras fica evidente a existência de luta e disputa para a construção de uma identidade coletiva *gamer* entre estruturas de *dominação* e *resistência*, com vantagem de maior homogeneidade para a extrema direita e seus arquétipos comunicacionais e ideológicos. A literatura aponta algumas razões para tal vantagem, e uma delas remonta à origem e natureza dos *pais fundadores* das comunidades de jogadores, os quais são constantemente definidos como homens, brancos, nerds e oprimidos que encontraram nas células *online* condições de liberdade para se tornarem opressores - para essa corrente, a internet maximizou as potencialidades de reunião de homens e meninos ressentidos ao redor do mundo (ver Nagle, 2017; Beran, 2019; Donovan *et al*, 2022).

Outra parte da literatura trabalha com a hipótese de que a extrema-direita aprendeu a colonizar as mídias sociais e seus algoritmos de forma bastante adiantada quando comparada com os grupos de esquerda - nessa vertente, os atores atuam para espalhar suas ideologias e causas contenciosas com impulso das plataformas digitais e seus algoritmos (por exemplo, Wooley; Sharif, 2022; Ribeiro *et al* 2019). No caso brasileiro, há de se registrar o processo de *institucionalização* do espalhamento do ódio a partir de *trolling* e assédios morais contra grupos de esquerda pelo chamado *Gabinete do Ódio*, amplamente fractalizado nas mídias sociais pelos atores da extrema-direita nacional que se associaram ao bolsonarismo (Castro-Rocha, 2022; Ciriatico, 2020).

O que se revela é que houve a institucionalização da prática do *trolling* por grupos políticos, partidos e candidatos de extrema-direita no Brasil como tática comunicativa para o espalhamento de agendas e sintagmas e para a desmoralização de candidatos rivais e ideologias conflitantes.

Houve, portanto, um alinhamento de um *método comunicativo* já amplamente utilizado dentro das comunidades *gamers* brasileira, com o momento ampla polarização e incitação de uma guerra cultural instaurada no Brasil entre políticos, partidos e vertentes, que aprenderam com jovens *gamers* novas formas de se comunicar com eleitores a partir da manipulação de sentimentos e das *affordances* das mídias sociais (Weller, 2020; Messias *et al*, 2019). Portanto, nessa perspectiva, a extrema-direita utilizou de técnicas comunicativas inerentes aos próprios *games* para implementar uma espécie de *colonização do jogo*, à semelhança do que ocorrera nos EUA com a fundação da *alt-right* (ver, por exemplo, Beran, 2019; Bezio, 2018; Main, 2018).

Tal apropriação das estruturas comunicativas das comunidades *gamers* brasileiras pela extrema-direita pode ser comprovada a partir da incorporação em seus dizeres, repertório e práticas de ativismo de elementos característicos das comunidades jovens, com certo destaque para: (i) o uso vertiginoso de estruturas imagéticas, como memes, para o compartilhamento de mensagens ideológicas; (ii) o culto a ações de trollagens (*trolling*); e (iii) o uso de referências populares (cultura *pop*) para a vinculação de causas contenciosas. Muitas dessas referências, inclusive, são destacadas como definidoras da *alt-right* - a direita alternativa surgida nos EUA (ver Main, 2018). Parte da literatura realmente afirma que a direita alternativa surgiu de comunidades de jogadores e de eventos de opressão organizados por *gamers*, notadamente o *GamerGate*. Ou seja, o argumento da literatura é que a *alt-right* teria aprendido a se comunicar *online*, com eficiência, a partir de intercâmbios com as comunidades de *gamers* e suas estruturas comunicativas (por exemplo, Massanari, 2017; Bezio, 2018).

Nesse cenário, o nicho político da direita alternativa enxergou nos grupos de jogadores um modo de operação produtivo para tornar o *ativismo digital viralizante*. Nesse ponto, a subcultura *gamer* inaugurou e popularizou o uso de memes, ao passo que políticos, partidos e movimentos enxergaram em seu potencial comunicativo oportunidades de exploração e acumulação de capital político (ver o uso de memes na política institucional em Chagas, 2021).

Enquanto os *gamers* utilizam de *trollagem*, tons jocosos e desrespeitosos para tirar sarro de amigos virtuais em ambientes de descontração, atores da extrema-direita também enxergaram nessas práticas oportunidades para vincular seus preconceitos em memes que dão a impressão de conteúdo de humor, mas que, na verdade, servem como transmissores para o espalhamento de ideologias extremistas.

### ***Referências e preferências: o que molda o sujeito?***

Quando se fala de *referências* e *preferências* em comunidades *gamers* um amplo espectro analítico se abre. Em geral, os grupos se estruturam com base em elementos subjetivos, notadamente os oriundos de jogos, filmes, séries, mangás, histórias em quadrinhos, personagens e demais elementos da cultura *pop* global (ver Beran, 2019).

Em grupos e comunidades *online* de nativos digitais existem diversas formas de se comunicar e expressar sentimentos aquém do método ortodoxo da escrita. Figurinhas, memes e outras referências imagéticas assumem o protagonismo enquanto símbolos capazes de manifestar significados e expressar preferências. Analisar o acervo que compõe o repertório comunicacional do coletivo é, também, compreender como a política ideológica se constitui no interior das relações sociais *online*.

Assim, avaliar as *referências* e *preferências* é estudar como a política e suas formas de tangenciamento social se manifestam nos coletivos de subculturas *online* para que se entenda como se operam as relações internas com a influência de mediação pelas plataformas e suas *affordances*.

Tal análise precisa estar associada aos modos de produção e circulação de conhecimento, sobretudo para que se entenda as razões pelas quais os indivíduos desenvolveram formas singulares de se comunicar através de dialetos e símbolos com significados próprios. Nesse sentido, é preciso avaliar como os sujeitos produtores de conteúdo e as forças ideológicas disputam espaço para conquistar popularidade entre jovens jogadores de videogame, ocupando o lugar de instituições aparentemente consolidadas, a exemplo da família, da mídia liberal e do sistema perito.

Portanto, a análise neste subtópico das *referências* e *preferências* do que circula nas comunidades *gamers* brasileiras não se limita a indicar o conteúdo material e a origem do que compõe o acervo e o repertório que estrutura a base lexical do coletivo, mas também localizar e associar tais sintagmas e arquétipos à luz da teoria contemporânea da Ciência Política em prol de definir que tipo de cultura política está situada nesses espaços.

A presença etnográfica contínua nas comunidades digitais *gamers* permitiu a identificação de um acervo de temas comumente explorados pelos membros iniciados. São referências que, quando comparadas com a literatura internacional (ver Beran, 2019; Donovan *et al*, 2022; Nagle, 2017), estão presentes em servidores no âmbito transnacional e que são compartilhadas em um fluxo contínuo entre diversos canais, plataformas e grupos.

No Discord, há uma prática comum de tornar *objetos populares* em símbolos de identificação singular para cada comunidade *online*. Os grupos personalizam coletâneas

próprias de figurinhas/*emojis* que podem ser utilizados pelos usuários na comunicação diária e que agregam valores, sentimentos e significados específicos. O que ocorre é a apropriação de um conceito simbólico, quase sempre representado por um personagem, que tem por função vincular mensagens a partir de caricaturas divertidas, descontraídas e conhecidas entre os iniciados *gamers*.

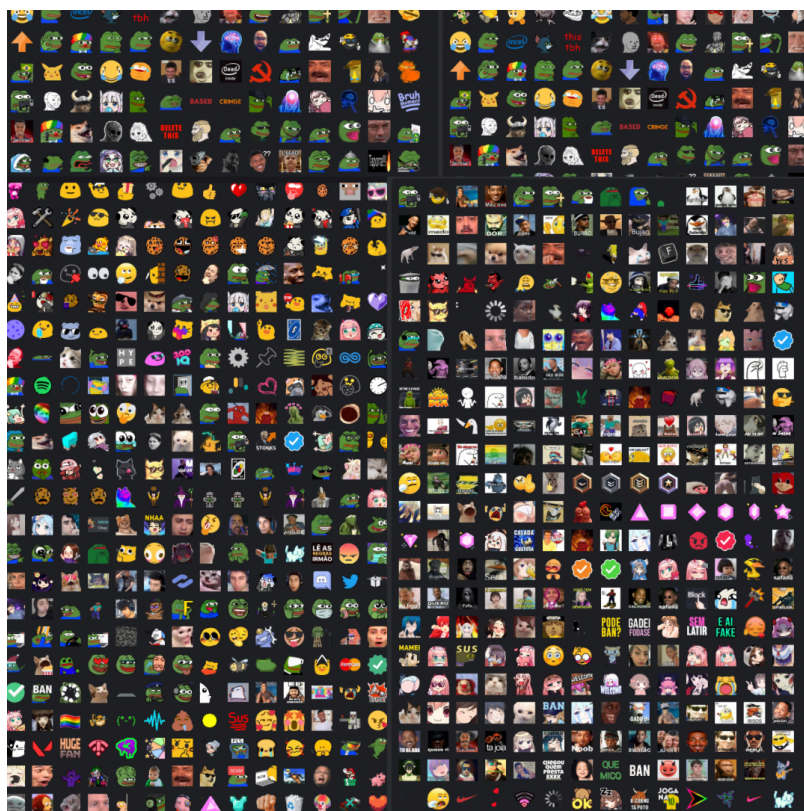


Figura 13: Compilado de figurinhas e *emojis* criados e disponibilizados pelas comunidades digitais *gamers* no Discord. Fonte: Discord e compilação do autor.

A Figura 13 apresenta um compilado do acervo de *emojis* das comunidades digitais *gamers* ora estudadas, no qual é possível destacar a proeminência de três conjuntos referenciais: (i) o *Pepe: the frog*, em diversas poses e releituras; (ii) avatares de meninas oriundas de desenhos e mangás; (iii) outros personagens famosos nas comunidades e no círculo das subculturas *gamer* e *geek*.

Para não-iniciados, as figurinhas poderiam ser reduzidas a uma animação de um sapo verde; desenhos de garotas de animes japoneses; e memes amplamente compartilhados e saturados na *surface web*, a exemplo do *Chad*. Mas, na realidade, à luz de parte da opinião pública, esses símbolos se tornaram, respectivamente, um sapo símbolo da extrema-direita global; ilustrações sexualizadas de corpos femininos (chamadas de *waifus*); e estandartes

associados ao masculinismo e à supremacia branca em contextos específicos de grupos ultranacionalistas.

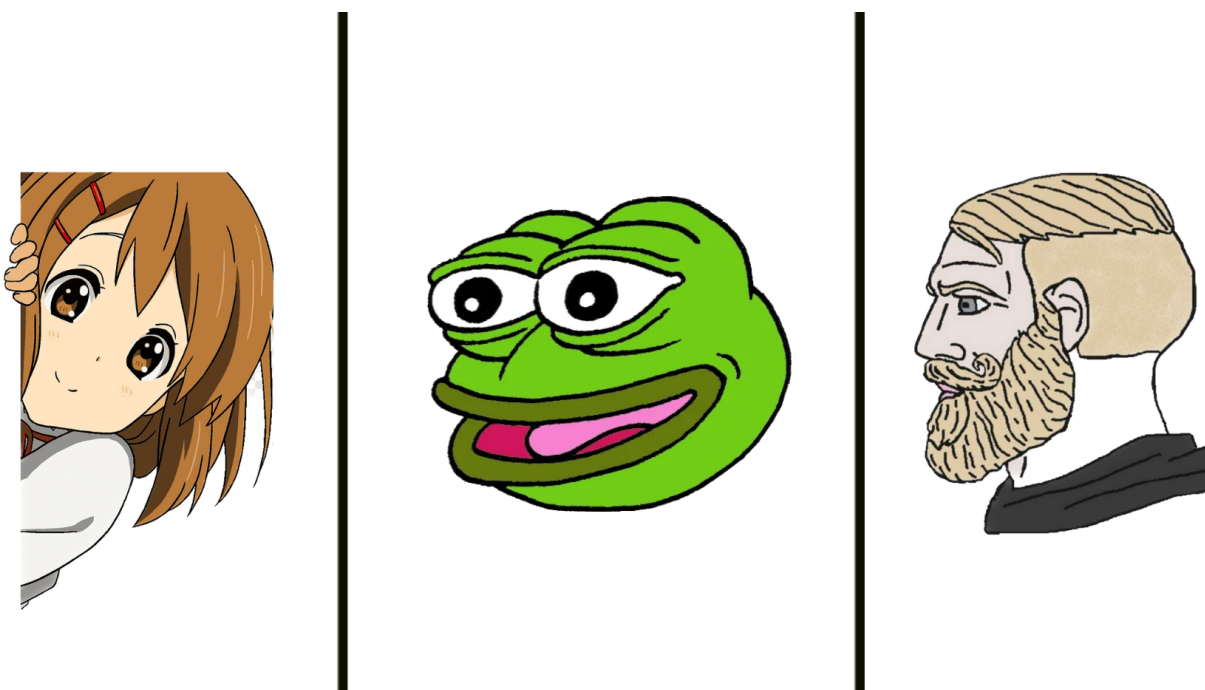


Figura 14: Da esquerda para a direita, uma personagem de mangá (um exemplo de *waifu*); *Pepe: the frog*; e o meme Chad. Fonte: Discord e compilação do autor.

Antes que se passe a ver o uso comportamental e o espectro político que ronda a apropriação de tais símbolos nas comunidades *gamers* estudadas, é preciso destacar que a mera existência de tais objetos nos servidores não torna os membros automaticamente seguidores fiéis de uma ideologia política radicalizada. Isso porque, antes que atores da extrema-direita utilizassem o conjunto referencial para a construção de campanhas políticas institucionais baseadas em guerras meméticas *online*, grande parte do acervo que compõe as figurinhas já era de afeição de subculturas de nativos digitais (Donovan *et al*, 2022). Portanto, a apropriação dos símbolos por ativistas da extrema-direita é *posterior* ao nascimento e popularização de tais ícones precisa ser dissociado de significados que foram agregados por ideologias políticas ao longo do tempo.

Esses símbolos adquirem a roupagem de *significantes vazios*, cuja apropriação do sentido precisa ser analisada caso-a-caso. Nem sempre o seu uso estará ligado a sintagmas da extrema-direita, mas, por vezes, tal casamento de fato ocorre. A variação do valor normativo de ícones e palavras é antes um refinamento estratégico de atores e movimentos que conseguem se apropriar de elementos populares para a construção de práticas de ativismo em torno de variadas causas contenciosas (von Bülow; Abers, 2022). A capacidade que uma



mensagem tem de imprimir sentimentos no receptor é também resultado da manipulação da estrutura pelo ambiente e pelo emissor.

Logo, a análise das *referências* e *preferências* precisa considerar que os ambientes digitais *gamers* foram alvo de estratégias de colonização por ideologias de extrema-direita antes mesmo que forças de resistência política começassem a enxergar valor agregado nesses públicos. A formação de uma opinião pública estigmatizada, aliada a um cenário negativo contrário aos jogos e jogadores e o crescimento de sentimentos e afetos coletivos, ligados à repressão e a marginalização, criou um terreno fértil para o florescimento e a maturação de propostas ideológicas alinhadas à extrema-direita, seja no campo comportamental, institucional ou econômico.

Antes de ser associado a um símbolo da direita alternativa mundial, o *Pepe: the Frog* era apenas um animal antropomórfico criado para ilustrar revistas em quadrinhos do início dos anos 2000. Coincidentemente, os apaixonados por quadrinhos são parte da população nativa dos *chans* e *image boards*: *geeks* e *nerds* passaram a usar o símbolo do sapo para representar sentimentos variados. Muitas análises de teóricos especialistas no assunto são mais adequadas para explicar como o sapo virou um símbolo da *alt-right* estadunidense e de uma direita alternativa global do que algumas linhas nessa dissertação<sup>79</sup> (ver Beran, 2019; de Seta, 2019).

O que importa que saibamos é que a atual associação com a extrema-direita passou a ter notoriedade global quando o ex-Presidente dos EUA, Donald Trump, compartilhou uma caricatura própria travestido de *Pepe* em seu Twitter em 2015. Antes, imagens de apropriação semelhantes da figura do político eram compartilhadas no 4chan e outros sites alternativos, mas a sua fractalização na *surface web* só emergiu após o mencionado compartilhamento em uma mídia social de alto impacto. Dias após a foto ser postada no Twitter, a mídia jornalística dos EUA passou a associar o sapo a grupos ultranacionalistas racistas<sup>80</sup>, supremacistas<sup>81</sup>, inclusive com declarações da então candidata democrata, Hillary Clinton, nesse mesmo sentido.

A associação automática da imagem do *Pepe* a um ideário reacionário, por parte da mídia internacional, criou uma onda de reações negativas nos fãs do meme do sapo. As manchetes foram compartilhadas e debatidas em grupos de nativos digitais que se indignaram

---

<sup>79</sup> Uma análise completa da apropriação do uso do meme do *Pepe* ao longo do tempo pode ser acessada aqui <<https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>>. Acesso em 10 de dezembro de 2022.

<sup>80</sup> Ver, por exemplo, <<https://www.nbcnews.com/politics/2016-election/trump-adviser-son-post-image-trump-s-deplorables-featuring-white-n646431>>.

<sup>81</sup> Ver <<https://thehill.com/blogs/ballot-box/presidential-races/295297-trump-son-white-nationalist-meme/>>

com as correlações<sup>82</sup>, ao passo que *blogs* e sites especializados em memes criaram manifestos contrários ao movimento de linchamento virtual do *Pepe*<sup>83</sup>. O próprio ilustrador do sapo iniciou uma campanha pela desassociação do meme com a extrema-direita. Em um subreddit de memes um usuário no Reddit postou como reação:

É muito constrangedor quando a mídia tenta fazer essa porcaria com os memes. Lembram quando tentaram fazer parecer que o PedoBear era um suposto símbolo que pedófilos usavam como displays de carro para falar secretamente uns com os outros e também para anunciarem a existência de um ao outro? É. E isso nem é o único exemplo. Malditos *normies*, meu deus, parece piada. (Usuário no Reddit. Fonte Reddit. 22 de jun. 2017)

A história do *Pepe* é também uma lição para o caso brasileiro. Quando a imprensa nacional começou a noticiar aproximações generalistas entre públicos de subculturas de nativos digitais (notadamente *geeks*, *gamers* e *nerds*) com a extrema-direita, em específico com o bolsonarismo, o mesmo tipo de revolta *online* pôde ser presenciado em diversos tópicos criados em canais de mídias sociais. No Discord não foi diferente e a repercussão das matérias causaram estranhezas em diversos membros. Por óbvio que muitos se afiliam às ideologias defendidas pelo ex-Presidente, mas outros tantos também a rejeitam, de modo que o problema é a generalização e a classificação de um público eclético como a *maior base de apoio do Bolsonaro*<sup>84</sup>.

Momentos assim aumentam o sentimento de revanchismo nas comunidades digitais que, cada vez mais, passam a enxergar a imprensa tradicional como antros sensacionalistas e militantes que não conseguem dialogar com a juventude e enquadrar com propriedade suas preferências e singularidades. Tal fato não pode ser dissociado de estratégias adotadas por atores da extrema-direita global que insuflam essas narrativas com o objetivo de causar tumulto nos corpos sociais e colocar o povo contra o próprio povo (Monk, 2019; Fassin, 2018). Inclusive, o argumento original da insurgência do *GamerGate* foram supostas pautas

---

<sup>82</sup> Uma discussão no Reddit, em inglês, pode ser vista aqui: <[https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/52cqsg/nbc\\_news\\_calls\\_pepe\\_the\\_frog\\_a\\_white\\_national\\_is](https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/52cqsg/nbc_news_calls_pepe_the_frog_a_white_national_is)>

<sup>83</sup> Ver, por exemplo, <<https://www.dailydot.com/unclick/pepe-the-frog-alt-right-white-supremacist/>>; e <<https://www.thedailybeast.com/how-pepe-the-frog-became-a-nazi-trump-supporter-and-alt-right-symbol>>.

<sup>84</sup> Notadamente se fala dessa reportagem <<https://valor.globo.com/google/amp/eu-e/noticia/2020/09/11/jovens-nerds-gamers-hackers-e-haters-formam-maior-base-de-apoio-a-bolsonaro.ghtml>>

que clamavam por "mais ética no jornalismo sobre jogos digitais", até que a extrema-direita se apropriou do espaço para inflamar narrativas misóginas, racistas e supremacistas<sup>85</sup>.

Nos EUA e no Brasil, personalidades pertencentes à nova direita souberam se apropriar de espaços de nativos digitais para dialogar com as propostas políticas, introjetar a ideologia e criar um movimento de ativismo favorável à parte de suas causas contenciosas (Neiwert, 2020). Dentro desse núcleo normativo de idéias se encontra o projeto de rivalização com a mídia *mainstream* e o apoio para a ascensão de estruturas de comunicação alternativa (*blogs*, sites, YouTubers, influenciadores). E a resposta que a sociedade civil parece dar à essa rivalização é o incremento do antagonismo ao taxar as subculturas de nativos digitais e seus espaços de troca como *naturalmente tóxicos*<sup>86</sup> e conseqüentemente perigosos<sup>87</sup>.

Na dinâmica de rivalização entre "nós x eles", ganha a extrema-direita que se mostra como a única atenta e disponível a ouvir os interesses tutelados pelas comunidades de nativos digitais, ao passo que a esquerda e os *normies* apenas os enxergam como inimigos indesejáveis que precisam ser enfrentados (Nagle, 2017). E, para reforçar a conexão do elo entre propostas da direita e comunidades de *gamers*, os projetos políticos são construídos para prometer vantagens e benefícios direcionados, a exemplo de isenções fiscais e de redução de impostos incidentes no mercado lúdico de jogos e aparelhos periféricos, como foi feito durante a gestão de Jair Bolsonaro (Ferreira, 2022).

Ou seja, ao fazerem releituras de memes populares na cultura *pop*, a extrema-direita consolida a sua identidade ao: se associar a símbolos famosos; criar um debate desfavorável à oposição na opinião pública; afastar os jovens nativos digitais de pautas realmente importantes (saúde, educação, etc); reforçar a narrativa de existência de uma *guerra cultural*; e abrir espaço para consolidação de seus sintagmas nas comunidades digitais que passam a apropriar os símbolos e referências para a construção de ativismos. Em suma, existe mérito na estratégia adotada pela comunicação populista de extrema-direita que encontrou espaço para se infiltrar na cultura *pop*. Portanto, não se trata de uma propensão ideológica de jovens

---

<sup>85</sup> Para análises aprofundadas sobre a captura do movimento *GamerGate* para o espalhamento de ativismos favoráveis à extrema-direita, O'Donell, 2020.

<sup>86</sup> O enquadramento que canais da mídia televisiva conferiram ao Discord causaram revolta em diversos canais *gamers*. A reportagem em debate está disponível em <<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/05/01/desafios-perversos-como-o-aplicativo-discord-virou-ferramenta-para-envolver-adolescentes-em-um-submundo-de-violencia-extrema.ghtml>>.

<sup>87</sup> Exemplos de enquadramentos recentes realizados pela grande mídia e que acenderam debates nas comunidades de nativos digitais são os casos: (i) do debate do PL 383 que quer regular os *esports* no Brasil (ver Falcão, 2023); (ii) as conexões de massacres em escolas com videogames; (iii) e a discussão do PL das Fake News no parlamento brasileiro.

gamers orientada à direita, mas sim da *colonização do jogo* pelo neoliberalismo (ver Falcão, 2023)



Figura 15: Exemplos de apropriação do meme *Pepe: the frog* pela extrema-direita global. Fonte: Discord e compilação do autor. Autoria desconhecida.

Não se ignora que, de fato, as apropriações referências de símbolos também englobam um guarda-chuva reacionário, misógino e racista, mas a empatia etnográfica leva ao registro da nota de pesquisa de que nem todos os *gamers* brasileiros são adeptos a essas referências. Trata-se mais de um movimento exitoso de apropriação desses espaços digitais por atores e ideologias da extrema-direita, do que a ausência de movimentos de resistência ou de pessoas contrárias a esses políticos e suas bandeiras constitutivas. O que há é um reforço contínuo de estratégias manipuladas por atores que invadem as comunidades na esperança de capturar jovens jogadores, convencendo-os a se engajar em ações da extrema-direita, seja adquirindo produtos e serviços digitais (chamados de infoprodutos), ou, ainda mais simples, assistindo e compartilhando vídeos no YouTube ou TikTok.

O êxito da extrema-direita para se comunicar com a juventude foi ter percebido, com antecedência, que, em regra, as novas gerações utilizam de plataformas *online* para o consumo de informações, em detrimento da mídia tradicional. O mesmo ocorre com o desenvolvimento de relações interpessoais que, cada vez mais, são mediadas por mídias sociais (Rogers, 2020). Em paralelo, os fóruns *online* e *image boards* se consolidaram como *zonas livres* para o florescimento de grupos de ideologia radical, já que os ativistas extremistas precisavam estabelecer novos espaços de comunicação. Beran (2019) explica que o compartilhamento do espaço *online* por jogadores e ativistas reacionários levou a um

intercâmbio de públicos, já que os movimentos de extrema-direita enxergaram nos jovens *gamers* novos adeptos em potencial.

Os movimentos reacionários se encarregaram de criar e popularizar *fontes alternativas* de comunicação *online* para que assumissem o protagonismo de como as pessoas têm acesso à informação, o que abre espaço para a disseminação de teorias conspiratórias, sensacionalistas e falsas, a exemplo do que ocorreu na pandemia de Covid-19 (Nascimento *et al*, 2022). Para o público *gamer* brasileiro, esses espaços de consumo de informações adquirem a roupagem de discussões no Discord e no Reddit, *blogs*, sites, canais de YouTube, vídeos de influenciadores no TikTok e Instagram e *chats* em jogos e fóruns.

Não à toa, cada vez mais se criam canais autônomos para o estabelecimento de fluxo contínuo de transmissão de ideias com a audiência *on-line*, através de cursos/*coachs*, canais, podcasts, vídeos e textos.

Esse processo de ascensão de novas fontes autônomas de comunicação é de suma importância para uma descrição qualitativa das comunidades *gamers* brasileiras, porquanto esse público é um dos mais visados pelo nicho da *economia da atenção* já que falamos, sobremaneira, de jovens, nativos digitais, que vivem no seio do ápice de uma fase importante da crise do capitalismo e que utilizam de instituições *online* para quase tudo na vida .

As plataformas criaram mídias e canais *online* para legitimar a ascensão de estruturas que permitissem o surgimento de celebridades e influenciadores destinados ao nicho *gamer*. Tal segmento permitiu a construção de novas mídias, tal como o Discord e a Twitch.tv, e a consolidação de outras já existentes, a exemplo do YouTube *Gamer*, criando formas específicas de produção e consumo de informação direcionado ao público jovem de nativos digitais (Harriman *et al*, 2020).

Presenciou-se nas últimas duas décadas o crescimento exponencial de jogadores profissionais, da discussão na opinião pública de novas modalidades de jogos como *esports*<sup>88</sup> e questões referentes ao financiamento pelo Estado de atividades ligadas aos videogames (Falcão, 2023). De forma incontestável, é fato que cada vez mais influenciadores e produtores de conteúdo *gamer* ganham espaço de notoriedade perante a juventude brasileira, tanto é verdade que os canais com mais inscritos no YouTube são de produtores de conteúdo de jogos

---

<sup>88</sup> Para uma importante contribuição sobre a influência da racionalidade neoliberal na comunidade *gamer* e no debate contra o PL 383, que visa regular os *esports* no Brasil, ver Falcão; et al, 2023.

eletrônicos<sup>89</sup>, que passaram a ocupar espaços importantes na cadeia produtiva do entretenimento nacional.

Essas novas formas de produção de informação, por canais em mídias sociais (em regra sem moderação) e por influenciadores independentes de instituições e órgãos de controle, criaram um *mercado paralelo* de geração de verdades alternativas que escapam do tradicional sistema perito (Nascimento *et al*, 2022). Tal novo modo de produção de mercadoria representa o casamento perfeito entre a era da informatização (protagonizada pelas mídias sociais) e o neoliberalismo, cuja união resultou no giro sistêmico da inversão da lógica do capital, na qual os sujeitos deixaram de ser meros consumidores da mercadoria e passaram também a produzi-la (ver Brown; 2016; Zuboff, 2020).

Nas comunidades digitais *gamers* o reforço da governamentalidade liberal, nos dizeres de Foucault (2010), é cristalino quando se observa que os sujeitos transformam ambientes de jogo, que antes eram ligados ao entretenimento e ao lúdico, em estruturas de competição excessiva pelo protagonismo e liderança. Os *gamers* passam a enxergar as estruturas mediadas pelo jogo não só como instituições formais de potencial capacidade de geração de riqueza e fama pessoal, mas também começam a se auto-visualizar na posição de mercadoria, cujo potencial precisa ser ao máximo explorado na esperança de que se atinja a glória de se tornar um ator de relevância na comunidade.

A criação da racionalidade neoliberal no sujeito *gamer* é parte de uma promessa do capitalismo de plataforma de que todos os indivíduos, em potencial, caso se esforcem suficientemente, conseguirão atingir patamares de riqueza e fama dentro das comunidades digitais (ver Miguel, 2022). Para esse sucesso, portanto, é imperioso o reforço da ideia do "homem como empresa de si mesmo" (*self-made man*), que se dedica para a construção de riqueza e de uma imagem pública de notoriedade perante os pares (ver Foucault, 2010). Mas, em paralelo, tal racionalidade também cria um espaço de atuação para explorar inseguranças e fraquezas criadas pelo próprio capitalismo nos indivíduos que se frustram durante a jornada em busca de notoriedade e de identidade.

Esse processo cíclico de criação de frustrações e ressentimentos resulta em uma legião de jovens que se vêem abandonados em meio a crises de identidade, acentuadas por problemas financeiros, de carreira e de realização pessoal que são próprios da nova fase de crise do capitalismo tardio (Cruz, 2018). Muitos encontram nas mídias sociais *gamers*, nas comunidades e nos jogos, espaços alternativos que servem como válvula de escape para a

---

<sup>89</sup> Dados oficiais extraídos do YouTube *Gaming*. Disponível em <<https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/youtube-gamer-statistics/>>.

construção de sociabilidades e identidades que não poderiam ser expressadas em sua autonomia caso houvesse a regulação mediada por instituições como a família.

De acordo com a tese de Miguel (2022), a nova extrema-direita (por ele chamada de *alt-right*) encontrou nessa janela de oportunidades o espaço para implementar uma *cruzada contra o capital cultural*, que deve ser entendida como a substituição do modelo de produção de saberes espontaneamente e amplamente reconhecidos como legítimos, por um novo método no qual os próprios atores produzem suas verdades particulares a partir de constatações empíricas e o senso prático do "homem comum".

Esse processo de criação de verdades alternativas (o que Cesarino [2019] chama de "eu-pistemologia") leva ao afloramento de características de cisão com o modelo tradicional de constituição de paradigmas, notadamente o sistema perito e a ciência (Miguel, 2022). Logo, se trata de uma fase de negação generalizada de premissas que antes tínhamos, enquanto sociedade, como postas e aceitas (anti-intelectualismo), de modo que se abre espaço para que atores de ideologia radicalizada implantem teorias conspiratórias e disputem o debate público para a consolidação de seus ideários, dos quais muitos são incompatíveis com várias das premissas das instituições liberais. Por óbvio que as mídias sociais aceleram a fractalização de tais ideias, bem como é aberto um novo nicho de mercado para explorar as dificuldades enfrentadas pelo sujeito que é capturado pelo redemoinho da desinformação (Nascimento *et al*, 2022).

Tal adendo é essencial para que possamos, agora, entender a construção do sistema de *referências e preferências* (crenças) que permeiam as comunidades *gamers* brasileiras. Isso porque o conjunto informacional do que é consumido nos servidores brasileiros no Discord ou é construído pelos próprios membros, ou advém de produtores de conteúdo que se alocam em mídias paralelas e que aprenderam a se comunicar com tal população de forma a construir credibilidade, relevância e fator de impacto. Portanto, os influenciadores, *pró-players* e moderadores de grandes comunidades *gamers* possuem espaço de autoridade dentre os jogadores e usam desse poder para criar uma audiência fiel que traga, ao final, mais lucro e maior fator de impacto/relevância.

Em específico, se fala aqui da venda de cursos que prometem auxiliar na alteração comportamental dos sujeitos perante o mundo exterior. Notadamente, se investe em "programas de reprogramação de *mindset*" direcionados a jovens do sexo masculino que se encontram frustrados com suas vidas financeiras e amorosas e que buscam no espelho dos influenciadores novas oportunidades/promessas para prosperar com dinheiro e relacionamentos.

O domínio da vida dos *gamers*, a partir da exploração de frustrações, é a oportunidade de diálogo com esse público pela extrema-direita e para a construção de uma identidade coletiva radicalizada. Desde muito tempo, é do senso comum associar que o uso de estruturas lúdicas ligadas à comunidade *gamer* leva à radicalização de jovens (em especial meninos), sobretudo em razão do teor violento dos jogos (Anderson; Dill, 2000; Anderson; Bushman, 2001). Nenhuma evidência confiável dessa correlação até hoje foi apresentada.

Em sequência, hipóteses de que estruturas de algoritmos de recomendação, a exemplo do YouTube, estariam levando crianças e jovens para conteúdo extremista também foram levantadas (Ribeiro *et al*, 2019; Kerche; Mendes, 2022), mas a falta de transparência da construção do código e do algoritmo não permite que conclusões sejam formuladas.

Entretanto, o que pesquisas, como de (Kersche; Mendes, 2022), apontam é que, para além de um viés algorítmico, existe uma *expertise* dos atores da extrema-direita brasileira de se apropriar dos espaços de sociabilidade da juventude *gamer* para introjetar sua filosofia, angariar novos seguidores e lucrar com a atenção dos usuários, notadamente a partir do YouTube *Gamer*.

Vamos mostrar, a seguir, que no Discord a mesma *expertise* está posta a partir de uma narrativa que manipula inseguranças e afetos para propagar ideologias intolerantes e conspiracionistas a partir do *relacionamento* e do *dinheiro*. A estrutura discursiva que legitima o núcleo reacionário dos projetos políticos que veremos a seguir parte do mesmo radical e depois se ramifica em vários segmentos, qual seja: a existência de uma suposta *guerra cultural* direcionada a romper com "padrões sociais", atacar instituições tradicionais, introduzir novas práticas culturais e consolidar o *politicamente correto*.

### **1. Amores e relacionamentos: a manipulação dos afetos.**

Há uma vasta literatura da Ciência Política que posiciona como no Brasil, e no mundo, o neoconservadorismo e o neoliberalismo se casaram para prosperar uma aliança ideológica singular que se propõe a espalhar pânico morais, teorias conspiratórias e a ativar ansiedades nos indivíduos, canalizando a culpa de crises provenientes do capitalismo para responsabilidades ligadas à novos modos de agência e em políticas de resistência, a exemplo de movimentos identitários e do que se convencionou chamar de "*politicamente correto*" (ver como esse argumento se consolidou na cruzada anti gênero em Junqueira, 2022).

Flávia Biroli (2021), por exemplo, revisa a literatura para apontar como a questão de gênero tem sido pauta de especial importância para a extrema-direita mundial, sobretudo em prol de traçar estratégias de controle sobre os corpos de mulheres e meninas, desde práticas de



direitos sexuais e reprodutivos, até pautas de acesso ao mercado de trabalho e de uma suposta "*responsabilidade original*" da mulher com as tarefas atinentes ao cuidado (Biroli, 2021, p. 241). Como um mesmo radical se ramifica em várias pautas, nas comunidades *gamers* as questões de gênero se reverberam para a construção de pautas anti-identitárias.

Em alguns servidores, o reacionarismo toma corpo para alimentar um movimento que ganhou notoriedade na opinião pública recentemente: o chamado *RedPill*. Trata-se de um coletivo transnacional de atores que se comunicam de forma virtual e que ocupam os espaços da internet para espalhar teorias conspiratórias contra as instituições e governos, mas, sobretudo, contra minorias identitárias e sociais. Nos ciclos *gamers*, conceitos como *RedPill* e *BluePill* estão amplamente disseminados e outros pesquisadores explicam, com maior propriedade, o surgimento de tal movimento misógino, supremacista e negacionista (ver, por exemplo, Neiwert, 2020).

Em suma, trata-se de um núcleo de pensamento reacionário que enxerga problemas nas formas contemporâneas de expressão cultural e que milita pela propagação de comportamentos desrespeitosos contra diversos núcleos sociais. Em relação ao conjunto analítico do ciclo dos *afetos* e *relacionamentos*, os *RedPill* dizem lutar pela volta da "masculinidade viril", pelo "despertar do homem Alpha" e pela quebra da suposta submissão dos homens perante as mulheres, com restabelecimento dos conceitos de "família tradicional", na qual a esposa deve ser submissa ao marido (Neiwert, 2020).

Esse núcleo de atores defende abertamente ideias misóginas de que as mulheres buscam relacionamentos com interesses puramente financeiros e que há um "*gene inato*" no sexo feminino programado para se aproveitar e tirar vantagem das pessoas do sexo masculino. Assim, o que os *RedPills* defendem é que os homens que possuem dificuldade de relacionamento com mulheres, seja porque nunca antes trocaram afetos, ou porque experimentaram diversas crises, precisam reprogramar o comportamento e o *mindset* para se tornarem capazes de controlar a situação e manter a submissão das mulheres à própria vontade.

A literatura do Norte-Global já trabalha, há pelo menos 10 (dez) anos, com a ideia da construção de um movimento *online* composto por indivíduos homens, provenientes de diversas subculturas, e que cultuam uma filosofia em comum chamada *Machoesfera* (*manoesphere*). Os membros dessa corrente defendem que é preciso lutar pelo retorno da proeminência da masculinidade a partir de ideias recuperação e fortificação de estruturas patriarcais, criando ativismos direcionados a lutar pela consolidação do neoconservadorismo, em especial para se posicionar contra os movimentos feministas e as estruturas de

empoderamento feminino (Massanari, 2017). Trata-se de uma filosofia que diz *lutar pelo direito dos homens* (sobre o movimento *Men's Right Activism* ver, por exemplo, O'Donell, 2020).

Existe um consenso na literatura de que um dos públicos-alvo da Machoesfera é a comunidade *gamer* por razões específicas. A primeira razão advém de um argumento sociotécnico, no qual há a ideia de que a maior parte dos jogadores são homens e que, portanto, as narrativas dos jogos são orientadas para agradar o sexo masculino, colocando-o em posição de superioridade em relação às mulheres e abrindo espaço para a consolidação de pautas misóginas. Há razão nesse argumento e grandes e importantes pesquisas demonstram como o enredo de jogos da indústria são construídos a partir de visões machistas e colonizadoras, transparecendo uma produção dominada por atores contrários à diversidade no mundo dos jogos (ver Beran, 2019).

Mas há um segundo fator que talvez seja proeminente nas comunidades *gamers* no Brasil, que se conecta à exploração de inseguranças e de ressentimentos nutridos pelo público que consome tais narrativas e que se unem em audiência no Discord. É que a Machoesfera e os *RedPills* foram muito eficientes para detectar que entre os jogadores de videogame há um índice elevado de meninos e homens amargurados em seus relacionamentos interpessoais e que se tornam introspectivos (Shaw, 2014). Esses sujeitos encontram nos servidores *gamers* a *sensação de pertencimento* que às vezes falta na vida real e se valem do anonimato para emular *personas digitais* alternativas, ao ponto de expressarem seu descontentamento com a estrutura social vigente.

A partir de então os movimentos ativistas em prol do "direito dos homens" começaram a enxergar nas comunidades de jogadores a construção de um público-alvo em potencial para aderir à ideologia. Com isso, a máquina de propaganda reacionária iniciou a produção de campanhas da machoesfera direcionada aos jovens *gamers*, sendo os *RedPills* um exemplo do casamento da referência da cultura *pop* com um sistema de crenças misógino e intolerante.

Instituições privadas também iniciaram o financiamento do lançamento de produções independentes que defendem os "direitos e a posição dos homens" na sociedade do século XXI. Um exemplo é o livro de Ironwood (2012) que defende a existência de um ataque coordenado por grupos feministas para a redução da importância dos sujeitos masculinos e que os videogames e a internet são as principais salvaçãoes para a masculinidade. No Brasil, os livros de Olavo de Carvalho também ganharam amplitude notória enquanto base de fundamentação para a consolidação de argumentos e teorias da machoesfera nacional.

As comunidades *gamers* servem, portanto, como um potencial ponto de encontro de jovens que experimentam, simultaneamente, as primeiras experiências afetivas e que buscam nos pares conselhos sobre a vida. Nesse terreno fértil, os grupos reacionários masculinistas encontraram a grande oportunidade de lucrar a partir de inseguranças e ressentimentos dos jovens. Por óbvio que cada indivíduo experimenta a comunidade digital à sua maneira, de modo que não se fala aqui de uma espécie de "misóginos em potencial".

O que estou argumentando é que atores de um movimento reacionário visualizaram nas comunidades *gamers* uma janela de oportunidade de espalhamento de ideologias misóginas porquanto identificaram que muitos jovens brasileiros estão construindo suas primeiras experiências afetivas mediadas por instituições *online* (ex.: *webnamoro*), ou buscando conselhos com amigos virtuais. Logo, trata-se novamente da aplicação de uma *expertise* da extrema-direita global de se comunicar com potenciais simpatizantes a partir de estruturas digitais e de comunidades de nativos digitais.

O avanço do neoliberalismo influenciou no fomento de gerações de jovens que não se sentem adequados à normatividade imputada pelas estruturas de poder e que decidem buscar apoio em outros indivíduos que compartilham tal sentimento na Internet. Muitos nas comunidades *gamers* se auto intitulam de *Doomers*, um meme que se popularizou para descrever jovens entre 20 e 29 anos que não se sentem encaixados na cultura hegemônica. Eles se julgam antissociais, incapazes de se comprometer a longo prazo, indiferentes com questões sociais, conservadores, rejeitados pelas meninas e mulheres e cultuam o ódio aos *normies*.



Figura 15: Exemplos de meme *Doomer*. Fonte: Criado e compartilhado no r/brasil<sup>90</sup>.

90

Disponível

em

<[https://www.reddit.com/r/brasil/comments/drpi2o/chega\\_de\\_falar\\_de\\_boomer\\_doomers\\_apare%C3%A7am/](https://www.reddit.com/r/brasil/comments/drpi2o/chega_de_falar_de_boomer_doomers_apare%C3%A7am/)>.

Acesso em 15 de jan. 2023.

É nesse contexto de mapeamento de perfil que ideologias extremadas da nova direita atuam para capturar a fidelidade de jovens que se consideram *Doomers* a partir da exploração de suas inseguranças financeiras, de autoestima e em relacionamentos. Os atores agem para instigar sentimentos negativos de ódio à minorias, às mulheres e ao *establishment*. Esses indivíduos se sentem deslocados da sociedade e se vinculam a seitas digitais em comunidades *gamers* para criar e consumir conteúdo reacionário, a exemplo do ativismo *em prol do direito dos homens* e do cultuamento de conteúdo relacionado ao que chamam de *cruzadas templárias contemporâneas* - uma alegoria para a defesa da perseguição à esquerda e minorias sociais.

A Machoesfera e os *RedPills* se consolidaram em grupos de nativos digitais a partir do início dos anos 2000 e, em um presente recente, iniciaram um movimento para atingir novas camadas da *surface web* com o objetivo de atrair novos apoiadores em potencial. Se antes a proeminência de tais ideologias estava restrita aos fóruns e grupos de subculturas digitais, atualmente já existe um núcleo de consolidação de atores representantes do movimento em grandes aplicativos de massa, como TikTok, YouTube e Instagram. Tal evolução de posicionamento ideológico dentro das estruturas de poder veio acompanhado do mais novo traço do capitalismo na era digital: a introdução de um marketing direcionado a infoprodutos (produtos virtuais) que promete a reprogramação da mentalidade (*mindset*) do sujeito<sup>91</sup>. O nome dado a quem se propõe ocupar a posição de "treinador" é *coach*.

Nas comunidades *gamers* brasileiras se encontra com abundância a oferta de cursos ofertados por *coachs RedPills*, o direcionamento a comunidades organizadas especificamente para discutir tais ideologias, o compartilhamento de *links* para vídeos no YouTube, TikTok e páginas no Instagram. Também são divulgadas palestras, *podcasts* e eventos virtuais imersivos. Importante registrar que não localizei *nenhum* tipo de ação/mercadoria que tenha sido organicamente apoiada pelas comunidades *gamers* e seus administradores oficiais, porém há a omissão da ausência de moderação que leva à continuidade da existência da oferta de tal conteúdo nos espaços - o que contraria as diretrizes do Discord e as regras das comunidades estudadas.

Embora a maior parte do conteúdo ainda seja divulgado em línguas estrangeiras, sobretudo o inglês, cada vez mais a comunidade brasileira se consolida para fora das bolhas e ocupa espaços na mídia tradicional. A exploração das inseguranças e dos ressentimentos de

---

<sup>91</sup> Antes que o *coach* se tornasse uma figura famosa para o capitalismo neoliberal e para a extrema-direita, personalidades, como Olavo de Carvalho, utilizaram das estruturas informatizadas para a venda de cursos e para a propagação de ideologias conspiracionistas, insuflando uma *guerra cultural* no Brasil. Para saber mais, ver, especialmente, Castro-Rocha, 2021.

juvenis é a forma que estruturas do neoliberalismo criaram para explorar os afetos e gerar lucro, mas também como o neoconservadorismo consolida suas formas de ativismo para defender uma estrutura social baseada na supremacia do homem perante a mulher, criando ataques misóginos e anti-feministas.



Figura 16: Exemplo de conteúdo "comportamental" e *Red Pill* armazenado em mídias como YouTube e TikTok, compartilhados e coletados a partir do Discord. Organização do autor.

Na Figura 16 pode ser visualizado um compilado exemplificativo de conteúdo de "comportamento masculino" e de perfis que compartilham a ideologia *Red Pill*, todos coletados a partir do Discord com o direcionamento para outras mídias de armazenamento, sobretudo YouTube e TikTok. No núcleo de *referências* e *preferências* nas comunidades *gamers* brasileiras, os afetos e inseguranças são objeto de exploração por atores da extrema-direita neoconservadora. Embora não haja hegemonia desse núcleo ideológico e estejam presentes focos de resistência, trata-se de um importante elemento formador do conteúdo circulante e balizador do debate público. Mas, principalmente, como veremos no Capítulo 5, encontramos nesse caminho um espaço para a promoção da radicalização política da juventude no Brasil.

## 2. Dinheiro e riqueza: promessas de tangas de ouro.

O segundo conjunto de *referências* e *preferências* daquilo que circula nas comunidades *gamers* está ligado à exploração da insegurança financeira, da precarização das relações de trabalho e das crises econômicas experimentadas pela população brasileira por atores do mercado financeiro que se aproveitam para espalhar seus ideais extremistas, que

variam da defesa do neoliberalismo, até a instituição de processos anarcocapitalistas. Mais uma vez a metodologia do ativismo toma corpo em infoprodutos, ascensão de influenciadores e *coachs* e criação de memes pró-mercado e anti-estado.

As comunidades *gamers* também serviram de incubadoras para a gestação de um conjunto-chave de ideias e conceitos da atual direita neoliberal que defende a consolidação de estruturas de produção de riquezas a partir da exploração da imagem dos sujeitos, seus dados pessoais e a fomentação de um mercado de investimentos milagroso (ver Cruz, 2018). Foram nesses espaços de subculturas de nativos digitais que os primeiros conceitos de criptomoedas emergiram e a ideia de consegui-las a partir da mineração (*mining*), nada mais é do que a aplicação de metodologias de *gamificação* para associar tal processo de produção e acúmulo de riquezas a um jogo "divertido" e "descontraído" (Cruz, 2018).

Assim como as criptomoedas advêm de um núcleo ideológico anarcocapitalista que acredita que a estrutura do mercado precisa estar dissociada do Estado e da gerência de instituições controladoras, a exemplo de Bancos Centrais, o recente crescimento exponencial de *coachs* e conteúdo ideológico ligado à financeirização da vida também explora inseguranças financeiras e dificuldades socioeconômicas para maximizar sentimentos de descontentamento generalizado com o Estado em sua concepção liberal e com as políticas de bem-estar social (Cruz, 2018). Não à toa, a ideologia anarcocapitalista está fortemente impregnada nas comunidades *gamers* mundiais, onde os chamados *ancaps* atuam para a consolidação de espaço entre os diversos subgrupos.

Nos servidores brasileiros no Discord, atores atuam como *expertise* para insuflar animosidades contrárias às estruturas tuteladas pelo Estado, bem como para imputar ao indivíduo a responsabilidade pelo seu crescimento financeiro a partir de dois núcleos de promessas de lucros e vantagens exorbitantes, a saber: (i) o mercado de investimentos; (ii) a potencialização do "sujeito empreendedor".

Cientes mais uma vez de que nas comunidades *gamers* estão presentes, com proeminência, jovens que experimentam a fase de crise do capitalismo, muitos recém formados, sem emprego e frustrados com o crescimento pessoal, as estruturas se alinham para explorar tais dificuldades a partir de ofertas que prometem revolucionar a vida financeira dos jogadores. Assim, são frequentemente compartilhados cursos de investimento em criptomoedas, *startups*, *fintechs* e coisas do gênero que vendem a garantia de retornos financeiros significativos, sem risco e de forma rápida. Um grande exemplo se encontra no mercado de apostas esportivas - que também monetiza a partir de palpites de partidas de jogos *online* oficiais.

O outro caminho que se abre é para explorar as dificuldades financeiras e as ansiedades criadas pelo capital a partir da promessa de novas fontes de renda mediadas pelo contexto *online*. Com isso, nasce um mercado que promete ao consumidor novas formas simples e rápidas de ganhar dinheiro a partir da internet, seja a partir de *fazendas de cliques*, nas quais se ganha pela monetização do uso de dados por reações, comentários e visualizações em conteúdo produzido; ou ainda pela venda de promessas lucrativas de produção de conteúdo em mídias *mainstream*; bem como pela venda de supostos métodos lucrativos para conseguir lucro a partir do trabalho de terceiros, a exemplo do *dropshipping*<sup>92</sup>.

Nesse núcleo ideológico há a proeminência de teses anti-Estado, sobretudo para defender formas precarizadas de emprego e para colocar a responsabilidade da saúde financeira no próprio indivíduo. Com isso, são defendidas formas de prestação de serviços sem vínculo trabalhista, em prol da não necessidade de pagamento de impostos e da possibilidade de maximização de lucros. Por consequência, os indivíduos criticam formas de proteção da seguridade social, tais como contribuições de aposentadoria e licenças de saúde, bem como defendem que é responsabilidade individual de cada um criar poupanças para garantir a própria aposentadoria, de modo que o Estado passa a ser desnecessário para regular tais relações.

Nessa perspectiva, o Estado é transformado no vilão que coleta e desvia os impostos, que não garante emprego e crescimento econômico e que, portanto, é desnecessário para a vida humana, devendo ser substituído pelo mercado neoliberal - esse sim capaz de produzir riquezas e proteger os indivíduos que se adequam à sua normatividade e que são capazes de maximizar seus lucros e de aumentar a qualidade de vida.

---

<sup>92</sup> *Dropshipping* é um método amplamente difundido em comunidades *gamers* brasileiras que promete gerar riqueza a partir do trabalho alheio, sem custos ou riscos ao mediador. Em linhas gerais, trata-se de uma forma de venda indireta, na qual o *dropshipper* cria um *marketplace* próprio para oferecer produtos que são produzidos e comercializados por terceiros a um preço mais elevado. Trata-se de um terceiro que apenas media a compra entre o vendedor e o consumidor final e que recebe justamente o valor da diferença entre o preço praticado pelo produtor original e o que é anunciado no *marketplace*.



Figura 17: Compilação de memes anti-Estado compartilhados no Discord. Autoria desconhecida e organização do autor.

Na Figura 17 foram compilados memes anti-Estado e iliberais compartilhados nas comunidades digitais do Discord. No cerne ideológico do argumento dos indivíduos encontram-se imperativos de que o Estado é corrupto, autoritário; e que as autoridades políticas são parasitas e ineficientes. Os enquadramentos são exitosos por criarem sentimentos de crise de representatividade e por militarem por formas alternativas de organização social que não dependem da presença de um Estado forte e regulador, à exemplo do que defendem teorias neoliberais e anarcocapitalistas, ambas incluídas na gênese da nova extrema-direita (Miguel, 2022; Mudde, 2018).

Em conclusão, o que se vê é que o conjunto de *referências* e *preferências* do conteúdo que circula nas comunidades *gamers* no Discord segue um padrão, já identificado na literatura, que apoia e reforça traços ideológicos de movimentos neoliberais e neoconservadores, sobretudo no que toca aos afetos comportamentais e à vida financeira. Portanto, o que se vê é que estruturas sociais ligadas ao capitalismo se aproveitam das próprias crises sistêmicas para introjetar ideias de radicalização política que militam pela destruição do Estado e pelo desfazimento de garantias individuais e coletivas mínimas, à exemplo do pleno emprego, salário mínimo, aposentadorias e condições sociais do trabalho.

No campo dos costumes, o eixo analítico se constrói para apontar a construção de sintagmas contrários à diversidade e a inclusão de minorias sociais nos processos de produção



de riquezas, de modo que os indivíduos enxergam no empoderamento feminino as raízes sociais de problemas estruturais ligados a uma crise dos valores, da moral e dos bons costumes. O neoconservadorismo age para tentar resgatar a construção de um "homem alfa", baseada na permanência de uma cultura de exploração de gênero e de silenciamento das mulheres que devem ser subjugadas à vontade de seus companheiros.

### ***O sujeito e o ambiente: grupos dominantes, cláusulas de barreira e a aceitação de minorias em comunidades gamers***

Todos os grupos objeto da etnografia são públicos e podem ser acessados por quem tiver interesse. Ademais, a prática social entre os iniciados é a manutenção do anonimato e as regras escritas das comunidades proíbem discriminações, preconceitos e ofensas de qualquer tipo de natureza, seja de gênero, raça, etnia ou orientação sexual. Esse conjunto de fatos imprime a sensação de que a abertura à pluralidade permite que todos os grupos sociais tenham espaço para participar da construção coletiva dos espaços digitais.

A experiência etnográfica, por outro lado, demonstra que não é bem assim. Existem grupos dominantes que controlam a pauta do debate público nas comunidades *gamers* brasileiras, especificamente homens heterossexuais. São as vozes masculinas que dominam os espaços de *chats* de voz e vídeo e os *lobbies* de jogos durante partidas *online*. Há uma variação de idade entre as vozes, entre crianças e jovens adultos, mas quase sempre do sexo masculino e que demonstram um ímpeto de reafirmação de virilidade.

Durante a etnografia, ao longo de quase três anos, presenciei a aparição de apenas três meninas nas conversas de *chat* de voz. Uma era namorada de um moderador importante da maior comunidade *gamer* do Brasil no Discord, as outras duas já faziam parte da comunidade antes do meu ingresso e tinham certa popularidade entre os jogadores. Em minhas notas etnográficas há uma observação: "*elas são protegidas e iniciadas - contra elas ninguém fará mal*".

Eu estava certo: nunca presenciei qualquer ofensa contra as meninas, embora tivesse certeza que, caso ocorresse, elas estariam aptas a se proteger autonomamente, pois todas exararam personalidades fortes e uma imponente presença no grupo. Isso não impedia que as meninas fossem cantadas e virtualmente assediadas, tudo travestido de tons jocosos, brincadeiras e trollagens para disfarçar a gravidade dos atos. Fora elas, algumas usuárias anônimas se diziam do sexo feminino, mas nunca abriram o microfone para falar por voz e também eram alvos de assédio por outros homens em chats e salas de partidas.

Como demonstra o recente e interessante estudo de Robert Letizi e Callan Norman (2023), a cultura do assédio, ataques de ódio e teorias conspiracionistas contra o gênero feminino são frequentes em comunidades de *gamers*. Há uma parcela significativa de conteúdo com teor misógino circulando nas redes de jogadores de videogame e a ausência de moderação pelas plataformas permite a continuidade do fluxo contínuo de transmissão da cultura do ódio entre diferentes espaços digitais (Letizi; Norman, 2023).

O que percebi nas comunidades brasileiras é que, por vezes, a misoginia é proveniente do anti-feminismo e tem por base o descontentamento com a diversidade cultural, sexual e o empoderamento feminino que luta por maior igualdade de gênero. Esse ponto está conexo com o que vimos no tópico anterior em relação à existência de estratégias de propagação de filosofias da machoesfera e *RedPill*.

Contudo, o núcleo de controle do debate público não se pauta somente em estruturas centradas em discriminar o gênero feminino, mas também para criar o que chamei de *cláusula de barreira* contra a entrada e permanência de minorias sociais. Embora pesquisas como a do *Laboratório do Impacto Gamer*<sup>93</sup>, conduzida pela Box 1824 e *Purpose*, demonstrem que o perfil *gamer* no Brasil é composto, majoritariamente, de mulheres, pretas ou pardas, que jogam a partir de *smartphones*, o ambiente ainda se apresenta tóxico para a permanência de mulheres, negros e da população LGBTQIA+.

Tal cláusula opera, por vezes, de forma *direta* ou *indireta* a depender da maneira em que o debate é conduzido. Em salas de *chat* por voz e vídeo, é comum o emprego de termos homofóbicos para ofender adversários, para expressar indignação e para criticar a atitude de determinado colega de equipe, sendo essa uma das expressões *diretas* da agressão. Ofensas de cunho racial também são comuns contra jogadores que escolhem personagens negros ou pardos, embora não se tenha necessária correlação entre a aparência física do sujeito e a representação do objeto.

Como modo *indireto*, ou seja, sem que o discurso seja direcionado especificamente a alguém, mas sim ao coletivo de sujeitos pertencentes à determinada categoria social, está a produção de memes e o debate no *chat* escrito. Por vezes, discussões sobre assuntos da indústria lúdica de jogos e entretenimento atravessam questões lastreadas por temas como raça, gênero e sexualidade e muitos jogadores manifestam seus preconceitos a partir de notas de indignação contra iniciativas que se propõem a encaixar maior diversidade de representatividade nas produções.

---

<sup>93</sup> Relatório completo disponível em <<https://labimpactogamer.com.br/>>. Acesso em 10 de junho de 2023.

Os jogadores constroem memes para criticar, com zombaria, medidas de inclusão adotadas em alguns setores e, assim, reforçam a defesa de um padrão, mesmo que não seja este o espelho da realidade social e étnica brasileira. Um grande exemplo foi quando a Disney Inc. anunciou a troca de protagonistas de suas produções clássicas por atores pretos ou pardos, inseriu nas narrativas a diversidade sexual e colocou mulheres no protagonismo de determinados enredos.

As comunidades digitais *gamers* brasileiras debateram em profundidade esses episódios, produziram memes e, alguns, defenderam que se trata de uma "tentativa de mudança da ordem do mundo pelo identitarismo". Opiniões isoladas se manifestaram favoráveis às propostas de mudança nos enredos e produções, mas muitas foram silenciadas ou ignoradas de forma desrespeitosa. Parte do acervo dos argumentos contrários adveio de fóruns e conteúdos produzidos no Norte-Global, o que reforça a intercambialidade de ideias entre comunidades brasileiras e estrangeiras.

O que se observa, portanto, é que resquícios de movimentos reacionários, a exemplo do *GamerGate* que se posicionou contrário à diversidade na indústria *gamer* e *pop*, permanecem sólidos em algumas estruturas do ecossistema digital, sobretudo para manifestar preconceitos contra minorias sociais e para reforçar barreiras de entrada e de aceitação nos espaços. Os jogadores compartilham teorias conspiratórias amplamente disseminadas pela extrema-direita global que sustentam a existência de um globalismo militante que utiliza de pautas como o "politicamente correto" para alienar os sujeitos de pautas que evidentemente importam enquanto políticos corruptos controlam o mundo (Goulart; Nardi, 2017). Para essa teoria, as pautas identitárias seriam as formas de alienar os sujeitos.

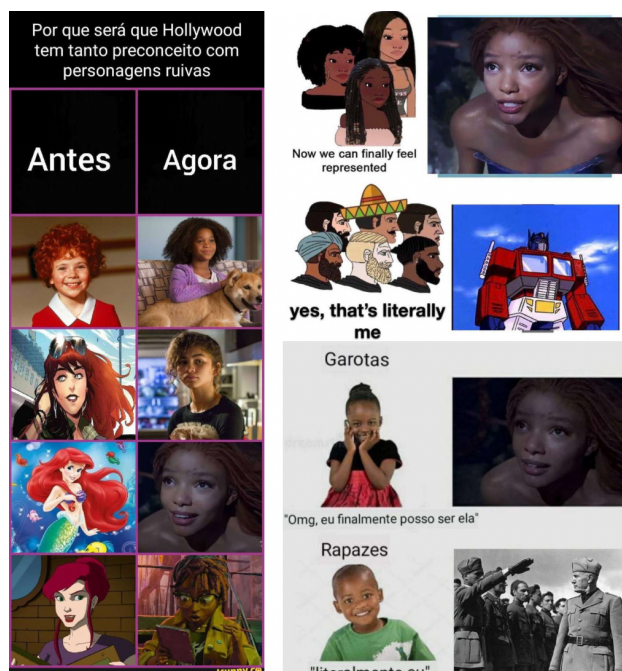


Figura 18: Compilação de memes que criticam o protagonismo de mulheres negras em produções de filmes da cultura *pop*. Autoria desconhecida e organização do autor.

Na Figura 18 estão compilados alguns memes que circularam no Discord e que demonstram o racismo de parte da comunidade *gamer* com a substituição de protagonistas brancas por mulheres pretas e pardas. O ativismo contra a diversidade racial na indústria também se reverbera de forma contrária aos jogadores e membros pretos e pardos, visto que a *cláusula de barreira* opera para oprimir os sujeitos em suas individualidades, frustrá-los e constrangê-los à buscar formas alternativas de sociabilidade. Nesse ponto, a interessante pesquisa de Penix-Tadsen (2019) mostra como a hegemonia da comunidade *gamer* no Sul-Global oprimiu os jogadores pretos e pardos a ponto de que fossem inauguradas diásporas digitais para acolhimento de minorias.

As medidas de preconceito em relação à diversidade sexual também são postas para criar um sentimento coletivo de intolerância contra grupos que fogem da heteronormatividade. Há uma proeminência de ataques orientados à população trans, gênero fluido e não-binário, embora também existam discursos de ódios orientados à todo o espectro abarcado pelo guarda-chuva LGBTQIA+.

Isso demonstra que existe um sentimento de asco mais profundo contra pessoas que não se identificam com o gênero de nascença ou simplesmente com nenhuma das opções binárias. Os ataques são construídos para acusar a existência de um projeto global que permite autorizar que as pessoas se aproveitem da suposta mudança de gênero para benefício pessoal.

Ainda defendem que a degeneração moral da sociedade impede que eles critiquem pautas nesse sentido sem que corram o risco de serem presos e processados por LGBTfobia e discurso de ódio.

Em suma, as *cláusulas de barreira* operam para reprimir a expressão de individualidades que ultrapassem o sujeito masculino e heterossexual, as quais se expressam, de forma direta e indireta, pela trollagem, pelo assédio virtual e pela constituição de elementos de uma cultura tóxica (Falcão; *et al*, 2021).

## Capítulo 5: Adentrado a 'Toca do Coelho': comunidades *gamers* organizadas de forma paralela no Discord

“Aonde fica a saída?”, Perguntou Alice ao gato que ria.  
“Depende”, respondeu o gato.  
“De quê?”, replicou Alice;  
“Depende de para onde você quer ir...”  
CARROLL, L., *Alice no País das Maravilhas*, 1865

No clássico infanto-juvenil inglês *Alice no País das Maravilhas*, publicado em 1865 por L. Carroll, a protagonista, intrigada por um *Coelho* de comportamento diferente, acaba seguindo-o até a sua *Toca* junto a um tronco de árvore robusta e, após uma queda íngreme e quase infinita, entra em uma jornada de aventuras e experiências de fantasia no *País das Maravilhas*.

A consolidação do enredo na literatura internacional incorporou a utilização da alegoria da *Toca do Coelho* (*Rabbit Hole*) para expressar movimentos de deslocamento de uma condição anterior para outra. Nos estudos de mídia, ao redor do mundo e no Brasil, convencionou-se utilizar o termo para expressar conexões entre agendas, estratégias comunicativas e plataformas digitais provocadas artificialmente por meio da manipulação de algoritmos e outras estruturas tecnológicas (Woolley; *et al*, 2022; Rogers, 2020; O'Callaghan; *et al*, 2015; Kerche, Mendes, 2022).

Para os estudiosos que se debruçam sobre as novas formas de agência digital da extrema-direita, há a proeminente utilização da alegoria para expressar a existência de um movimento de intensificação de radicalização política a partir do uso contínuo de fluxos informatizados para a disseminação de sintagmas, teorias conspiratórias e um sistema de crenças sustentado por atores militantes que organizam suas pautas contenciosas em torno de projetos de poder reacionários (Massanari, 2017; O'Callaghan; *et al*, 2015; Fielitz; *et al*, 2019; Neiwert, 2020).

Na literatura especializada, a *Toca do Coelho* representa o antro de atração da população para espaços suscetíveis à manipulação coletiva por grupos políticos que se valem de técnicas para ativar e incentivar sentimentos de ódio, ansiedade, medo e pânico moral para a consolidação de práticas de ativismo e de prefiguração que buscam emular sociedades alternativas calcadas em preconceitos e intolerância contra minorias, bem como insubordinação e desrespeito à democracia liberal e suas instituições (Neiwert, 2020; Kerche, Mendes, 2022). Tal projeto reacionário encontrou nas mídias e plataformas digitais espaços

perfeitos para a reunião volumosa de potenciais apoiadores para o espalhamento viral de sintagmas e sistemas de crenças e, especialmente, privacidade, anonimato e ingerência do Estado, o que possibilitou a criação de 'zonas livres' (Castro-Rocha, 2022; Cesarino, 2021; Rocha, 2022).

Na presente dissertação, a alegoria da *Toca do Coelho* representa o movimento etnográfico que me levou a seguir o fluxo de comunidades *gamers* organizadas de forma paralela aos grandes grupos oficiais. Trata-se de novos agrupamentos significativamente menores, limitados a algumas centenas de participantes, e que se constituem para a realização de atividades ilegais, tais como o culto de filosofias extremistas, o assédio moral e virtual de pessoas e, até, os chamados *desafios* que envolvem exposição e mutilamento de corpos, tortura de animais e orquestramento de massacres. Classifico esses grupos como *paralelos* porque, de forma parasitária, eles se aproveitam do amplo alcance de grandes comunidades *gamers* consolidadas para fazer propaganda e atrair potenciais interessados a ingressar nas células.

A maior comunidade paralela possui apenas 10% (dez por cento) do total de membros da menor comunidade *gamer* popular que estudamos durante a pesquisa etnográfica. A pergunta que reside, portanto, é: por que tecer tanta atenção a grupos minoritários? A opção de dedicar um pequeno capítulo a essa porção extremada encontra justificativa no fato de que seu alcance está cada vez mais ampliado e em franca evidência na opinião pública.

Este é o capítulo final do presente trabalho e o leitor precisa estar alerta que o encerramento se constrói em forma de hiato. Alguns temas de interesse geral não serão aqui propositalmente abordados, visto que merecem a sua exploração em trabalhos autônomos no futuro. No fecho está presente o esforço de sistematização dos dados etnográficos para mostrar como se dá o movimento de descida pela *Toca do Coelho* entre grupos e comunidades *gamers* populares no Discord para servidores paralelos que operam para semear e propagar o mal.

Assim, relato como funciona a máquina de propaganda e recrutamento para fortalecer o fluxo de intercâmbio entre membros de comunidades e para espalhar convites de ingresso no próprio Discord e em plataformas *mainstream* (chamadas de redes vizinhas). Ato contínuo, este capítulo também conta com uma visão geral sobre a ponta do *iceberg* sobre os tipos de conteúdos que são produzidos e que circulam nessas comunidades. Em alguns há um maior aprofundamento, em outros optou-se por não colocar, visto que possuem maior sensibilidade capaz de despertar gatilhos emocionais tanto em leitores, quanto no pesquisador e sua rede de apoio.

A dissertação se encerra mostrando que existe um projeto de poder reacionário que pretende cultivar raízes a partir da juventude *gamer* ao influenciar na criação de uma identidade coletiva que, a despeito de já possuir proeminência neoliberal e neoconservadora (como vimos no Capítulo 4), passa a militar em defesas de filosofias incompatíveis com o Estado de Direito, com os Direitos Humanos e com a dignidade da pessoa humana, a exemplo de células neonazistas/neofascistas, misóginas e que se reúnem em ágoras virtuais para o cometimento de crimes cibernéticos. Com isso, entendo que há a categorização em acervo documental e empírico amplo capaz de demonstrar para a opinião pública os perigos da permanência de espaços digitais desregulados e livres para a propagação do ódio.

### ***Convites e o sistema de filtro: o ativismo criptografado.***

Desci a *Toca do Coelho*. Depois de mais de um ano e meio de imersão nas comunidades digitais *gamers* de maior impacto, achei que talvez fosse o momento de visualizar como os ambientes paralelos se organizavam e qual era o tipo de interação que por ali circulava. Na verdade, já era do meu conhecimento partes do que ali ocorre e provavelmente isso me relutou a migrar para evitar ao máximo a exposição a um nível de toxidade extremo, visto que muito do que eu já via nas grandes comunidades (exposto no Capítulo 4) era suficiente para incomodar o íntimo da minha alma. Mas o nível de toxidade das comunidades paralelas não se compara ao dos grandes grupos: é como abrir uma vala no que há de pior na humanidade. O agravante é que, como veremos, falamos de crianças, adolescentes e jovens adultos.

Os convites chegam com frequência nos *chats inbox* privados do Discord e também em conversas de grupo, por voz e vídeo, nas grandes comunidades *gamers*. Esses núcleos paralelos organizam equipes responsáveis por divulgar, com determinada cautela, os *links* para ingresso em servidores consolidados e também em mídias *mainstream*, sobretudo o TikTok e o Twitter. É preciso que haja uma curadoria prévia para evitar que o convite exploda a bolha e chegue às mãos de pessoas indesejadas, por isso utiliza-se a própria estrutura do Discord para enviar mensagens privadas a membros de outras comunidades *gamers*, ao passo que em mídias mais fractalizadas a estratégia envolve o uso de elementos de criptografia para possibilitar a atração tão somente de quem for capaz de ler a mensagem e se identificar com determinada ideologia.

A literatura, inspirada em Theodor Adorno, convencionou chamar o movimento de disfarce de traços característicos de ideologias neofascistas em elementos cotidianos, corriqueiros e de fácil absorção pelas massas como "cripto-fascismo" (*crypto-fascism*), ou



seja, o processo de criptografar ativismos supremacista em um contexto cultural aceitável (Griffin, 1991). Ivan Mussa (2019) faz uma interessante análise de como a estrutura lúdica dos jogos e da cultura dos videogames é explorada por atores da extrema-direita para a inserção de cripto-fascismos e para a criação de uma comunicação anti-lúdica.

Nesses grupos o mesmo princípio é adotado: elementos iconográficos são utilizados em mensagens, *nicknames*, biografias em mídias sociais e descrições dos servidores para indicar que naqueles espaços existe o cultuamento de ideologias extremistas e a liberdade para a propagação de sintagmas compatíveis com o sistema de crenças reacionário. Esses conteúdos criptografados ficaram conhecidos como "apitos de cachorro" (*dog whistles*), na medida em que a utilização de determinado comportamento/elemento permite aos demais cultuadores da seita ideológica o reconhecimento mútuo e a sensação de pertencimento<sup>94</sup> (Mussa, 2019). Miller-Idriss (2019, p. 129) faz uma interessante análise sobre a importância de símbolos iconográficos para a consolidação da extrema-direita no Norte-Global, de modo tal que foram criadas práticas de ativismo focadas em impregnar ideologias extremistas em elementos escondidos e facilmente disseminados e popularizados.

O *ativismo criptografado* se expressa quando membros de determinadas comunidades radicalizadas incorporam em seus avatares e *nicknames* símbolos e referências internas que funcionam como *apito de cachorro* que possibilitam o reconhecimento mútuo entre os indivíduos quando estes saem das *zonas comuns de convivência* no Discord para interagir em mídias sociais com impacto público, sobretudo TikTok, Twitter e Instagram; mas também quando estes mesmos ícones são explorados na forma de indexadores que compilam e permitem a busca de conteúdo ideológico radicalizado nos mecanismos de busca das plataformas digitais.

No Capítulo 4 viu-se como elementos da cultura *pop*, a exemplo do *Pepe: the frog* e de personagens de anime, são capturados pela extrema-direita *online* para facilitar a transmissão de mensagens virais, criar empatia e angariar potenciais apoiadores. Nesses exemplos, foi possível perceber influências transnacionais para a criação de identidades coletivas radicalizadas no Brasil, de modo que existe um repertório compartilhado entre a extrema-direita *online* na Internet, com proeminência de criações importadas do Norte-Global.

---

<sup>94</sup> Durante o Governo Bolsonaro, a imprensa e especialistas identificaram elementos ideológicos travestidos em gestos, comportamentos e discursos proferidos pelo então Presidente e seu alto escalão como *apitos de cachorro* para criar e reforçar coerência ideológica com a base radical. De forma exemplificativa, lembre-se quando Jair Bolsonaro consumia um *copo de leite* (elemento supremacista racial) durante suas *lives*, ou quando seu assessor, Filipe Martins, foi flagrado executando o símbolo supremacista *White Power* durante uma sessão plenária no Senado Federal.

Aqui o mesmo acontece: há um fluxo intenso de compartilhamento de referências entre países e grupos extremistas, de modo que coletivos supremacistas radicais, masculinistas, conspiracionistas e neoconservadores tradicionais utilizam de símbolos cruzados para criar comunidades transnacionais direcionadas a espalhar suas filosofias através de memes em plataformas *mainstream* (Miller-Idriss, 2019; Main, 2019). Dentre os símbolos mais tradicionais estão os emojis do *copo de leite*, *homens brancos* com o braço levantado, *raios* em diversas variações, *cruz cristã ortodoxa*, *bandeiras da Alemanha*, *do Vaticano* e de *Piratas*. Todas as referências fazem alusão a movimentos neonazistas/neofascistas, supremacistas raciais, tradicionalistas e masculinistas.

O *copo de leite* se refere a uma antiga teoria conspiratória racista surgida em fóruns *online*, segundo a qual pessoas não-brancas seriam incapazes de digerir normalmente as enzimas do alimento de origem animal. O *leite* se tornou um *dog-whistle* supremacista racial e é comum seu consumo durante eventos e reuniões de grupos radicais na Europa. Os emojis de *homens brancos* com o braço levantado e a *bandeira da Alemanha* indicam a presença de neonazistas e se referem, respectivamente, à saudação nazista e à teoria odiosa de supremacia racial dos *Arianos* enquanto raça pura.

Outros símbolos como a *bandeira do Vaticano* e a *cruz cristã ortodoxa russa* indicam a presença de membros que cultuam filosofias tradicionalistas e que perpetuam teorias conspiratórias de degeneração cultural e de necessidade de retorno das Cruzadas cristãs. Para esses sistemas de crenças, desde o iluminismo o mundo entrou em um processo de perda da pureza com o aumento do fluxo migratório e de eventos mais atuais, como a globalização. Os membros dessa ideologia acreditam na necessidade de restauração do tradicionalismo calcado na filosofia cristã ortodoxa, sobretudo para defender instituições como a *família* orientada ao modelo patriarcal, com a consequente submissão de mulheres e crianças ao patriarca, bem como para rejeitar expressões alternativas de sociabilidades e afetos, à exemplo da extrema rejeição da população LGBTQI+ e de minorias étnicas. O mito do *Deus vult* ganhou as mídias sociais brasileiras para disseminar entre jovens teorias conspiratórias de origens templárias que cultivam o retorno de *Cavaleiros* medievais que têm por missão colonialista espalhar o cristianismo no mundo<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> Se quiser entender com precisão o que ora é relatado, pause a leitura e gaste alguns segundos assistindo aos seguintes vídeos espalhados e popularizados no TikTok. Repare nos *nicknames*, descrições dos vídeos e emojis utilizados. O mesmo padrão comunicativo está em outras plataformas como YouTube e Instagram. Ver: <<https://vm.tiktok.com/ZM2JxG3U1/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2JQRfuT/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2JxTJoC/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2JQIUq4/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2JQ2J2F/>>.

Esses exemplos relatados representam uma parte pequena da iconografia da extrema-direita internacional e se referem aos que são com maior proeminência utilizados nas comunidades *gamers* brasileiras no Discord. Embora não seja objetivo aqui pormenorizar todos os símbolos que compõem o repertório de grupos extremistas *online*, iniciativas de interesse público se debruçam para estudar o avanço das técnicas de comunicação cripto-fascistas e catalogar em sites de acesso livre<sup>96</sup>.



Figura 19: Exemplos de emojis utilizados por grupos extremistas para criptografar mensagens e simbolizar a presença de membros que cultuam filosofias de ódio. Produção do próprio autor a partir de observações no Discord, Reddit, TikTok e Twitter.

Ao leitor pode ter ficado a falsa impressão de que essas estratégias de *ativismo criptografado* são restritas a uma minoria organizada em grupos de ódio *online* e composta, majoritariamente, por jovens. Entretanto, cada vez mais, políticos eleitos, partidos e membros do alto escalão de governos de extrema-direita lançam na opinião pública apitos de cachorro para demonstrar a existência do cultuamento de filosofias extremistas entre seus apoiadores. Jair Bolsonaro contumazmente, em suas *lives*, ingeria *copos de leite* com sua assessoria<sup>97</sup>.

Se parecer coincidência, basta lembrar que Filipe G. Martins, que ocupou o cargo de Assessor Especial para Assuntos Internacionais da Presidência da República no Governo

<sup>96</sup> Meu exemplo favorito pode ser consultado, em inglês, aqui: <[https://rationalwiki.org/wiki/Alt-right\\_glossary#F0.9F.90.BB](https://rationalwiki.org/wiki/Alt-right_glossary#F0.9F.90.BB)>. Iniciativas nacionais, como o *Mapa do Ódio*, também realizam trabalho similar para avaliar os impactos de seitas extremistas e sua disseminação em território brasileiro.

<sup>97</sup> Ver aqui a explicação do uso de *copos de leite* pela extrema-direita, com registro de consumo pelo ex-Presidente da República Jair Bolsonaro <<https://www.fetraconspar.org.br/index.php/noticias/noticias/12005-leite-um-simbolo-do-odio-neonazista>>.

Bolsonaro, tuitou no dia da posse, em 01/01/2019, a seguinte frase: "*A nova era chegou. É tudo nosso! Deus vult!*"<sup>98</sup>. O mesmo, meses depois, foi flagrado encenando o gesto supremacista *White Power* no Senado Federal. O Ministério Público Federal decidiu denunciá-lo pelo crime de racismo e, na peça acusatória, listou outros diversos episódios em que o assessor utilizou de símbolos, sintagmas e frases supremacistas em suas mídias sociais oficiais<sup>99</sup>. Não bastasse isso, Filipe também é amigo pessoal dos filhos do Presidente e as evidências apontam que estes integram o chamado *Gabinete do Ódio*, uma espécie de *alt-right* à brasileira (Ciriatico, 2020).

Tais eventos demonstram que o repertório do sistema de crenças da extrema-direita internacional está impregnado em todos os setores da sociedade, de jovens jogadores de videogame até políticos institucionalmente eleitos. Até aqui, vimos tão somente exemplos em que o caso brasileiro importa o conjunto referencial gestado e espalhado a partir de um conjunto de atores internacionais, sobretudo do Norte-Global. O Brasil, entretanto, vem se tornando cada vez mais produtor de conteúdo radicalizado, ao contrário de se manter como mero consumidor e reproduzidor de teorias estrangeiras.

Em 2022, usuários do Discord *gamer* brasileiro passaram a utilizar a curiosa associação dos emojis *cabeça moai* (🗿) em conjunto com outro de *taça de vinho* (🍷). Pouco tempo depois o uso ganhou as mídias *mainstream* e milhares de tuítes, TikToks e *posts* no Instagram foram concatenados com esses indexadores. Em algumas postagens eram vinculados convites e *links* para grupos no Discord, em outras o objetivo da mensagem é de criar uma identidade coletiva centrada em compartilhar um sistema de crença machista, masculinista, reacionário e tradicional: assim nasceria os Finos Senhores (Finos Senões, em uma versão alternativa)<sup>100</sup>.

Não se engane pelo estrangeirismo, as evidências indicam que a origem é brasileira<sup>101</sup>, embora hoje o conjunto de símbolos tenha tomado a comunidade internacional para criar

---

<sup>98</sup> Tuíte disponível em <<https://twitter.com/filgmartin/status/1079923922760540160>>.

<sup>99</sup> Um bom compilado desses episódios pode ser visto aqui <<https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2021/06/09/mpf-diz-que-filipe-martins-assessor-de-bolsonaro-te-m-historico-de-mencoes-a-simbolos-de-extrema-direita-veja-casos.ghtml>>.

<sup>100</sup> Peço licença novamente para pedir que você interrompa a leitura e gaste alguns minutos assistindo o compilado a seguir de TikToks feitos pelos *Finos Senhores*, alguns com milhões de visualizações e centenas de milhares de curtidas. Se possível, abra os comentários e veja a chuva de misoginia destilada. Ver: <<https://vm.tiktok.com/ZM2JXoexj/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2J4ka1H/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2JXojc8/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2J4j69D/>>; <<https://vm.tiktok.com/ZM2J4Lf3f/>>.

<sup>101</sup> O grupo *Know Your Meme* fez uma revisão completa sobre a origem do uso dos emojis e concluiu que sua disseminação iniciou-se no TikTok brasileiro a partir de postagens de um usuário nacional. Para ver a interessantíssima matéria completa, acesse <[https://knowyourmeme.com/memes/fino-senores-🗿-moai-head-emoji-and-🍷-wine-glass-emoji](https://knowyourmeme.com/memes/fino-senores-%E2%9F%92%93-moai-head-emoji-and-%E2%9F%93%94-wine-glass-emoji)>.

coalizão entre membros que se auto-consideram como "*homens de alto valor*", "*homens sigma*" ou, na linguagem de nativos digitais, "*grandes chads (giga chads)*". O meme ganhou popularidade, pois, para alguns, a *cabeça moai* lembraria o rosto de um *big-chad* que, como vimos no Capítulo 4, seria um modelo de macho-alfa padrão capaz de conquistar as mulheres e ter sucesso na vida.

No princípio, os Finos Senhores disfarçaram suas ideologias e preconceitos com argumentos de que quem se reunia sob o manto da *cabeça moai* e da *taça de vinho* estaria disposto a ter uma conversa de alto nível intelectual e elegante. Por isso eles se cumprimentam chamando-se de *Senhores*, são corteses e escolheram a canção *Reflections*, de Toshifumi Hinata<sup>102</sup> como a identidade auditiva do grupo. A *cabeça moai* significaria a inteligência superior dos povos originários da Ilha de Páscoa (civilização Rapa Nui) que foram capazes de construir grandes estruturas de pedras vulcânicas e carregá-las pela extensão da ilha antes mesmo que qualquer tecnologia nesse sentido fosse projetada. O vinho representaria a comunhão entre os *Senhores*, completando o sentido de uma reunião de alto nível de sofisticação.

Diferentemente de outros grupos da machoesfera internacional que se denominam como *homens alfa*, no vocabulário dos Finos Senhores a figura de maior respeito é chamada de *homem sigma*, enquanto a de menor valor seriam os *homens beta*. Nas duas vertentes, obviamente, os *homens*, independente de serem *alfa*, *sigma* ou *beta*, ainda estão acima das mulheres em valor social (Miller-Idriss, 2019; Woolley; *et al*, 2022). Desconheço, ao certo, a origem do termo *sigma*, mas seria justo supor que podem existir conexões entre os movimentos integralistas brasileiros, já que o símbolo *sigma* (último da primeira coluna na Figura 19) é amplamente usado em grupos *gamers* no Discord, seja em organizações grandes ou em comunidades paralelas.



Figura 20: Lado-a-lado os emojis dos Finos Senhores e o *giga chad*. O formato do rosto do homem, para alguns, lembra as *cabeças moai*. Fonte: Google Fotos e organização do autor.

<sup>102</sup> Disponível em todas as plataformas digitais de *streaming* e no YouTube. A música já foi identificada como símbolo de outros grupos masculinistas que se enquadram como *Alfa*.

Em pouco tempo, um meme de adolescentes e jovens brasileiros ganhou o mundo para expressar um conjunto de atores *online* que se organizam em torno de símbolos para cultivar filosofias extremistas e intolerantes. Nos grupos paralelos do Discord, os emojis serviam de ponto indexador para atrair simpatizantes da causa a grupos que se consolidaram na plataforma a partir da produção de conteúdo em outras mídias sociais. Em outras palavras, os Finos Senhores é um convite para que meninos e meninas, simpatizantes do sistema de crenças de *peessoas sigma*, superiores aos demais (*normies*), desçam a *Toca do Coelho* para se organizar em um conjunto de oportunidades de práticas prefigurativas e para construir ativismos direcionados a espalhar a ideologia e a filosofia da necessidade de um "comportamento superior".

Assim, vimos como os grupos paralelos se organizam para atrair novos seguidores a partir dos *chats* no Discord e também pela produção de conteúdo em mídias *mainstream* a partir de *ativismo criptografado* e *dog-whistles*. O convite para descer a *Toca do Coelho* está aqui e ali, nas mídias mais utilizadas por adolescentes e jovens, em vídeos no YouTube, em *chats* de jogos e em partidas *online*. Para seguir o *Coelho*, basta ficar curioso com a mensagem que ele tem a passar.

### ***Efeito contágio pelo sistema de crenças.***

"Bem-vindos, Senhores! 🧑 🍷". Estamos na *Toca*, um lugar que promete ser fraterno, amigável e descontraído, mas claro se você for homem, branco e hétero. Se no Capítulo 4 foi exposto como as *cláusulas de barreira* operam para intimidar minorias sociais, criar incômodos e excluí-las de processos de integração no ciclo social em grandes comunidades *gamers*, aqui a intolerância é explícita e o cultuamento do ódio é generalizado. O *sistema de filtro* dos convites e do *ativismo criptografado* se mostra bem-sucedido, nessa camada não entram desavisados e ignorantes: quem pede para entrar sabe o que lhe espera.

Os símbolos amplamente massificados nas mídias *mainstream* dão lugar a outras referências próprias que passam a nomear os grupos, os servidores e seus membros. A *cabeça moai* e a *taça de vinho* deixam de dar identidade aos grupos no Discord, pois seria um risco para o rompimento do anonimato mediante o uso de tal simbologia em sistemas de buscas de servidores. Em substituição, outros termos, alguns inspirados em datas e referências da cultura *pop*, dão lugar para construir e simbolizar a identidade das comunidades.

Falo no plural pois são muitas, de tamanhos diferentes e de *sistemas de crenças* que englobam o mesmo guarda-chuva da ideologia extremista, mas a partir do qual é possível identificar a proeminência de alguns aspectos mais relevantes a depender da célula e da

organização. Estudar a totalidade do conjunto de atores exige novas pesquisas e perspectivas. Neste capítulo, foco na análise do *efeito contágio* provocado pelo *sistema de crenças* de duas vertentes consolidadas: grupos masculinistas e grupos neonazistas (supremacistas). Os dois sistemas de crenças não são excludentes, visto que é da natureza de neonazistas serem masculinistas e tradicionalistas (Griffin, 1991). A divisão serve para, tão somente, facilitar a compreensão.

Começemos pelos *Senhores*, os masculinistas, membros honorários da *machoesfera*. Aqui também há uma bifurcação: existem aqueles que odeiam, perseguem e querem o extermínio de mulheres; ao passo que outros as toleram para fins de procriação, desde que haja a completa submissão do gênero feminino ao masculino e a liberdade de controle dos corpos. Ambos são misóginos, mas as práticas coletivas dependem da leitura de mundo que é empregada pelos atores e como é manifestada a *masculinidade tóxica* (Shaw, 2014; Velho; Montardo, 2022).

O ponto crucial da diferenciação está em como esses sujeitos se relacionam com o sexo oposto em uma concepção completamente binária. Os primeiros guardam frustrações que os incapacitam de se relacionarem com meninas e mulheres, seja em aspectos sociais ou físicos, e, por isso, a eles se convencionou atribuir o título de *celibatários involuntários (incels)*, visto que a castidade seria resultado não de uma escolha, mas sim a única opção. O outro grupo faz uma leitura diferente do sexo feminino e defende a existência de relacionamento com as mulheres, desde que estas sejam submissas à vontade do *macho*: a eles é aplicada a denominação de *machos sigma/alfa* porque estes acreditam que, por aspectos comportamentais, é possível programar as mulheres para que elas realizem a vontade dos *machos* em um sistema de dominação.

Nos grupos que abarcam o primeiro segmento, mulheres não são bem-vindas nem estão presentes no Discord: a moderação se certifica de verificar o gênero de membro-a-membro. Já nas comunidades digitais do segundo segmento algumas meninas e mulheres são atraídas e a permanência é permitida, mas, como veremos, era melhor que assim não fosse. Em ambos os casos, o sexo feminino é visto como inferior e que necessita do domínio dos homens em sua esfera individual para a contenção de subjetividades e para o reforço da força patriarcal (Biroli, 2022).

Para reforçar a ojeriza contra o gênero feminino, os masculinistas utilizam termos pejorativos para nomear as mulheres e colocá-las em um lugar de inferioridade e promiscuidade generalizada. Os ataques são direcionados à constituição de um repertório misóginos que ataca e reforça violências de gênero. Para evitar qualquer reforço de

intolerância, não serão feitas transcrições dos levantamentos dos principais termos utilizados pela machoesfera, mas ressalto que tal dado está compilado e disponível para quem manifestar interesse.

No grupo dos *incels*, os masculinistas compartilham frustrações da vida, disseminam o ódio generalizado contra as mulheres e cultuam práticas de assédio moral e sexual virtual, bem como manifestam desejos de atentar contra a vida de mulheres que não correspondem aos afetos que nutrem. Todos do grupo, ao entrar, são convidados a compartilhar a história motivadora que gerou a frustração e os tornou *celibatários involuntários*. O compilado do enredo segue um mesmo padrão: meninos adolescentes que se apaixonaram na escola, sofriram *bullying*, eram considerados *esquisitos* à luz da normatividade, se apaixonam por garotas que não corresponderam e que preferiam se relacionar com outros meninos populares, os *chads*.

Muitos desses adolescentes são considerados *esquisitos* por serem *gamers* e *nerds*. É justamente nas comunidades digitais das subculturas que esses indivíduos conseguem potencializar a frustração ao encontrar outros homens que compartilham do mesmo sentimento e que se organizam para alimentar a raiva e orquestrar ativismos odiosos direcionados ao gênero feminino. Na arquitetura do *GamerGate*, os masculinistas desempenharam papel de extrema importância para o reforço da narrativa contrária à inclusão da diversidade e da igualdade de gênero no mundo dos *e-sports* e do videogame (O'Donnell, 2020).

Há uma expressão generalizada de ódio ao ambiente escolar e de incompatibilidade da rotina da educação formal com a construção social desses indivíduos masculinistas. Por essa razão, muitos buscam sociabilidades em ambientes alternativos, notadamente as comunidades *online*, visto que se sentem parte de um processo de exclusão de espaços tradicionais de convivência, como na casa e na escola. Também por aqui a janela de oportunidade de atuação da nova direita se amplia nos grupos para divulgar e reforçar pedagogias de educação formal neoliberais, como o *homeschooling* e as teorias da "escola sem partido".

No caso dos *incels*, o ódio às mulheres se manifesta em ameaças de morte, de abuso sexual, estupros e o incentivo de tais práticas pelos pares. O que ocorre é a amplificação do ódio pela câmara de eco, na qual os misóginos odiosos encontram apoio para criar e disseminar um acervo de conteúdo contra o gênero feminino e suas expressões. Nesse ponto, o que se defende é a aniquilação das mulheres e a escravidão para fins de reprodução. Essa visão criminoso não só acredita na superioridade dos homens, mas principalmente sustenta a extinção controlada baseada na violência de gênero.



Aqui está a principal diferença com os *machos sigmas*. Para eles, as mulheres são "*animais que podem ser potencialmente adestrados para satisfazer os desejos do homem*", conforme foi uma vez publicado por um masculinista no Discord. Esse segmento, aliado aos *coachs* do *RedPill*, acredita que é possível trabalhar com critérios pseudocientíficos de *reprogramação mental* e comportamento corporal para possibilitar que um *homem beta* se transforme em um *sigma*, ou em um *giga chad*, e assim consiga conquistar todas as mulheres que quiser e colocá-las sob o seu domínio.

Entre eles está presente o mesmo elemento da frustração e da dificuldade de se relacionar com o gênero feminino de forma generalizada. A diferença é que esse segmento decidiu por acreditar em *coachs* do mercado comportamental que prometem possibilitar que o homem *pegue* qualquer mulher que quiser. No manual *RedPill* há a defesa para que os masculinistas se tornem *posturados*, digam promiscuidades, se valorizem, tomem bebidas de homem, tenham atitude de *alfa* e coloquem as mulheres no suposto lugar de subalternidade que a elas é reservado pela lei natural.

Nos grupos dos *machos sigmas* é permitido que algumas meninas ingressem e muitas são escolhidas a dedo pela moderação. Uma vez dentro, elas passam a ser submetidas a uma série de violações e crimes à margem da lei penal e sem qualquer interferência das plataformas. Os masculinistas gravam telas e conversas, coletam evidências desfavoráveis às meninas e depois utilizam para chantageá-las a fazer favores sexuais, sob pena de vazar os dados que possuem na internet e para a família da vítima. A essa prática foi atribuído o verbo nativo *palmear* - semelhante a *grampear* no português.

É comum que se peça para que elas tirem as roupas durante chamadas de vídeo em grupo, para que cumpram desafios, postem vídeos sensuais no TikTok e realizem desejos para os masculinistas. Tudo isso ocorre bem no nariz das grandes plataformas que se eximem de controlar os abusos e impedir a propagação dos crimes. A popularidade de tais práticas é tão disseminada que foi expressa no seguinte trecho da música *Bonde do Discord* de Lockhaos, com milhares de *streamings* nas plataformas digitais:

"Os menor tá *palmear*, tá geral gravando tela  
Geral pegando evidência enquanto as mina fala merda  
No meu bonde não tem gado, nós só usa e mete o pé  
Se ela posta um TikTok, é uma punhetinha só e fê"

O ciclo da violência de gênero se intensifica porque meninas e mulheres viram reféns de criminosos que exploram os danos psicológicos causados para terem acesso aos corpos despidos; e em seguida geram novas evidências ainda mais graves às vítimas, criando um

ciclo de violações severas até que elas desenvolvam transtornos mentais ou atentem contra a própria vida. No regozijo das seitas masculinistas, há a vanglorização do sofrimento pela violência de gênero, de modo que se acredita se tratar de um direito de nascença de superioridade dos homens em relação às mulheres. Falamos de um perigo oculto que precisa ser combatido pelo Estado e pela sociedade.

Nos grupos neonazifascistas práticas similares são cultuadas, porém não se limitam à violência de gênero e partem da dinâmica dos *desafios* coletivos. Nesses espaços há a permanência constante de meninas e mulheres, embora a grande maioria sejam homens cis - sobretudo nos cargos de coordenação e moderação. Os integrantes cultuam filosofias supremacistas e criam *ativismos criptografados* para espalhar as ideologias pelas redes *mainstream*.

Uma prática comum entre os supremacistas raciais é subir vídeos no TikTok com sequência de fotos de olhos claros e tons de pele branca para afirmar uma suposta superioridade de "arianos"<sup>103</sup>. Outros utilizam bandanas de caveiras para cobrir o rosto, enquanto fazem gestos neonazistas em chamadas de vídeo e circulam esse material pelo Twitter e pelo Instagram para atrair novos apoiadores. Diariamente eles produzem memes racistas, cultuam a figura de Hitler e trabalham em prol de teorias de revisionismo histórico para defender o holocausto e os ideais da Alemanha nazista, alimentando células brasileiras espalhadas por todo o território nacional.

Os membros criam dinâmicas perversas para premiar com promoções a cargos e posições de destaque nas comunidades àqueles que cometerem crimes e atos de crueldade contra pessoas e animais, denominados *desafios* coletivos. A pandemia de Covid-19, e seu período de clausura, ajudou a intensificar as práticas e a gravidade dos crimes em razão da intensificação do uso de comunidades *digitais* para a socialização de adolescentes e jovens adultos. Dentro das comunidades digitais paralelas há o incentivo a práticas de automutilação dos corpos, violência contra minorias e desafetos, abuso e maltrato de animais e, no extremo, instigação e auxílio ao suicídio.

Parte desses conteúdos também são transpostos para TikTok e Twitter. Isso cria um redemoinho de ódio, composto de um amplo acervo de conteúdo supremacistas disseminados em redes *mainstream* que tem por principal pretensão criar curiosidade para atrair novos membros e ampliar a rede de participantes. Com isso, o que se busca é prefigurar em

---

<sup>103</sup> Veja um exemplo aqui <<https://vm.tiktok.com/ZM2RrttWL/>>.

comunidades digitais as filosofias supremacistas e coordenar ações de assédio virtual contra minorias sociais e grupos progressistas de resistência.

Os participantes ativos se reúnem para abusar e violentar animais em chamadas ao vivo no Discord para cumprir com *desafios* coletivos e conseguir premiações e promoções dentro dos grupos. Um exemplo que se tornou público foi o da menina de 13 anos que foi instigada virtualmente a atear fogo em seu gato, o que, depois, resultou no incêndio de sua residência<sup>104</sup>. Em outros casos, membros dessas comunidades envenenam animais domésticos, agredem a integridade física e planejam ações de crueldade, a exemplo do consumo da carne desses bichos presentes no lar.

No TikTok, uma simples pesquisa com os termos certos (ocultos pelo *criptofascismo*) abre um novo mundo para conteúdo de crueldade, perversidade e crimes que são hospedados e compartilhados a partir da plataforma<sup>105</sup>. Há, portanto, uma interconexão de práticas entre as plataformas: os crimes, em si, são planejados e executados no Discord, ao passo que plataformas *mainstream*, como TikTok e Twitter, servem para amplificar o alcance dos atos para além das células e comunidades digitais paralelas.

É preciso pontuar que, embora nesses grupos se autorize o ingresso de meninas e mulheres, tão somente se admite aquelas que, no comportamento, se adequem ao padrão normativo de submissão aos sujeitos masculinos que coordenam os grupos. Essa estrutura de *dominação* é baseada em contextos de hierarquia patriarcal de vinculação de meninas a sujeitos masculinistas que emulam relações de *pai e filha* para sexualizar os corpos e introjetar laços de amarração e controle das individualidades.

Ou seja, meninas e jovens adultas, todas em período de amadurecimento, passam a adotar identidades comportamentais de submissão total a masculinistas em busca de aceitação, de afeto e de criação de laços permanentes com as comunidades digitais paralelas. Elas são virtualmente aliciadas a cumprir com papéis sociais nos grupos masculinistas de servas dos homens e de propriedades que podem ser exploradas pelo detentor de forma livre.

Aquelas que fazem parte do grupo e que mantêm relações de afeto com os masculinistas precisam indicar constantemente aos homens que estão dispostas a participar do movimento coletivo de *dominação* dos corpos, dos afetos e do psicológico. Não se interprete que aqui a culpa é imputada às meninas e mulheres, pois é o contrário: a causa não só advém

---

<sup>104</sup>

Ver

reportagem

aqui

<<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/05/01/crueldade-com-animais-menina-de-13-anos-coloca-fogo-em-gato-ao-vivo-em-transmissao-no-discord-e-caoa-incendio-em-casa.ghtml>>

<sup>105</sup> Não detalharei quais termos são utilizados no criptofascismo para evitar a disseminação de ações que devem ser repudiadas.

do exercício arbitrário da masculinidade tóxica, mas também da exploração psicológica de vulnerabilidades para a indução da permanência nesse ciclo de abuso, mediante ameaças de morte ou de abusos físicos e psicológicos.

O símbolo da cultura *pop* escolhido e utilizado para identificar esse coletivo de meninas e mulheres que são virtualmente violentadas por masculinistas patriarcais nas comunidades virtuais foi a personagem *Hello Kitty vestida de pijamas*, cujo ícone está largamente incorporado em mídias *mainstream* e no Discord. As meninas são obrigadas pelos seus “pais” (*daddies*) - como são denominados os criminosos - a cunharem tão símbolo como forma de demonstrar que aquela pessoa já está “dominada” por um macho *sigma*.



Figura 21: *Hello Kitty vestida de pijamas*. Símbolo utilizado na comunidade brasileira supremacista para indicar a existência de meninas e mulheres que estão sendo exploradas por masculinistas. Fonte: Google Fotos.

Nos grupos do Discord, meninas e mulheres são ameaçadas de morte caso não cumpram com os "deveres sociais" que lhe são imputados pelos masculinistas, inclusive com controle total dos corpos e dos afetos. Depois, elas são obrigadas a postar no TikTok, Instagram e Twitter mensagens que vangloriam os homens misóginos, inclusive destacando as incitações de violência e as pressões psicológicas. É o símbolo da *Hello Kitty* o responsável por criptografar e aglutinar esse conjunto de mensagens de enaltecimento, as quais serão posteriormente redistribuídas para outras meninas por meio dos algoritmos das plataformas.

No TikTok e no Instagram, circulam diversos *prints* de supostas mensagens privadas nos seguintes termos: "*odeio todos os homens, mas meu namorado é bom para mim*". Lá estão as mensagens, intocadas, sem moderação e com milhares de *likes* e visualizações, atraindo cada vez mais a atenção para o redemoinho do ódio.

Nesses espaços de comunidades paralelas, o Discord proporciona muito mais do que a ativação da agenda antigênero ou a construção de ativismos antifeminista, masculinista e reacionário. A plataforma permite aos sujeitos emular e prefigurar sociedades patriarcais, nas

quais há a extrema submissão das mulheres aos homens e de controle total dos corpos e das mentes por criminosos que se protegem pelo anonimato conferido pela *affordance*.

A prefiguração demonstra a sociedade almejada por esses sujeitos: uma em que haja a dominação dos corpos e dos sentimentos, sem liberdade, pluralidade e baseada no patriarcalismo cristão-conservador. Durante a imersão etnográfica, um episódio foi comemorado pelo grupo e trouxe a sensação de maior legitimidade para as ações. O então Presidente Bolsonaro afirmou que, em visita a uma comunidade venezuelana em Brasília, teria “*pintado um clima*” com uma criança de 14 anos, em clara alusão a intenções sexuais<sup>106</sup>.

Se Bolsonaro já era cultuado nesses espaços digitais por se comportar enquanto o macho viril, homofóbico e intolerante às minorias, depois que a mais alta autoridade do País sugeriu de manter relações sexuais com uma menina instaurou-se uma sensação de legitimidade para justificar que as ações dos masculinistas *online* também são permitidas e, até, adequadas.

No presente capítulo o hiato se encerra para demonstrar como se organizam comunidades paralelas no Discord, como elas se organizam para capturar membros de grandes comunidades *gamers* e, através de criptofascismos e ativismo criptografado, criar uma rede de alcance nas mídias *mainstream* por meio de símbolos iconográficos da cultura *pop* e de símbolos supremacistas internacionais.

Embora breve a permanência, por cerca de dois meses, o período de contato foi assustador para o pesquisador que desenvolveu traumas e receios por ter visualizado o que de pior está sendo ofertado para a juventude brasileira. O hiato do encerramento não é só proposital, mas também necessário, com a esperança de que a experiência escrita aqui relatada auxilie para que as autoridades voltem os olhares para a existência de esquemas e forças reacionárias e supremacistas que se valem da liberdade das plataformas e de comunidades digitais para incitar o ódio e cometer crimes virtuais no Brasil em um contexto transnacional.

---

<sup>106</sup> Ver reportagem sobre o fato <<https://www.brasiledefato.com.br/2022/10/19/pintou-um-clima-por-que-fala-de-bolsonaro-reforca-casos-de-exploracao-sexual-de-meninas>>. Acesso em 14 de jan. 2023.

### **Conclusão: entre *dominação e resistência***

"*Eu vou votar no barba [Lula], não tem jeito, tá ligado? Porque se o Bolsonaro tá de um lado, eu tô do outro*" afirmou o influenciador digital Casimiro em sua live na Twitch.tv no dia 02 de Outubro de 2022. O trecho circulou em diversas mídias sociais e em contas de impacto no cenário nacional, a exemplo do Mídia Ninja<sup>107</sup>. No outro dia, centenas de usuários no Discord e no Twitter alteraram seus *nicknames* para "*Eu vou votar no barba*" em sinal de apoio ao então candidato à Presidência da República pelo Partido dos Trabalhadores.

No dia 03/09/2022, um dos maiores influenciadores *gamer* da atualidade no cenário nacional, Alanzoka, declarou também em sua *live* na Twitch.tv que votaria em Lula. A razão seria a rejeição ao então candidato à reeleição Jair Bolsonaro (PL), sobretudo em razão da gestão na pandemia de Covid-19, que teve entre as mais de 700 mil vítimas o tio do próprio influenciador digital, que chorou ao falar sobre a perda do parente<sup>108</sup>.

O *podcast PodPah*, um dos maiores do país e tocado por dois jovens negros e periféricos, realizou importantes entrevistas com personalidades relevantes da esquerda progressista no cenário atual, inclusive com o então candidato Lula, para fomentar o debate e levar mais adiante ideias de combate à nova direita.

As eleições de 2022 demarcaram a ascensão de alguns influenciadores na área *gamer* que apresentam posições políticas mais alinhadas com o progressismo, bem como consolidou outros atores que nasceram em oposição ao bolsonarismo. Na via institucional, a campanha de Lula estreitou formalmente os laços com o setor *gamer*, ao propor o projeto *Lula Play*, que apresenta propostas de incentivo a jogadores de videogame nas áreas de regulação do trabalho, incentivo fiscal e educação.

Enquanto estratégia de comunicação com jovens, a campanha do petista também investiu em formas lúdicas de transmissão de mensagens, propostas e ideias a partir do projeto *Lula Verso*, responsável pela criação de um amplo acervo de figurinhas, adesivos, memes e *posts* que associavam promessas de campanha com personagens e referências consolidadas na cultura *pop*<sup>109</sup>.

Esse novo cenário demonstra que a esquerda política compreendeu a importância de ocupar e disputar os espaços digitais, inclusive para apresentar narrativas de formas mais acessíveis para o público *gamer*, *geek* e *nerd*. Isso apresenta uma quebra na hegemonia de

---

<sup>107</sup> Ver, por exemplo, <<https://www.instagram.com/p/CjQvED9s5IX/>>.

<sup>108</sup> Veja o trecho em <<https://www.youtube.com/watch?v=8Wby-se-nIE>>.

<sup>109</sup> Para saber mais acesse <<https://lulaverso.com/>>.

*dominação* da extrema-direita e a ascensão de pontos e fluxos de *resistência* para iniciativas de comunicação mais amplas e inclusivas.

No Discord, outras comunidades de resistência de esquerda nascem e se consolidam, ganhando espaço e atraindo jovens para o centro da disputa de narrativas. Contudo, por serem espaços minoritários, estes não entraram no nosso recorte metodológico que considerou, tão somente, as 3 maiores comunidades a partir de métricas objetivas.

No Capítulo 1 da presente dissertação vimos como o debate nacional e internacional se debruça para estudar os movimentos *gamers* e a ascensão de culturas digitais e juventude associadas a movimentos políticos de extrema-direita, à exemplo da *alt-right* internacional. Em paralelo, apresentou-se como a opinião pública brasileira construiu um conjunto de narrativas para associar jogos de videogame com a construção de personalidades violentas, cometimento de crimes cibernéticos e a disseminação de atividades odiosas.

O argumento construído na dissertação buscou afastar tal associativismo irrestrito para demonstrar que a demarcação de tal antagonismo apenas influencia, de forma negativa, na construção de mais narrativas odiosas contrárias ao *establishment*, à democracia liberal e à opinião pública, visto que tais episódios fazem circular nas comunidades *gamers* sentimentos generalizados de perseguição e ódio à cultura *gamer*. Tal revanchismo cria a demarcação entre "nós" e "eles" em um contexto de disputa de espaço, onde os outros passam a ser denominados de *normies*.

Ato contínuo, vimos como o acirramento das disputas levam comunidades de jogadores a buscarem espaços alternativos para a consolidação de suas bases e raízes. O mercado das *big techs*, ciente da altíssima demanda, logo proporcionou a criação de mídias sociais como Discord, Reddit e Twitch.tv, as quais são especificamente construídas para facilitar o crescimento de comunidades de jogadores em larga escala. Tais plataformas incorporam em sua estrutura premissas herdadas dos *chans* e dos *image boards*, tais como o anonimato e a falta de moderação que criam espaços e zonas livres para o cultuamento de referências balizadoras da cultura *pop*, mas também para a ascensão de movimentos de ódio.

Com isso, o argumento da dissertação defende que existe um movimento de dominação das redes *gamers* brasileiras por atores ligados à movimentos reacionários de extrema-direita, mas que essa conexão não é fruto de associativismos entre práticas lúdicas dos jogos e do entretenimento e a imputação de personalidades agressivas e anti-sociais, visto que não existem evidências de tal elo.

Defendo que se trata mais de uma *expertise* do uso das plataformas e de seus algoritmos, a qual foi gestada ao longo das décadas por movimentos reacionários que

precisavam, no auge da consolidação da democracia liberal mundial, de espaços alternativos digitais que permitissem a reunião de ativistas ao redor do mundo para o cultuamento de filosofias extremistas sem que houvesse a gerência de governos e Estados, a partir da garantia do anonimato, da proteção criptografada e da ausência de moderação e controle.

Nesse cenário, a dissertação saiu do contexto bibliográfico para experimentar, etnograficamente, como os grupos e comunidades *gamers* brasileiros se organizam, quais são suas referências fundadoras e como se estruturam as narrativas políticas. A partir de uma imersão longitudinal, ao longo de 3 (três) anos, permaneci nos 3 (três) maiores grupos *gamers* do Discord no Brasil, me integrei aos rituais e rotinas, joguei partidas, conversei com outros jogadores e aprendi novos dizeres e dialetos.

No Capítulo 3 encontra-se a decomposição estrutural e hierárquica de divisão de poder das principais comunidades *gamers* no Discord brasileiro. Tratam-se de espaços colaborativos, de intensa troca entre os sujeitos, nos quais se aflora a *cultura participativa*, porquanto é responsabilidade dos membros a construção da diversão do ludismo e sua manutenção pelo tempo. Vimos que há uma divisão social do trabalho baseada em camadas de influência entre os próprios jogadores e que muitos trabalham de graça para a plataforma na esperança de galgar novas posições mais elevadas na estrutura das comunidades *gamers*.

Enquanto a base da pirâmide hierárquica atua para a maximização do divertimento, o recrutamento e da satisfação do grupo mediante trabalho não-remunerado, as posições mais altas estruturam estratégias de captação de recursos monetários a partir de eventos, campanhas, publicidades, doações e *impulsos* no próprio Discord. Não se sabe como o dinheiro é utilizado ou distribuído, mas, por ser produção do mercado das *big techs*, as comunidades se estruturam para visar o lucro.

No Capítulo 4 vimos como se organiza o *sistema de crenças* das comunidades *gamers* brasileiras, suas referências e preferências. As estruturas de *dominação* se organizam para reforçar práticas de ativismos focadas em *trolling*, memes, sarcasmos e ironia, inclusive afluindo um traço cultural bastante característico da comunidade *gamer* brasileira, o Huehue BR. Um outro traço da estrutura reacionária dominante se reverbera pela captura de símbolos da cultura *pop* em estandartes para a transmissão de filosofias extremistas - o uso do *Pepe: the frog* pela extrema-direita mundial demonstra o quão simples e poderoso pode ser o sequestro de um personagem popular para uma determinada causa contenciosa.

Como consequência, a descrição etnográfica demonstra como tais grupos de *dominação* atuam para criar *cláusulas de barreira* para conter o avanço de minorias sociais e para deslegitimar pautas progressistas que, vez ou outra, afluem nas comunidades *gamers*.



Argumentos racistas são travestidos em pautas de protesto contra a inclusão de personagens *multiculturais* em filmes da cultura *pop*; memes iliberais e anti-Estado são espalhados para criticar a existência de uma arquitetura política ineficiente e que cria guerra com os jogos eletrônicos e impede o indivíduo de acumular capital; enquanto cursos de *coachs* se espalham para reforçar na machoesfera programas de comportamento mental que prometem oferecer *RedPills* e deixar qualquer homem capaz de conquistar qualquer mulher.

Descendo a *Toca do Coelho*, no hiato que finaliza, vimos como comunidades *gamers* paralelas se organizam para cultuar formas extremadas de preconceitos e filosofias odiosas, à exemplo de células inteiras que utilizam do *ativismo criptografado* para espalhar nas redes sociais *mainstream* a existência de sociedades ocultas organizadas para idealizar o mal. São meninos e homens que se valem da proteção das plataformas para espalhar misoginia, ameaçar mulheres e explorar seus corpos e mentes a partir de assédios virtuais e de extorsão mediante fraude. São crimes cometidos por adultos e atos infracionais praticados por adolescentes bem à vista do alcance das grandes empresas de mídias sociais que se mantêm silentes. No mesmo processo, outros jovens *gamers* se organizam em todo o Brasil para cultuar o nazifascismo e estabelecer novas células radicais no Discord, no Reddit, no Twitter, Telegram e WhatsApp: tudo sem moderação.

A estrutura de *dominação* da extrema-direita emergiu de *chans* e *image boards* e migrou para o *mainstream* com o aval e proteção de *big techs* que optaram pela omissão em prol da chamada "liberdade de expressão". Para além dos impactos em eleições, políticas de governo e opinião pública, essa dissertação buscou demonstrar como o processo de décadas de cultuamento livre do ódio deixou a internet perigosa e tóxica não só para crianças e jovens *gamers*, mas também para adultos e idosos que embarcaram em narrativas reacionárias e golpistas nos últimos anos. E justamente nesse período houve a intensificação do nível de extremismo, visto que políticos eleitos e partidos de extrema-direita adotam o *modus operandi* da *alt-right* para se comunicar com eleitores e cidadãos e, inclusive, para arquitetar um golpe de Estado no Brasil.

Tudo isso contribui para a criação de uma identidade coletiva *gamer* radicalizada, a qual advém do amplo e facilitado contato das redes de jogadores com filosofias extremistas que são diariamente fractalizadas em comunidades e salas de jogos *online*. Para que fique claro, não se diz que todos os jogadores de videogame do Brasil são reacionários preconceituosos, mas as probabilidades se acentuam quando o ambiente de interação proporciona a reverberação contínua de teorias conspiratórias racistas, machistas, supremacistas e odiosas.

As forças de *dominação* reacionária nadam a braçadas em grupos e comunidades *gamers*, seja pela sua popularidade ou pelo nível de criatividade nos argumentos reacionários. Contudo, os núcleos de *resistência* começam a aflorar para demonstrar a extrema diversidade existente no público *gamer* brasileiro e que, mediante uso das plataformas e de estratégias de ativismo, por muito tempo tiveram suas vozes silenciadas. Diásporas para o acolhimento de jogadores e minorias surgem em todos os cantos no Discord e se propõem a criar espaços livres de preconceitos e intolerância. Ao mesmo tempo, ativistas e influenciadores de pautas progressistas ganham relevância nas mídias digitais e transmitem ensinamentos alternativos à antes existente hegemonia.

A esquerda ter aprendido, ao menos parcialmente, a utilizar as mídias sociais ao seu favor foi de extrema importância para o levantamento de vozes em comunidades *gamers* que inspiram e que lutam por pautas progressistas contrárias à extrema-direita *online*. Mas isso não basta, é preciso que se avance no debate para que o império da lei também seja aplicado dentro de comunidades *gamers* e de plataformas, como o Discord, que dizem adotar o modelo da auto-regulação, mas que nada fazem para impedir comportamentos inautênticos coordenados por robôs, a disseminação de teorias conspiratórias ou o orquestramento de massacres em escolas e de medidas usurpadoras do poder democrático.

Embora esteja em estágio avançado o debate no Parlamento brasileiro sobre o Projeto de Lei n. 2630/2020 (PL das *Fake News*), é certo que a validação do modelo regulador a ser adotado pelo Estado dependerá de novas pesquisas futuras para que se reavalie o nível de toxicidade em comunidades *gamers*. O que não se pode, de nenhuma maneira, é autorizar que grupos reacionários se valham das mídias sociais para espalhar atos odiosos; e que estas invoquem seus *termos de uso* para arguir causas excludentes de responsabilidade civil. É preciso que haja o império da lei e da Constituição também nas comunidades digitais.

## Referências Bibliográficas

- ABELIN TEIXEIRA, P. H. **Comunicação populista: uma proposta analítica a partir do Movimento Brasil Livre e da Mídia Ninja**. Brasília: Dissertação de Mestrado Universidade de Brasília, 2020.
- ABERS, R. N. Bureaucratic activism: Pursuing environmentalism inside the Brazilian state. **Latin American Politics and Society**, v. 61, n. 2, p. 21–44, 1 maio 2019.
- ADORNO, Theodor. **Aspectos do novo radicalismo de direita**. São Paulo: Editora Unesp, 2020.
- ALAVA, S. 1957- et al. **Youth and violent extremism on social media: mapping the research**. 1. ed. Paris: UNESCO, 2017.
- ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. **Psychological Science**, v. 12, n. 5, p. 353–359, 2001.
- ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 78, n. 4, p. 772–790, 2000.
- ANGELUCI, A.; GALPERIN, H. O consumo de conteúdo digital em Lan Houses por adolescentes de classes emergentes no Brasil. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 9, n. 17, p. 248–258, 2014.
- ARAÚJO, B.; PRIOR, H. *Framing Political Populism: the role of the media in framing the election of Jair Bolsonaro*. **Journalism Practice**, January, 2020.
- ARIFANTO, M. L.; IZZUDIN, I. F. Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media. **International Journal of Emerging Technologies in Learning**, v. 16, n. 20, p. 179–195, 2021.
- ASKANIUS, T.; KELLER, N. Murder fantasies in memes: fascist aesthetics of death threats and the banalization of white supremacist violence. **Information Communication and Society**, v. 24, n. 16, p. 2522–2539, 2021.
- BAELE, S. J.; BRACE, L.; COAN, T. G. Uncovering the Far-Right Online Ecosystem: An Analytical Framework and Research Agenda. **Studies in Conflict and Terrorism**, 2020.
- BARDZELL, S.; ODOM, W. **The experience of embodied space in virtual worlds: An ethnography of a second life community**. **Space and Culture**, 2008.
- BARRATT, M. J.; MADDOX, A. Active engagement with stigmatised communities through digital ethnography. **Qualitative Research**, v. 16, n. 6, p. 701–719, 1 dez. 2016.
- BELEW, K. **Bring the War Home: the White Power Movement and Paramilitary America**. Cambridge: Harvard University Press, 2018.
- BENNETT, W.; LIVINGSTON, S. The disinformation order: Disruptive communication and the decline of democratic institutions. **European Journal of Communication**, 2018
- BERAN, D. **It came from something awful: how a toxic troll army accidentally memes Donald Trump into Office**. 1. ed. New York: All Points Book, 2019. v. 1
- BEZIO, K. M. S. Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. **Leadership**, v. 14, n. 5, p. 556–566, 1 out. 2018.

- BHAT, P. Platform Politics: The Emergence of Alternative Social Media in India. **Asia Pacific Media Educator**, v. 31, n. 2, p. 269–276, 1 dez. 2021.
- BIROLI, F.; CAMPOS MACHADO, M.D; VAGGIONE, J.M. **Gênero, Neoconservadorismo e Democracia**. São Paulo: Boitempo, 2020.
- BLAKELY, J. Nihilism as Rightwing Political Rhetoric. **Theory & Event**, v. 22, n. 1, p. 92–114, 2019.
- BROWN, Wendy. **Undoing the Demos: Neoliberalism’s Stealth Revolution**. New York: Zone Books, 2015.
- BROWNING, K. How Discord, Born From an Obscure Game, Became a Social Hub. **The New York Times**, 29 dez. 2021.
- BRUGNAGO, F.; CHAIA, V. A nova polarização política nas eleições de 2014: radicalização ideológica da direita no mundo contemporâneo do Facebook. **Aurora: revista de arte**, v. 21, p. 99–129, 2014.
- BRUZZONE, Andrés. **Ciberpopulismo: política e democracia no mundo digital**. São Paulo: Editora Contexto, 2021.
- BUYUKOZTURK, B.; GAULDEN, S.; DOWD-ARROW, B. Contestation on Reddit, Gamergate, and movement barriers. **Social Movement Studies**, v. 17, n. 5, p. 592–609, 3 set. 2018.
- CARREIRO, R. ; CHAGAS, Viktor. ; MAGALHÃES, D. ; TSAI Yi Jing . As tretas políticas no Brasil e a repercussão em rede: proposta metodológica para captura e análise de discussão política on-line. **COMUNICAÇÃO & INOVAÇÃO (ONLINE)**, v. 21, p. 64, 2020.
- CASTELLS, M. **Redes de Indignação e Esperança: Movimentos sociais na era da internet**. 2nd. ed. São Paulo: Zahar, 2017.
- CASARA, Rubens. Precisamos falar da “direita jurídica”. In: **O ódio como política**, org. Esther Solano; Camila Rocha. São Paulo: Boitempo, 2018.
- CESARINO, L. **O Mundo do avesso: verdade e política na era digital**. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- CESARINO, L. Antropologia digital não é etnografia: explicação cibernética e transdisciplinaridade. **Civitas**, v. 21, n. 2, p. 304–315, 24 ago. 2021.
- CESARINO, L. Como vencer uma eleição sem sair de casa: a ascensão do populismo digital no Brasil. **Internet&Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 93–123, 2020.
- CESARINO, L. Identidade e representação no bolsonarismo: corpo digital do rei, bivalência, conservadorismo, neoliberalismo e pessoa fractal. **Revista de Antropologia**, v. 62, n. 3, p. 530–557, 23 dez. 2019.
- CHAGAS, V.; MODESTO, M.; MAGALHÃES, D. O Brasil vai virar Venezuela: medo, memes e enquadramentos emocionais no WhatsApp Pró-Bolsonaro. **Esferas**, n. 14, p. 1–17, 2019.
- CHAGAS, V. Meu malvado favorito: os memes bolsonaristas de WhatsApp e os acontecimentos políticos no Brasil. **Estudos Historicos**, v. 34, n. 72, p. 169–196, 1 jan. 2021a.
- CHAGAS, V. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **BIB. Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, v. 95, p. 1-22, 2021b.
- CHESS, S.; SHAW, A. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. **Journal of Broadcasting and Electronic Media**, v. 59, n. 1, p. 208–220, 2 jan. 2015.

CIRIATICO, G. **“Gabinete do Ódio”, uma alt-right à brasileira? Identidade e repertório de contas brasileiras de extrema-direita no Twitter**. Monografia de Graduação - Brasília: Universidade de Brasília, 2020.

COIMBRA VIEIRA, C. et al. **O Paradoxo da Viralização de Informação Criptografada no WhatsApp**. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE REDES DE COMPUTADORES E SISTEMAS DISTRIBUÍDOS (SBRC). *Anais*. 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-46206104>>

COLEMAN, G. **Coding Freedom**. New Jersey: Princeton University Press, 2012.

COLEMAN, G. **Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous**. 1. ed. London: Verso, 2014.

COSTA, E. et al. **The Routledge Companion to Media Anthropology-Routledge**. 1. ed. London: Routledge, 2022. v. 1

COULDRY, N.; MEJIAS, U. A. **The Cost of Connection: how data is Colonizing Human Life and Appropriating it for Capitalism**. Stanford: Stanford University Press, 2019.

COOPER, Melinda. **Family values: between neoliberalism and the new social conservatism**. New York: Zone Books, 2017.

CRICHTON, S.; KINASH, S. Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 29(2), 1–14.

CROGAN, P. Indie Dreams: Video Games, Creative Economy, and the Hyperindustrial Epoch. *Games and Culture*, v. 13, n. 7, p. 671–689, 1 nov. 2018.

CROWE, N.; BRADFORD, S. “Hanging out in runescape”: Identity, work and leisure in the virtual playground. *Children’s Geographies*, v. 4, n. 3, p. 331–346, 2006.

CRUZ SANTANA JUNIOR, E. **Dinheiro e Poder Social: Um estudo sobre o Bitcoin**. Tese de Doutorado—Brasília: Universidade de Brasília, 2018.

DAVIES, H. The Revolution Will Not Be Gamified: Videogame Activism and Playful Resistance across the Sinophone. *British Journal of Chinese Studies*, v. 12, n. 2, 2022.

DE SETA, G. Pepe Goes to China, or, the Post-Global Circulation of Memes Internet Memes in Platform Times 1. Em: **Post Memes: Seizing the Memes of Production**. New York: Punctum Books, 2019. p. 389–401.

DE SETA, G. Three Lies of Digital Ethnography. *Journal of Digital Social Research*, v. 2, n. 1, p. 77–97, 2020.

DIAS, A. **Observando o ódio entre uma etnografia do neonazismo e a biografia de David Lane**. Tese de Doutorado—Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2018.

DIAS, T.; von Bulow, M.; GOBBI, D. Populist Framing Mechanisms and the Rise of Right-wing Activism in Brazil. *Latin American Politics and Society*, v. 63, n. 3, p. 69–92, 1 ago. 2021.

DIAS, T. “É uma batalha de narrativas”: os enquadramentos de ação coletiva em torno do impeachment de Dilma Rousseff no Facebook. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) - Programa de Pós-Graduação do Instituto de Ciência Política, Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2017.

DINIZ, Debora. Um redemoinho de ódio se move na sociedade brasileira. São Paulo, O Globo, 4 de setembro de 2020. Acesso em 16 de agosto de 2021. Disponível em <<https://oglobo.globo.com/brasil/celina/um-redemoinho-de-odio-se-move-nasociedade-brasileira-diz-uma-das-principais-pesquisadoras-do-aborto-24621877>>.

- DONOVAN, J.; DREYFUSS, E.; FRIEDBERG, B. **Meme Wars: the Untold Story of the Online Battles**. 1. ed. New York: Bloomsbury Publishing, 2022.
- DOWNING, S. Retro Gaming Subculture and the Social Construction of a Piracy Ethic. **International Journal of Cyber Criminology**, v. 5, n. 1, p. 750–772, 2011.
- EVANS-PRITCHARD, E. E. **Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D; MUSSA, I; MACEDO, T. No limite da utopia: cultura gamer, neoliberalismo e a regulação dos esports no Brasil. **Revista FAMECOS**, v. 30, n. 1, p. 1-18, 6 jan. 2023.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251–277, 31 ago. 2021.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. #BoycottBlizzard: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, v. 39, n. 2, p. 1–21, 2020.
- FASSIN, Éric. **Populismo e ressentimento em tempos neoliberais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.
- FERGUSON, C. J. **Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review**. **Aggression and Violent Behavior**, jul. 2007.
- FERGUSON, R. H. Offline ‘stranger’ and online lurker: methods for an ethnography of illicit transactions on the darknet. **Qualitative Research**, v. 17, n. 6, p. 683–698, 1 dez. 2017.
- FERNANDES, C. M. et al. A Pós-verdade em tempos de Covid 19: o negacionismo no discurso de Jair Bolsonaro no Instagram. **Liinc em Revista**, v. 16, n. 2, p. e5317, 11 dez. 2020.
- FIANS, G. Prefigurative Politics. **Cambridge Encyclopedia of Anthropology**, 18 mar. 2022.
- FIELITZ, M.; THURSTON, N. **Post-Digital Cultures of the Far Right - Online Actions and Offline Consequences in Europe and the US**. 1. ed. Berlin: Transcript, 2019.
- FIRST RESPONDERS TOOL BOX. **Use of Memes by Violent Extremists**. Washington D.C: [s.n.]. Disponível em: <<https://www.dhs.gov/CISA>>.
- FISH, A. **Technoliberalism and the end of Participatory Culture in the United States**. 1. ed. Cham: Springer Nature, 2017.
- FONSECA, P. F. C.; RIBEIRO, B. E.; NASCIMENTO, L. F. Demarcating Patriotic Science on Digital Platforms: Covid-19, Chloroquine and the Institutionalisation of Ignorance in Brazil. **Science as Culture**, 2022.
- FRAGOSO, S. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista FAMECOS**, v. 22, n. 3, 3 jul. 2015.
- FUTRELL, R.; SIMI, P. Free Spaces, Collective Identity, and the Persistence of U.S. White Power Activism. **Social Problems**, v. 51, n. 1, p. 16–42, 2004.
- GALLAGHER, A. et al. **Gaming and Extremism The Extreme Right on Discord**. Berlin: [s.n.].
- GANDOLFI, E. To watch or to play, it is in the game: The game culture on twitch.tv among performers, plays and audiences. **Journal of Gaming and Virtual Worlds**, v. 8, n. 1, p. 63–82, 1 mar. 2016.
- GASI, F. **A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais**. Dissertação de Mestrado—São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2011.

- GAUDETTE, T. et al. Upvoting extremism: Collective identity formation and the extreme right on Reddit. **New Media and Society**, v. 23, n. 12, p. 3491–3508, 1 dez. 2021.
- GERBAUDO, P. **The Digital Party: political organization and online Democracy**. London: Pluto Books, 2019.
- GERBAUDO, P. Social media and populism: an elective affinity? **Media, Culture and Society**, v. 40, n. 5, p. 745–753, 1 jul. 2018.
- GERBAUDO, Paolo. **From Cyber-Autonomism to Cyber-Populism: an ideological analysis of the evolution of digital activism**, vol 15, n. 2, Triple C, 2017.
- GOBBI, Danniell. Identidade em Ambiente Virtual: Uma Análise da Rede Estudantes Pela Liberdade. 2016. 126 f. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Universidade de Brasília, 2016.
- GOMES, L. G. et al. The 2018 brazilian elections and the digital world: A case study about the digital game bolsomito 2k18. **Vibrant Virtual Brazilian Anthropology**, v. 16, 2019.
- GONÇALVES, Italo Vinicius. Da etnografia multissituada à “plataformizada”: aproximações entre antropologia e estudos de plataforma. **Cadernos De Campo** 29:2, 2020. Pp.1-20.
- GOULART, L.; NARDI, H. GamerGate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, 2017.
- GRAY, K.; VOORHEES, G.; VOSSSEN, E. **Feminism in Play**. 1. ed. Chicago: Palgrave Macmillan, 2018.
- GREENFIELD, P. M. **Video games as cultural artifacts**. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 1994.
- GRIFFIN, R. **The Nature of Fascism**. London: Routledge, 1991.
- GULH, Jakob; DAVEY, Jacob. *A Safe Space to Hate: White Supremacist Mobilisation on Telegram*. **ISD Journal**, London, 2020.
- HARRIMAN, N. et al. Youth exposure to hate in the online space: an exploratory analysis. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 17, n. 22, p. 1–14, 2 nov. 2020.
- HERMANSSON, P. et al. **The International Alt-Right: Fascism for the 21st Century?** 1. ed. Abingdon: Routledge, 2020.
- HOWARD, Phillip. *Lie Machines: how to save democracy from troll armies, deceitful robots, junk news operations and political operatives*. New Haven: Yale University Press, 2020.
- HUDSON, D.; ZIMMERMANN, P. **Thinking Through Digital Media**. New York: Palgrave Macmillan, 2015. v. 1
- IRONWOOD, I. **The Manosphere: A New Hope For Masculinity**. NY: Red Pill Press, 2012.
- JACK, C. **Lexicon of Lies: Terms for Problematic Information**. New York: [s.n.].
- JEFFRIES; MICHAEL P. **Thug Life: race, gender, and the meaning of hip-hop**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2011.
- JENKINS, H. et al. **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century**. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 2009.
- JIANG, J. et al. Moderation challenges in voice-based online communities on discord. **Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, v. 3, n. CSCW, 1 nov. 2019.

- JOHNSON, M. R.; WOODCOCK, J. The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. **Media, Culture and Society**, v. 41, n. 5, p. 670–688, 1 jul. 2019.
- JUNQUEIRA, R. A invenção da “ideologia de gênero”: a emergência de um cenário político-discursivo e a elaboração de uma retórica reacionária antigênero. **Psicologia Política**, v. 18, n. 3, p. 449–502, 2018.
- JUNQUEIRA, R. **A invenção da "ideologia de gênero": um processo reacionário de poder**. Brasília: Letras Livres, 2022.
- KALIL, I. **Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro**. São Paulo: NEU, Fundação Escola de Sociologia Política de São Paulo. Disponível em: <www.sxpolitics.org>.
- KENT, S. **The Ultimate History of Video Games**. 1st. ed. New York: Three Rivers Press, 2001.
- KERCHE, F. W.; MENDES, M. B. Caminhos cruzados: uma possível radicalização do YouTube Gamer. **Simbiótica Revista Eletrônica**, v. 8, n. 4, p. 128–152, 15 jan. 2022.
- KIESS, J.; PORTOS, M. Eppur si Muove! Young People, Issue Salience and Volatility in Nine European Countries. **Government and Opposition**, p. 1–22, 13 jan. 2023.
- KIRKPATRICK, G. **The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995**. London: Palgrave Macmillan, 2015. v. 1
- KLEINA, N. C. M. De herói de jogos a adesivo no WhatsApp: da imagem de Jair Bolsonaro retrata em aplicativos para celular. **Revista Mediação**, v. 22, n. 30, p. 42–51, 2020.
- KOSNIK, A. DE. Fandom as Free Labor. Em: **Digital Labor: The Internet as Playground and Factory**. 1. ed. New York and London: Routledge, 2013. v. 1p. 98–111.
- LACERDA, Marina Basso. **O novo conservadorismo brasileiro**. São Paulo: Editora Zouk, 2019.
- LACLAU, Ernesto. **A razão populista**. São Paulo: Editora Cinco Estrelas, 2013.
- LAMERICHS, Nicolle; NGUYEN, Dennis; MELGUIZO, Mari; RADOJEVIC, Radmilla. Elite male bodeis: The circulation of alt-right memes and the framing of politicians on Social Media. Participations: **Journal of Audience & Reception Studies**, vol. 15, 2018.
- LATOUR, B. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, v. 42, p. 41–65, 2017.
- LETIZI, R.; NORMAN, C. “You Took That From Me”: Conspiracism and Online Harassment in the Alt-Fandom of The Last of Us Part II. **Games and Culture**, 2023.
- LIANG, C. S.; CROSS, M. J. White Crusade: How to Prevent Right-Wing Extremists from Exploiting the Internet. **Geneva Centre for Security Policy**, 2020.
- MAIA, L. R. H.; SPANIOL, B. P. N.; KLEIN, E. J. DA C. Populismo digital e autenticidade fabricada na campanha de Jair Bolsonaro no Instagram. **Liinc em Revista**, v. 18, n. 2, p. e6055, 2 nov. 2022.
- MAIA, Rousiley; et al. Sobre a importância de examinar diferentes ambientes online em estudos de deliberação. **Opinião Pública**, Campinas, vol. 21, nº 2, agosto, 490-513, 2015.
- MAIN, T. J. **The Rise of the Alt-Right**. 1. ed. Washington, D.C: The Brookings Institution, 2018.
- MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Editora Ubu, 2018.



- MARANTZ, A. **Anti Social: how online extremists broke America**. 1. ed. New York: Viking, 2019. v. 1
- MASSANARI, A. **Participatory culture, community, and play: learning from Reddit**. 1. ed. New York: Peter Land Publishing, 2015. v. 1
- MASSANARI, A. #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media and Society**, v. 19, n. 3, p. 329–346, 1 mar. 2017.
- MAZZOLENI, G; BRACCIALE, R. Socially mediated populism: the communicative strategies of political leaders on Facebook. **Palgrave Communications**, 2018.
- MELUCCI, A. **Acción Colectiva, vida cotidiana y democracia**. Ciudad del México: El Colegio de México, 1999.
- MENDONÇA, R. F.; AMARAL, E. F. L. Racionalidade online: Provimento de razões em discussões virtuais. **Opinio Publica**, v. 22, n. 2, p. 418–445, 2016.
- MENDONÇA, Ricardo Fabrino. Teoria Crítica e Democracia Deliberativa: diálogos instáveis. **Opinião Pública**, v. 19, n. 1, p. 49-64, 2003.
- MESSEMBERG, D. A direita que saiu do armário: A cosmovisão dos formadores de opinião dos manifestantes de direita Brasileiros. **Sociedade e Estado**, v. 32, n. 3, p. 621–647, 1 set. 2017.
- MESSIAS, J.; AMARAL, D.; OLIVEIRA, T. Playing Beyond Precariousness: the Political Dimension of Brazilian Modding in pro evolution soccer. Em: **Video Games and the Global South**. [s.l: s.n.].
- MIGUEL, L. F. A Cruzada Contra o Capital Cultural. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, p. 1–19, 28 set. 2022.
- MIGUEL, Luis Felipe. A reemergência da direita brasileira. In: **O ódio como política**, org. Esther Solano; Camila Rocha. São Paulo: Boitempo, 2018.
- MIGUEL, Luis Felipe. **Dominação e resistência: desafios para uma política emancipatória**. São Paulo: Boitempo, 2018b.
- MILLER-IDRISS, C. What Makes a Symbol Far Right? Co-opted and Missed Meanings in Far-Right Iconography. Em: **Post-Digital Cultures of the Far Right**. Berlin: Transcript, 2019. p. 123–135.
- MORENO-ALMEIDA, C.; GERBAUDO, P. Memes and the Moroccan Far-Right. **International Journal of Press/Politics**, v. 26, n. 4, p. 882–906, 1 out. 2021.
- MOROZOV, E. **Big Tec: a ascensão dos dados e a morte da política**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018. v. 1
- MOROZOV, E. **To save everything, click here: the folly of technological solutionism**. 1. ed. New York: PublicAffairs, 2014. v. 1
- MORTENSEN, T. E. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787–806, 1 dez. 2018.
- MOUFFE, Chantal. What is agonistic politics?; Radical politics today. In: **Agonistics: thinking the world politically**. London: Verso, 2013a, p. 1-18; 65-84.
- MOUFFE, Chantal. **Sobre o Político**. São Paulo: Editora WMF, 2013b.
- MUDDE, C.; KALTWASSER, C. R. **Populism: a very short introduction**. Nova York, Oxford University Press, 2017.
- MUDDE, C. **The Far Right Today**. 1. ed. Cambridge: Polity Press, 2019. v. 1

- MUIRHEAD, R.; ROSENBLUM, N. **A Lot of People are Saying: the new conspiracism and the Assault on Democracy**. 1. ed. Princeton: Princeton University Press, 2019.
- MUSSA, I. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Revista Logos**, v. 26, n. 02, 2019.
- NAGLE, A. **Kill All Normies: online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right**. Winchester, UK: Zero Books, 2017.
- NASCIMENTO, L. F. et al. Públicos refratados: grupos de extrema-direita brasileiros na plataforma Telegram. **Internet&Sociedade**, v. 3, n. 1, p. 31–60, 2022.
- NEIWERT, D. **Alt-America: the rise of the radical right in the age of Trump**. 1. ed. London: Verso, 2017. v. 1
- NEIWERT, D. A. **Red pill, blue pill: how to counteract the conspiracy theories that are killing us**. Guilford, Connecticut: Prometheus Books, 2020.
- NEMER, D. **Technology of the Oppressed: inequity and the digital mundane in favelas of Brazil**. Cambridge: The MIT Press, 2022.
- O'CALLAGHAN, D. et al. Down the (White) Rabbit Hole: The Extreme Right and Online Recommender Systems. **Social Science Computer Review**, v. 33, n. 4, p. 459–478, 14 ago. 2015.
- O'DONNELL, J. Militant meninism: the militaristic discourse of Gamergate and Men's Rights Activism. **Media, Culture and Society**, v. 42, n. 5, p. 654–674, 1 jul. 2020.
- PASCHOU, M.; DURÁN MOGOLLÓN, L. A Comparative Analysis of the Motivations of Youth Political Participation across Different Types of Activism. **Government and Opposition**, p. 1–21, 1 nov. 2022.
- PATTERSON, C. **Open World Empire: Race, Erotics and the Global rise of Video Games**. New York: New York University Press, 2020.
- PAUL, C. **The Toxic Meritocracy of Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- PEIRANO, M. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos**, v. 20, n. 42, p. 377–391, dez. 2014.
- PENIX-TADSEN, P. **Video Games and the Global South**. 1. ed. Pittsburgh: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2019.
- PEREIRA FERRAZ, C. A etnografia digital e os fundamentos da Antropologia para estudos em redes on-line. **Aurora: revista de arte, mídia e política**, v. 12, n. 35, p. 46–69, 2019.
- PIERRE, Lévy. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PIETERSEN, A. J. et al. Online gamers, lived experiences, and sense of belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein. **Qualitative Sociology Review**, v. 14, n. 4, p. 122–137, 1 out. 2018.
- PIMENTEL, Sidney. Ordenações do Simbólico: o mito, o rito e o dito. **Revista UFG**, Ano XII, n. 8, julho de 2010.
- PINHEIRO-MACHADO, R.; SCALCO, L. M. The right to shine: Poverty, consumption and (de) politicization in neoliberal Brazil. **Journal of Consumer Culture**, 23(2), 312–330, 2022.
- PINHEIRO-MACHADO, R. **Amanhã vai ser maior: o que aconteceu com o Brasil e as possíveis rotas de fuga para a crise atual**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019.
- PINHEIRO-MACHADO, R.; SCALCO, L. M. Da esperança ao ódio: Juventude, política e pobreza do lulismo ao bolsonarismo. **Cadernos IHU Ideias**, v. 16, 2018.

- PINTO, C. R. J. A trajetória discursiva das manifestações de rua no Brasil (2013-2015). **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 100, p. 119–153, jan. 2017.
- PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/>>.
- PROT, S. et al. **Video Games: Good, Bad, or Other?** *Pediatric Clinics of North America*, jun. 2012.
- PURPOSE; BOX 1824. **Laboratório de Impacto Gamer - Pesquisa identidade gamer**. Disponível em <<https://labimpactogamer.com.br/pesquisa/>>. Publicado em 2023.
- QUINTAL, É. **Canada First is Inevitable: analyzing youth-oriented far-right propaganda on TikTok**. Tese—Ottawa: Université d'Ottawa, 2022.
- RECUERO, R. O twitter como esfera pública: como foram descritos os candidatos durante os debates presidenciais do 2º turno de 2014? **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 16, n. 1, p. 157–180, mar. 2016.
- RECUERO, R.; SOARES, F. Discurso Desinformativo sobre a Cura do COVID-19 no Twitter. **E-Compós**, v. 24, 27 jul. 2021.
- RECUERO, R.; ZAGO, G.; SOARES, F. B. Using Social Network Analysis and Social Capital to Identify User Roles on Polarized Political Conversations on Twitter, **Social Media + Society**, v. 5, n. 2, 2019.
- REID, S. E.; VALASIK, M. Ctrl+ALT+RIGHT: reinterpreting our knowledge of white supremacy groups through the lens of street gangs. **Journal of Youth Studies**, v. 21, n. 10, p. 1305–1325, 26 nov. 2018.
- RIBEIRO, M. H. et al. **Auditing Radicalization Pathways on YouTube**. FAT\* '20: Proceedings of the 2020 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency. **Anais...** 22 ago. 2019. Disponível em: <<http://arxiv.org/abs/1908.08313>>
- ROCHA, C. O boom das novas direitas brasileiras: financiamento ou militância? Em: **O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil**. org. Esther Solano; Camila Rocha. São Paulo: Boitempo, 2018, p. 47–52.
- ROGERS, R. Deplatforming: Following extreme Internet celebrities to Telegram and alternative social media. **European Journal of Communication**, v. 35, n. 3, p. 213–229, 1 jun. 2020.
- ROMANCINI, R. Jogos Políticos: Valores nos Jogos para dispositivos móveis com Bolsonaro. **Dominios da imagem**, v. 15, n. 29, p. 201–230, 2022.
- SALES, A. L. **A Political Psychology Approach to Militancy and Prefigurative Activism The Case of Brazil**. Cham: Springer, 2023.
- SANTOS, J. G. B. DOS; CHAGAS, V. Direta transante. **MATRIZES**, v. 12, n. 3, p. 189–214, 26 dez. 2018.
- SANTOS, F.; TANSCHKEIT, T. Quando velhos atores saem de cena: a ascensão da nova direita política no Brasil. **Colombia Internacional**, v. 99, p. 151–186, 2019.
- SCHOTT, G. R.; HORRELL, K. R. Girl gamers and their relationship with the gaming culture. **Convergence**, v. 6, n. 4, p. 36–53, 2000.
- SHAW, A. **What is video game culture?** *Cultural studies and game studies*. **Games and Culture**, nov. 2010.
- SHAW, A. **Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Game Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

- SHEFRIN, E. **Lord of the Rings, Star Wars, and participatory fandom: Mapping new congruencies between the Internet and media entertainment culture.** *Critical Studies in Media Communication*. Routledge, , 2004.
- SHEPHERD, R. P. Gaming Reddit's Algorithm: r/the\_donald, Amplification, and the Rhetoric of Sorting. *Computers and Composition*, v. 56, 1 jun. 2020.
- SOLANO, E. A bolsonarização do Brasil. Em: **Democracia em risco? 22 ensaios sobre o Brasil hoje**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018. p. 307–327.
- SPYER, J. **Mídias sociais no Brasil emergente**. Londres: UCL Press, 2018.
- SUN, M. K-pop fan labor and an alternative creative industry: A case study of GOT7 Chinese fans. *Global Media and China*, v. 5, n. 4, p. 389–406, 1 dez. 2020.
- TAN, D. S.; BEGOLE, BO.; KELLOGG, WENDY. From Slacktivism to Activism: Participatory Culture in the Age of Social Media. *CHI*, v. 1, 2011.
- TATAGIBA, L.; ALMEIDA, D. LAVALLE, A; SILVA, M.. **Participação e Ativismos: entre retrocessos e resistências**. 1. ed. Porto Alegre: Editora Zouk, 2022.
- TATAGIBA, L.; GALVÃO, A. Protests in Brazil in times of crisis (2011-2016). *Opinio Publica*, v. 25, n. 1, p. 63–96, 1 jan. 2019.
- TAYLOR, T. L. **Watch me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. 1. ed. Princeton: Princeton University Press, 2018.
- TELLES, H. A Direita Vai às Ruas: o antipetismo, a corrupção e democracia nos protestos antigoverno. *Ponto e Vírgula - PUC SP*, v. No. 19, p. 97–125, 2016.
- TOMBLESON, B.; WOLF, K. Rethinking the circuit of culture: How participatory culture has transformed cross-cultural communication. *Public Relations Review*, v. 43, n. 1, p. 14–25, 1 mar. 2017.
- TORMEY, Simon. **Populismo: uma breve introdução**. São Paulo: Cultrix, 2019.
- TUCKER, G. A. *Maga, Memes, and Magnificent Hair: How Have Alt-Right, White Supremacy, and White Nationalism Become Rooted in American History?* **Op-Ed Pieces**, p. 01–39, 2018.
- VELHO, E. G.; PORTELLA MONTARDO, S. A manifestação da masculinidade tóxica em um fórum de internet anônimo brasileiro. *Revista Fronteiras - Estudos midiáticos*, v. 24, n. 2, 2022.
- von BÜLOW, M. The Empowerment of Conservative Civil Society in Brazil. Em: YOUNGS, R. (Ed.). **The Mobilization of Conservative Civil Society**. Washington, D.C: Carnegie Endowment for International Peace, 2018. p. 13–17.
- von BÜLOW, M.; ABERS, R. N. Denialism and Populism: Two Sides of a Coin in Jair Bolsonaro's Brazil. *Government and Opposition*, p. 1–19, 10, mai. 2022.
- von Bülow, Marisa; GOBBI, Dannel; DIAS, Tayrine. O Conceito de Ativismo Digital: uma agenda para além dos binarismos, **no prelo**, 2021.
- von BÜLOW, M.; DIAS, T. O ativismo de hashtags contra e a favor do impeachment de Dilma Rousseff. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n. 120, p. 5–32, 1 dez. 2019.
- von BÜLOW, M.; VILAÇA, L.; ABELIN, P. H. Varieties of digital activist practices: students and mobilization in Chile. *Information Communication and Society*, v. 22, n. 12, p. 1770–1788, 15 out. 2019.
- WELLER, W.; DE MORAES BRAGA BASSALO, L. A insurgência de uma geração de jovens conservadores: Reflexões a partir de Karl Mannheim. *Estudos Avançados*, v. 34, n. 99, p. 391–408, 1 maio 2020.

- WENDLING, M. **Alt-Right: from 4chan to the White House**. 1. ed. London: Pluto Press, 2018.
- WOODMAN, D.; BENNET, A. **Youth Cultures, Transitions, and Generations: Bridging the Gap in Youth Research**. 1. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- WOOLLEY, K.; SHARIF, M. A. Down a Rabbit Hole: How Prior Media Consumption Shapes Subsequent Media Consumption. **Journal of Marketing Research**, v. 59, n. 3, p. 453–471, 1 jun. 2022.
- XUE, H.; NEWMAN, J. I.; DU, J. Narratives, identity and community in esports. **Leisure Studies**, v. 38, n. 6, p. 845–861, 2 nov. 2019.
- YINGER, J. M. Contraculture and Subculture. **American Sociological Review**, v. 25, n. 5, p. 625–635, 1960.
- YOUNG, Iris. Communication and the other: beyond deliberative democracy. In: BENHABIB, S. (ed.). **Democracy and difference: contesting the boundaries of the political**. Princeton: Princeton University Press, p. 120-135, 1996.
- YOUNGS, R. **The Mobilization of Conservative Civil Society**. 1. ed. Washington D.C: Carnegie Endowment for International Peace, 2018.
- ZANIN FELICIANI, M.; FRIGO, D.; ROES DALMOLIN, A. O humor enquanto estratégia de promoção política: uma análise do Facebook de Jair Bolsonaro. **II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais**, p. 1–9, 2018.
- ZANNETTOU, S. et al. What is Gab? A Bastion of Free Speech or an Alt-Right Echo Chamber? **Proceedings of the Internet Measurement Conference 2018**, 14 fev. 2018.
- WEBER, Max. **A objetividade do conhecimento na ciência sociais e na ciência política**. Metodologia das ciências sociais, v. 1. São Paulo: Editora Unicamp, 1992.
- ZUBOFF, S. **The Age of Surveillance Capitalism**. New York: Public Affairs, 2019.
- ZUBOFF, Shoshanna. **A Era do Capitalismo de Vigilância**. São Paulo: Intrínseca, 2021.