

RADICALIZAÇÃO EM COMUNIDADES GAMER NO BRASIL: COMO O BOLSONARISMO CONSEGUIU SE INFILTRAR NO UNIVERSO GAMER.

RADICALIZATION IN BRAZILIAN GAMER COMMUNITIES: HOW BOLSONARISM MANAGED TO INFILTRATE THE GAMER UNIVERSE.

Heloísa Fernandes Câmara¹

<https://orcid.org/0000-0003-3220-9266>

Morgana Corrêa Guimarães²

<https://orcid.org/0009-0003-3961-4392>

RESUMO

O problema de pesquisa do presente artigo é o da radicalização política realizada pela extrema direita dos *gamers*, de pessoas que não compartilham das ideologias desse espectro político. Temos como hipótese que, no Brasil, esse processo tem ocorrido e foi apropriado pelo bolsonarismo por meio da utilização de técnicas de radicalização para eleitores entre os *gamers*, grupo que se apresenta como apolítico. Buscamos compreender o processo de radicalização conduzido pela extrema direita e propor uma explicação de como o Bolsonaro se apropriou desse procedimento para alcançar a comunidade *gamer*. Trata-se de análise exploratória sobre o processo de radicalização que afeta pessoas pertencentes à comunidade *gamer* e as implicações de tal processo para a democracia, com especial foco no Brasil. Adotamos como premissa a existência de redes transnacionais entre as extremas-direitas de forma que o que já foi identificado nos Estados Unidos pode ser de grande utilidade para compreender o processo nacional.

Palavras-chave: bolsonarismo; *gamer*; radicalização; extrema-direita.

1 Doutora em Direito. Professora da Universidade Federal do Paraná. E-mail: helocamara@ufpr.br.

2 Graduanda em Direito na Universidade Federal do Paraná. E-mail: morganacorrea97.mc@gmail.com.

ABSTRACT

The article's problem is the political radicalization carried by the radical right of people who don't share the same ideologies with that political spectrum and how this process was appropriated by bolsonarism through the use of radicalization techniques between the gamers – a distinct group and seemingly detached of the political subjects – aiming to acquire voters. The article's specific objectives are to identify the susceptible persons to be coopted, to examine the reasons that make them cooptable, to comprehend the radicalization process led by the alt-right and offer an explanation of how Bolsonaro has taken over this procedure to be able to reach out de gamer group. The methodology used in the present paper is mostly the qualitative research, since it stem from the analysis of the collected theories and bibliographies, and is applied the inductive method whereas the correlation between north-american alt-right groups and brazilian bolsonarism with the gamers was particularly observed to then elaborate the general premise of how the radicalization of the abovementioned party occurs.

Keywords: bolsonarismo; gamer; radicalization; ultra-right.

1 INTRODUÇÃO

A extrema direita tem utilizado de forma massiva as redes sociais e ambientes virtuais para ter acesso a grupos de pessoas, compartilhar suas teorias, a desinformação, e promover radicalização. Dessa forma, a compreensão dos desafios democráticos atuais passa pela análise desses ambientes. O uso das redes para ação política já foi documentado por Morozov (2018), Da Empoli (2019), Cesarino (2022b), Han (2022), Fisher (2023), Valente (2023), dentre outros. Consequentemente, a reconfiguração da democracia e de ambientes virtuais passa por temas como arquitetura das redes, como capturar a atenção dos usuários, a criação de mercado da atenção, o uso dos algoritmos como direcionamento das informações recebidas, a maior circulação de desinformação, a misoginia nas redes, mudanças estruturais que levam à perda de legitimidade dos especialistas.

Entretanto, tem sido menos analisada a relação de democracia e espaços de jogos, ou mais especificamente o universo *gamer* no processo de ameaças democráticas. Jogos são importantes formas de produção de sociabilidades, no sentido de propiciar interações (cooperativas ou competitivas), compreensão de regras, desenvolvimento de estratégias e criatividade, além de ser um meio “para a criação de mundos alternativos e emulação de sociabilidades divergentes da vida real” (Ferreira, 2023, p. 25). Nesse sentido, ainda que não haja uma explícita relação com a política, é esperado que os jogos sirvam como catalisadores de sociabilidades, criando comunidades. Com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, essas comunidades podem ser compreendidas

tanto no ambiente virtual (plataformas, fóruns, vídeos) como presenciais (feiras, encontros e eventos em geral).

Ainda que o universo *gamer* seja diverso, ele é identificado majoritariamente com homens brancos jovens. Nesse sentido, a atuação de mulheres nessa comunidade é vista como uma tentativa de modificar identidades e impor um modelo que afeta a própria existência desses homens enquanto tal. É nesse sentido que os *gamers* têm pontos de contato com outras subculturas como os *incel*³, *red pill*⁴ e outros grupos com características misóginas.

Este trabalho tem como objetivo fazer uma análise exploratória sobre o processo de radicalização que afeta pessoas pertencentes à comunidade *gamer* e as implicações de tal processo para a democracia, com foco no Brasil. Adotamos como premissa a existência de redes transnacionais entre a extrema-direita que faz com que haja o compartilhamento de estratégias entre os países. Nossa hipótese é que, no Brasil, o bolsonarismo utilizou-se de estrutura da comunidade *gamer* de maneira a promover a radicalização dos componentes. Para tal, nesta pesquisa revisamos a literatura nacional sobre *gamers* e radicalização, utilizamos parte da literatura internacional sobre o tema e apontamos eventos em que a estrutura identificada pela literatura ocorreu. Não nos fixamos na perspectiva quantitativa, ou na comprovação das correlações, uma vez que sendo trabalho exploratório nos interessava compreender o imaginário e a simbologia que ligava jogos à extrema direita, reconhecendo intensa relação com grupos relacionados às masculinidades. A pesquisa se justifica tendo em vista a importância do tema, a ausência de estudos e a necessidade de compreensão da relação das redes e dos ambientes virtuais nas dinâmicas políticas.

Usamos “comunidade *gamer*”⁵ de forma ampla, no sentido de pessoas que têm laços com jogos, especialmente os virtuais, e que a partir desse laço estabelecem contato com grupos, criando pontos em comum. Dessa forma, ser *gamer* implica não somente jogar, mas também acompanhar virtual ou presencialmente as questões relacionadas aos jogos.

Por processo de radicalização⁶ entendemos o modo com que pessoas com ideologias moderadas passam a defender concepções tendentes ao extremo político; nesses termos, a radicalização

3 Segundo o dicionário, Cambridge *incel* é “um membro de um grupo de pessoas na internet que são incapazes de encontrar parceiros sexuais, apesar de os desejarem, e que expressam ódio àquelas pessoas que eles consideram culpadas por sua situação de celibato” (tradução livre). O termo vem da junção das palavras “involuntary celibate”, ou seja, celibatário involuntário. O termo popularizou-se a partir de 2019.

4 Conforme o dicionário Cambridge, diz respeito às “crenças, escolhas ou informações que permitem que você veja o mundo como ele realmente é, ainda que você se sinta mais seguro e feliz antes de tal visão. É uma referência à cena do filme *Matrix*, na qual é oferecida ao personagem principal a escolha entre a pílula vermelha, que revela o mundo verdadeiro, e a pílula azul, que mantém o mundo real camuflado” (tradução livre). Além disso, para os integrantes do Red Pill, autointitulados coaches ou influencers da masculinidade, o cenário de hoje, que enxergam “com consciência e sem firulas”, é injustamente dominado pelo sexo oposto” (Barros, 2024).

5 João Victor Barbosa Ferreira usa o conceito de *gamer* em um sentido polissêmico, como uma subcultura heterogênea e em disputa pelas diversas posições de poder (Ferreira, 2023, p. 39).

6 O termo radicalização pode ser entendido como um “o processo de desenvolvimento de atitudes e crenças que podem levar a comportamentos radicais, incluindo o terrorismo, reconhecendo que a maioria dos indivíduos que possuem crenças e atitudes radicais ou até extremistas não se envolve em atos violentos” (Wolfowicz et al. apud Koehler et al., 2022, s.p).

pode levar a atos de violência, ainda que não seja um requisito. No exemplo do universo *gamer* é indiscutível que têm prevalecido as concepções de *alt-right*, como 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” (Ferreira, 2023, p. 52). O processo de radicalização passa pelos ambientes virtuais e atinge pessoas que, *a priori*, não parecem radicais e não compartilham das intolerâncias defendidas pela *alt-right*. Entretanto, por meio de um processo minucioso e estratégico, um *normie*⁷ é transformado em ofensor dos direitos de grupos vulnerabilizados.

Neste artigo apresentamos inicialmente o que é *alt-right*, a ligação com bolsonarismo, a ligação com comunidade *gamer* e as fases de radicalização, a saber, a identificação do público, o estabelecimento de uma comunidade, a infiltração, o isolamento e, por fim, a ascensão.

2. EXTREMA DIREITA E RADICALIZAÇÃO OU COMO RADICALIZAR UM “NORMIE”?

A representação imagética da democracia a partir de jogos ganhou força nos últimos anos, tendo chegado ao ápice na representação da invasão do Capitólio, em 6 de janeiro de 2021, como um jogo de *Donkey Kong* (Massanari, 2024, p. 292). A lógica dos jogos foi utilizada para tratar de um evento de ameaça à democracia por meio de um processo de *gamificação*^{9 10}.

O ponto central deste artigo é a análise da radicalização no universo *gamer* nos Estados Unidos e sua ressonância no Brasil, uma vez que o *modus operandi* do fenômeno da *alt-right* norte-americana e do bolsonarismo brasileiro são parecidos, inclusive na forma de cooptação de apoiadores.

O bolsonarismo¹¹ é um fenômeno recente que conseguiu alterar de maneira intensa a realidade política e social do país e reunir no seu eleitorado vários grupos com perfis extremamente diferentes. Para isso, o bolsonarismo se valeu da mesma tática de radicalização progressiva e imperceptível ao grande público que os grupos da *alt-right* empregaram em outros países, em especial nos Estados Unidos, por Donald Trump, na campanha eleitoral de 2016 (Ferreira, 2023, p. 9-63).

7 “Normie” é uma gíria que, segundo o Dicionário de Cambridge, significa “a normal person, who behaves in the same way as most other people in society”, cuja tradução literal é: uma pessoa normal que se comporta do mesmo modo que a maioria das outras pessoas na sociedade.

8 A parte do trabalho que trata da radicalização da pessoa *normie* é baseada no vídeo “The Alt-Right Playbook: How To Radicalize a Normie”, do canal Innuendo Studios (2019).

9 Gamificação se configura como “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 composicional do jogo (como recompensas, competições, desafios, níveis e conquistas) para engajar, motivar e influenciar o comportamento das pessoas” (Ferreira, 2023, p. 54). No Brasil, a estratégia eleitoral de Pablo Marçal nas eleições de 2024 “profissionalizou a gamificação da política”, nos termos de Christina Vital da Cunha (2024). Para ela, Marçal utiliza-se da estética da masculinidade viril e do evangelismo da prosperidade para ser um jogador de destaque.

10 Não localizamos imagem semelhante na invasão à Praça dos Três Poderes em 8 de janeiro de 2023.

11 O bolsonarismo é um fenômeno bastante amplo, e que pode ser identificado como “convergência real de diferentes tendências na sociedade brasileira, com potencial para se consolidar como uma força de primeira grandeza por um bom tempo; mas o arranjo de forças políticas que o exprime não é nem coerente nem necessariamente estável” (Nunes, 2022, p. 23).

Em estudo sobre os perfis dos eleitores e potenciais eleitores de Jair Bolsonaro, Isabela Kalil identificou dezesseis categorias, uma delas nomeada de “Nerds, gamers, hackers e haters”. O que marca esse grupo seria: composição majoritária de homens jovens, concentrarem-se em “fóruns restritos, jogos *online* e caixas de comentários de sites de cultura pop”, com presença de *haters* e *trolls*, um dos principais responsáveis por disseminar a imagem de Bolsonaro na pré-campanha, construindo a figura do bolsomito. Esse grupo, que pode ser ligado ao da masculinidade viril, repudia perfis progressistas, feministas, de lésbicas e de gays (Kalil, 2018, p. 15).

E Bolsonaro correspondia, com sinalizações à cultura *gamer*, como no tuíte em que enviou um “forte abraço aos gamers”, no vídeo em que aparecia jogando jogo de tiro no Playstation VR3 e na diminuição dos impostos sobre eletrônicos e jogos digitais (Velho; Henn, 2024, p. 47). Mesmo antes de sua eleição, a ligação com jogos foi emblemática. Foi criado o jogo Bolsomito 2k18, em que o então presidencialável era o protagonista de luta contra o comunismo, e nessa missão o personagem Bolsonaro espancava e matava seus inimigos: as feministas, as pessoas em situação de rua, o MST, as pessoas LGBTQIA+, os *black blocks*, os políticos de esquerda etc. (Coelho, 2018). Em 2025 ainda havia no Google Play, jogo cuja descrição é “você é um militante de esquerda que está à procura dos 30 reais prometidos, porém Bolsonaro, o terror do PT, está no prédio e não vai deixar você afundar o Brasil!”¹². O jogo tem 18,5 mil avaliações.

Para tratar do fenômeno da extrema direita, a literatura norte-americana utiliza o termo *alt-right*, sintetizado como:

Um grupo de indivíduos com visões de extrema direita que se opõem fortemente às normas liberais de justiça e igualdade social, e que se opõem à defesa de direitos de grupos tradicionalmente desfavorecidos, como minorias raciais e mulheres. Essa visão parece vinculada à ideia de que, hoje, a discriminação é maior contra brancos e homens. O *alt-right* também parece ter uma profunda desconfiança do establishment mainstream, o que estaria intimamente ligado à visão de que a mídia mainstream e a maioria das instituições governamentais estão promovendo as normas liberais de justiça que eles contestam (Fleck, 2017, n.p.).

Por volta de 2008, Richard Spencer cunhou o termo *alt-right* – direita alternativa. Inicialmente dizia respeito a uma direita alternativa em relação às direitas tradicionais, composta por movimentos distintos. Com o tempo, passou a designar o movimento de extrema direita que tem entre seus pontos centrais o nacionalismo, o combate à migração, a negação que raça é uma construção social – tornando-se identificada ao supremacismo branco – e composto majoritariamente por homens brancos (Hawley, 2019, p.7-9). O movimento apresenta relação com grupos nazistas, os quais se tornaram *online*, caracterizando-se pela descentralização dos grupos radicais.

Com isso, a direita alternativa quebra o ciclo dos movimentos extremistas tradicionais em que a atuação violenta de seus membros atingia todos os outros participantes do grupo. Essa mudança ocorre porque a *alt-right* não possui mais membros, e sim *hashtags*, visualizações e inscritos, o que a permite negar a violência cometida por uma pessoa radicalizada, já que “a

12 Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt_BR. Acesso em? 10 abr. 2025.

maior parte de sua organização é na internet” e “alguns adotam a visão do *alt-right* sem reconhecer o termo” (Fleck, 2017).

O bolsonarismo é classificado por Cesarino como populismo digital, ou seja, diz respeito tanto a “um aparato midiático (digital) quanto a um mecanismo discursivo (de mobilização) e uma tática (política) de construção de hegemonia” (Cesarino, 2020).

A radicalização, tanto no fenômeno norte-americano quanto no brasileiro, é progressiva e, de certa forma, imperceptível, em especial para aquele que está sendo radicalizado, ocorrendo em cinco passos: identificação do público, estabelecimento de uma comunidade, infiltração, isolamento e ascensão, das quais o presente trabalho passa a tratar doravante.

A radicalização no Brasil relacionada à comunidade *gamer* é anterior ao bolsonarismo, sendo identificada, por exemplo, em ataques a colégios, como o caso de Realengo¹³. Esse processo é ligado à extrema-direita, com a radicalização de jovens e o incentivo à violência contra mulheres. Nesse processo os jogos *online* são fatores relevantes:

Uso de jogos online como Roblox, Fortnite, Minecraft (inclusive essas comunidades são facilmente encontradas através dos canais de youtube desses jogos, direcionando através do algoritmo próprio do youtube para os conteúdos que contém esses discursos mascarados, levando até outros canais onde os discursos vão se tornando mais extremos). É importante salientar que a escolha desse tipo de ambiente para interagir com adolescentes se dá porque os jogos são um dos recursos mais acessados para a diversão, vazão de sentimentos de raiva e frustração e construção de vínculos sociais. Além disso, também costumam ser espaços onde não há registros permanentes dos diálogos estabelecidos, tornando difícil a identificação da pessoa com quem esses adolescentes se conectam.
[...]

Nessa perspectiva, o crescente uso das comunidades de “gamers” e dos chats de conversa em “games” têm funcionado como mecanismo de “sedução” de jovens de todo mundo, a fim de angariar simpatia a ideias de extremismo de direita, de forma ainda mais intensificada durante o período da pandemia da Covid-19. Quando a simpatia é manifestada nesses “chats” públicos, há um convite para a migração para espaços de mensageria, tais como o Telegram e o WhatsApp. Nessas comunidades do Telegram e grupos de WhatsApp o monitoramento é mais dificultado, mas não imune a medidas investigativas e de acompanhamento por agentes de inteligência (Pellanda *et al.*, 2022, p. 50).

Portanto, o processo de radicalização da *alt-right*, no mundo *gamer*, é retomado na perspectiva do bolsonarismo, já que a pesquisa considera ambos os processos similares:

A extrema-direita brasileira, assim como em outros lugares do mundo, tende a apagar questões e grupos que possam colocar em discussão as suas ideias e valores – como, por exemplo, pessoas em situação de vulnerabilidade social extrema e que dependem do Estado não por falta de empenho, mas por uma série de aspectos que constituem a sociedade capitalista contemporânea. No entanto, minorias mais organizadas e ativas, como mulheres, pessoas negras, comunidade LGBTQIAP+, entre outros, são normalmente categorizadas como inimigas. Seja por um medo profundo de mudança na sociedade, ou por um imaginário quase místico que precisa de um inimigo comum para unificar o grupo. De modo geral, penso que minorias e pessoas marginalizadas ocupem um espaço que transita entre a negação e a perseguição no discurso de grupos radicalizados (Bernardo; Cardoso, 2023).

Igualmente, segundo Tobias Bernardo e Leonardo Cardoso (2023):

13 Ver: Bernardo (2021).

A *alt right* é, fundamentalmente, uma ação despolitizante, que ataca a maneira como a população encara o cenário político ao passo que arma, ideologicamente, seus grupos. Para a *alt right*, não existe um problema inerente na forma como a direita organiza seus valores ideológicos, mas sim em figuras específicas (eleitas por eles próprios como símbolos do movimento) que são descartadas ao passo que novas regras são criadas para definir como a ‘real direita’ ou ‘nova direita’ exerce seu poder.

Embora com menos literatura sobre a relação entre bolsonarismo e radicalização da comunidade *gamer*, consideramos a existência de indícios de que o processo de radicalização também ocorreu no Brasil, conforme os passos apresentados a seguir.

2.1 IDENTIFICAÇÃO DO PÚBLICO

A pessoa visada para recrutamento por estes grupos é o homem branco, hétero e cisgênero cuja crença é de que sua masculinidade está sendo contestada, o que o faz se questionar sobre o seu papel no mundo. Os problemas deste homem não são especiais, pois são derivados do modelo econômico que não provê ganhos e perspectivas esperados. Assim, as soluções para as angústias do sujeito poderiam ser dadas por movimentos progressistas, entretanto, o discurso da extrema direita é simples, o que facilita sua adesão. Assim, diante das angústias provenientes de fatores estruturais, são defendidas soluções que passam pela exclusão de migrantes, retomada da “masculinidade tradicional”, defesa do modelo de família tradicional, entre outros discursos conservadores e excludentes.

A radicalização dos *gamers* ocorre sem que o indivíduo radicalizado tenha criado uma conta e sem nunca ter deixado nenhum comentário nos *posts* dos fóruns aos que passou a ter constante acesso. Apesar de a radicalização de cada um ser uma jornada única com particularidades, em geral, os radicalizados não conhecem quem os radicalizou e vice-versa.

No Brasil, há aproximadamente 67 milhões de *gamers* (Agência Gov., 2024), sendo que 43,2% têm idade entre 17 a 24 anos (Macedo *et al.*, 2023). Adicionalmente, deve ser considerado que o consumo de informações entre os jovens tem sido predominantemente das redes digitais, e com politização a partir de influenciadores digitais (Luminate, 2022). Dessa maneira, o universo *gamer* acaba sendo espaço de catalização das inseguranças e de questões relacionadas à juventude e à masculinidade.

Como visto, desde a campanha à presidência, Bolsonaro direcionou mensagens à comunidade *gamer*. Um dos fatores que facilitaram o acesso de Bolsonaro aos *gamers* foi o seu filho mais novo, Renan, ele é conhecido *online* como Bolsokid (Anizelli, 2019).

Em fevereiro de 2019, Jair Bolsonaro postou um vídeo sobre obras e investimentos realizados em Alagoas. O vídeo não chama particularmente a atenção. Entretanto, os *gamers* perceberam que a música do vídeo, instrumental, é a trilha sonora do jogo “*Sonic: The Hedgehog*”, de 2006. No mesmo ano, o ex-presidente postou um vídeo jogando *PlayStation VR* para anunciar a primeira redução, de um total de quatro, do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI), no que tange aos jogos eletrônicos. Bolsonaro, no ano seguinte, anuncia a segunda redução do IPI, pelo *Twitter*.

Figura 1 - foto: Bolsonaro, 2020.



Fonte: @jairbolsonaro. REDUÇÃO DO IPI PARA VÍDEOGAMES. X, 26 de outubro de 2020. Disponível em: <https://x.com/jairbolsonaro/status/1320833830450798592?t=7TtszTTXYex8Z1J2aVTzlQ&s=19>. Acesso em: 27 fev. 2025.

Figura 2 - Tweet da conta do ex-presidente Jair Messias Bolsonaro, datado de 08 de outubro de 2020.



Fonte: @jairbolsonaro. IMPOSTOS SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS. X, 08 de outubro de 2020. Disponível em: <https://x.com/jairbolsonaro/status/1314366201359990784?t=JnuhQFQU8ZBjH6NCoPjnXw&s=08>. Acesso em: 27 fev. 2025.

Estes acontecimentos levaram a uma reação eufórica da comunidade *gamer* nacional e internacional, como o vídeo do *influencer* e *gamer*, “Sidão do Game”¹⁴, intitulado “Bolsonaro é mais *gamer* do que você, tá ok?” e o tuíte da conta do próprio jogo evidenciam.

Figura 3 - Tweet da conta do jogo Sonic¹⁵.



Fonte: @sonic_hedgehog. Today in ‘places we didn’t expect to hear the Sonic 2006 soundtrack’. X, 25 de fevereiro de 2019. Disponível em: https://x.com/sonic_hedgehog/status/1100219799722909696?t=J4CK50Sc2ZzVo6Roq5hSQQ&s=08. Acesso em: 27 fev. 25.

Desde o começo de seu governo, Bolsonaro procurou o apoio dos *gamers* por meio de “apitos de cachorro”¹⁶, estabelecendo que era um público com o qual queria se comunicar.

2.2 ESTABELECIMENTO DE UMA COMUNIDADE

A forma mais comum de cooptação é o radicalizador se infiltrar em comunidades das quais o radicalizado já faz parte, recrutando-o.

14 Em dados de abril de 2025 o canal de Sidão do Game no Youtube tinha 2,75 milhões de inscritos, 3.568 vídeos e 670.098.779 visualizações.

15 Hedgehog (2019) (Tradução livre: “Hoje em ‘Lugares [nos] que não esperávamos escutar a trilha sonora de Sonic 2006”).

16 “O termo [dog whistle], que traduzido para a língua portuguesa significa ‘apito de cachorro’, faz analogia ao fato deste objeto ser inaudível para os humanos e ter um som ensurdecido para os cães. Ou seja, a mensagem é captada por determinados grupos, mas não é compreendida pela maioria” (O Dia, 2022).

O *YouTube* é uma especial forma de radicalização, na qual as pessoas passam a ter constante acesso aos conteúdos de *influencers* de direita, mas que não se enxergam como tal e, o mais importante, não se autodeclaram nem se apresentam dessa forma.

Em contexto de radicalização não relacionada diretamente ao bolsonarismo, verifica-se como o *Youtube* desempenha papel relevante.

Ainda, os jovens são também muitas vezes direcionados a buscar conteúdos relacionados aos jogos online em fóruns e canais de *Youtube*, seja por interações em comentários nos vídeos, seja por indicação de amigos feitos durante os jogos online.

No caso do *Youtube*, há uma importante questão a ser colocada. O algoritmo funciona de forma a indicar conteúdo que seja similar ao que o usuário já demonstrou interesse. A partir do momento que esses jovens são introduzidos a canais de teoria da conspiração e outros espaços em que há revisionismo histórico ou fatos sem embasamento científico algum sendo disseminados como verdades, o algoritmo vai recomendar canais e vídeos que tenham conteúdo semelhante. Por falta de acompanhamento dos responsáveis e por não terem ferramentas suficientes para refletir de forma crítica sobre o conteúdo acessado, os jovens são cada vez mais apresentados a conteúdos da extrema-direita que, à primeira vista, parecem inocentes. Esse fenômeno foi descrito como “descida pela toca do coelho” (Pellanda *et al.*, 2022, p. 50).

Os *influencers* têm papel central. Eles não vendem política, e sim conservadorismo como estilo de vida que convence o radicalizado a se aproximar dos valores conservadores, com a promessa de o tornar mais feliz, em grande medida encenando um retorno aos “tempos melhores” pautado em nostalgia. Isto faz com que a intolerância, apresentada pelos grupos de *alt-right* como respostas para as angústias de quem está sendo recrutado, seja absorvida.

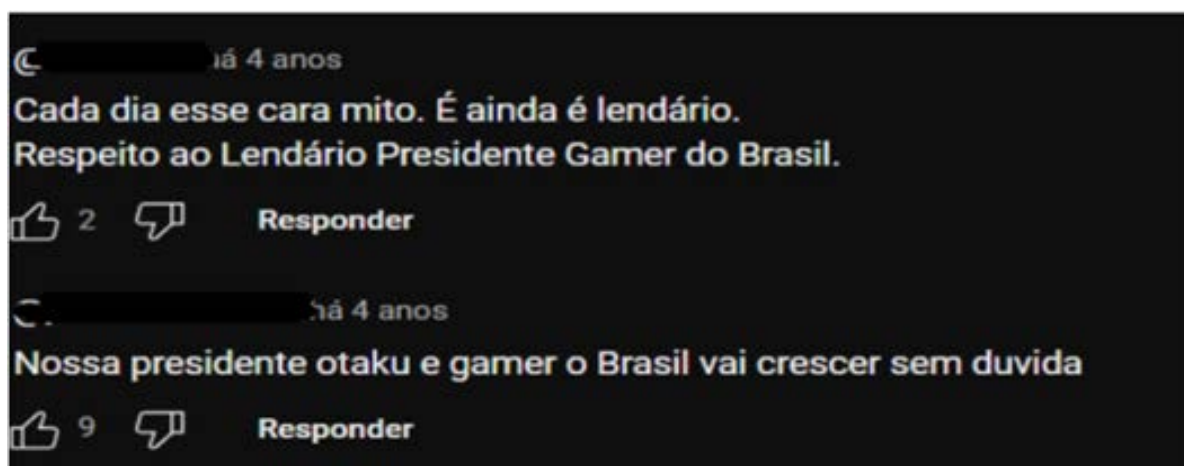
No contexto brasileiro, o exemplo do influenciador “Sidão do *Game*” é significativo do segundo passo de radicalização, uma vez que o *youtuber* tem uma grande visibilidade neste grupo. Com um tom divertido, ele inicia o vídeo afirmando que não traz política para o canal, mas quando esta e os *games* se juntam “e essa união resulta em zueira, aí sim a gente traz para o canal” (Sidão, 2019). É perceptível, no vídeo, a diversão de Sidão e como ele aprovou a ação do ex-presidente, já que, ao falar da pessoa responsável por editar o vídeo, diz que “queria muito conhecer o cara que fez isso” (Sidão, 2019). A conclusão é que, devido aos vídeos (o *youtuber* cita outra publicação cuja música de fundo é a do *Dragon Ball-Z*) e o tuíte em que Bolsonaro aparece jogando *Playstation VR*, “Bolsonaro é muito *gamer*”, um “*gamer* completo” e que seria “muito massa ter um presidente *gamer*” (Sidão, 2019). O vídeo acaba com Sidão falando que só trouxe este assunto para o canal “pela zueira” (Sidão, 2019).

Este exemplo é importante, também, pelo fato de que o *youtuber* frisou várias vezes que só estava comentando o tuíte pela zoação, sem nenhum cunho político de direita ou esquerda, apesar de imitar o Bolsonaro no fim do vídeo falando que prefere o *Sonic* ao Mário porque este é vermelho e comunista.

Assim, entende-se que o *youtuber* não se apresenta em momento nenhum como apoiador do então presidente, apenas comenta o que considera engraçado. Isso é relevante para a radicalização, pois o político é divisor, enquanto o não político une, o que permite a radicalização por uma via que os espectadores acreditam não ser política – inclusive o próprio *youtuber* não se vê como

um canal político, como é perceptível no vídeo supracitado. Desta maneira, é aplicado o ciclo da “retro radicalização” pelos comentários e pelas respostas positivas ao conteúdo.

Figura 4 - Comentários no vídeo de Sidão, no YouTube.



Fonte: Sidão do Game. BOLSONARO É MAIS GAMER DO QUE VOCÊ, TA OK? YouTube, fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k1cGy6NX-6g>. Acesso em: 02 set. 2023.

O suposto distanciamento das questões políticas foi igualmente adotado pelo ex-presidente da República, que se apresentou como um *outsider* que luta contra a política tradicional, mesmo tendo mais de 30 anos como parlamentar.

No Brasil, o YouTube só não foi mais importante que o WhatsApp, que conseguiu, por meio de grupos bolsonaristas, reduzir conteúdos compartilhados a um núcleo de padrões gramaticais que sempre se repetiam, baseados na equivalência líder-povo, no antagonismo amigo-inimigo e em uma ameaça constante e iminente que, no caso dos *gamers*, se traduzia, principalmente, na esquerda progressista, que impõe a eles uma “agenda liberal”, corrompendo o ambiente criado pelos próprios *gamers* para sua segurança frente à sociedade a eles hostil.

Uma consequência direta disto é a deslegitimação das estruturas de informação e de produção intelectual preexistentes, “uma das características do nosso mundo tecnopopulista”, uma vez que esses movimentos populistas “privilegiam valores ou concepções de mundo previamente dadas em detrimento do conhecimento” (Mello, 2020, p. 40). Esse mecanismo ocorre por meio de mensagens enviadas em massa pelo WhatsApp, que não contém “necessariamente notícias falsas” (Mello, 2020, p. 35), e são enviadas apenas “a grupos de apoiadores, ou seja, pessoas já predispostas a acreditar naquele conteúdo” (Mello, 2020, p. 36), garantindo o suporte de que o movimento necessita, o que, por fim, isola (passo quatro) os seus seguidores.

2.3 INFILTRAÇÃO

A infiltração é sempre deliberada, atuando em um público com número grande de homens brancos heterossexuais que se sintam marginalizados. O sentimento de marginalização vem da observação de que grupos vulnerabilizados estão tendo certos progressos, enquanto a percepção de que esses grupos majoritários (masculino, branco, heterossexual) não estariam avançando, ou até mesmo retroagindo. Daí também o repúdio a tudo que remeta ao “politicamente correto”.

Estes integrantes da *alt-right* entendem política como aquilo a respeito do qual não existe consenso e que gera discussão, “separando” o grupo, ao contrário do “pessoal”, que une. É por isso que é nas discussões políticas que os infiltradores são mais ativos para o recrutamento, já que eles convencem os recrutados de que tudo o que é político possui uma “agenda liberal”, separando as pessoas.

Como exemplo, cabe citar as duras críticas dirigidas ao *game The Last of Us II* (TLOF II) no vídeo do canal *RobinGaming*, importante influenciador *gamer*¹⁷. No vídeo, *RobinGaming* critica fortemente a empresa *Naughty Dog*, e, em especial, o novo roteirista do jogo, Neil Druckmann, por ter “corrompido” o primeiro *game* e sua essência com o segundo.

Isso, principalmente, por causa da nova personagem da história: Abby Anderson. Devido à proposta do jogo em inverter – e até mesmo apagar – os papéis de vilão e de herói, considerando que no apocalipse são todos sobreviventes, Abby mata o personagem Joel no começo do jogo, que, junto com Ellie, é o protagonista da trama. Não contente, *TLOU II* obriga o *gamer* a jogar grande parte da história com esta personagem.

Entretanto, uma parte expressiva das críticas do supracitado *youtuber*, e dos comentários de seu vídeo, diz respeito à “agenda progressista” assumida pela empresa e adicionada ao jogo. Assim, questões sociais como a sexualidade – Ellie cresce, sendo apresentada na *DLC*¹⁸ e no começo do segundo jogo como uma adolescente e jovem homossexual, par romântico de Dina – e a luta contra a sexualização de personagens femininos, uma vez que Abby é uma mulher forte, musculosa e heterossexual, são tidas como impostas aos jogadores e deturpadoras do jogo. Essas abordagens são consideradas transplantadas forçosamente para um *game* no qual não cabem.

Esta “agenda” faz com que o lugar seguro dos *gamers* deixe de ser tão seguro quanto acreditavam, visto que interpretam que as questões sociais são uma forma de os progressistas se infiltrarem nos lugares onde a esquerda não alcança, tirando a função especial do *game* de “distração e lazer”. Essa equiparação é falaciosa, considerando que os *games* se tornaram esportes, os *e-sports*¹⁹, o que confere intensa pressão nesse espaço. Consoante explica Mussa, há intenso estresse emocional e intelectual envolvido nos esportes eletrônicos que contrastam

17 “The Naughty Dog ‘Agenda’ – An Honest, Open Conversation”. Tradução livre: “A Agenda da Naughty Dog – Uma conversa honesta e aberta”. A Naughty Dog é uma empresa desenvolvedora de jogos estadunidense, sendo a produtora do *TLOU O* e *II*.

18 “DLC é a sigla em inglês para “downloadable content” ou “conteúdo baixável” no português. No universo dos jogos, o DLC se refere a um conteúdo extra de um jogo já lançado, esse conteúdo pode se tratar de uma expansão de novas áreas e missões ou apenas itens e personagens” (Lima, 2020).

19 “Esportes eletrônicos, mais conhecidos como eSports, são competições de videogame voltadas para o âmbito profissional, onde jogadores (pro players) disputam em equipes ou de forma individual. Assim como nos esportes tradicionais, essas competições variam, por sua vez, em diferentes gêneros de jogos digitais. Alguns que podemos citar são estratégia em tempo real, tiro em primeira pessoa, batalhas de RPG online e jogos de luta, entre várias outras possibilidades” (Soares, 2024).

“pesadamente com as imagens inocentes de lazer e distração que costumamos associar à palavra ‘diversão’” (Mussa, 2019, p. 59). Ele ressalta o fato de que, ainda que exista tamanha pressão atrelada ao *e-sport*, este “difícilmente torna-se alvo de críticas por estar transformando um hobby essencialmente divertido em uma atividade que envolve estudo, trabalho e frustrações” (Mussa, 2019, p. 59), como o fazem com a inserção de temas sociais nos *games*.

Os *gamers* não admitiam que o que os incomodava no *TLOU II* eram as pautas LGBTQIA+, justificando que seria a abordagem de tais assuntos em detrimento do desenvolvimento da personalidade dos personagens. Desta maneira, os *gamers* que não gostaram do jogo não se viam como homofóbicos, e sim como frustrados com um jogo por cujo lançamento eles esperaram anos²⁰, como pode ser observado nos comentários a seguir.

Figura 5 - Comentários a respeito do jogo *TLOU II* no *Reddit*²¹.



Fonte: THEALONECHAMPION

²⁰ O lançamento de *The Last of Us I* ocorreu em 2013 e o da parte II foi apenas em 2020.

²¹ Tradução Livre: Eu estou cansado/a desse argumento.

Simplesmente porque ND [Naughty Dog] priorizou representação em detrimento do desenvolvimento do personagem. Dina# é legal, mas não interessante. Lev# literalmente não possui nenhuma personalidade além de ser trans. Manny# é uma máquina pandejo [idiota]. Mel# está grávida. Você percebe a tendência? Esses personagens não são conhecidos, bem, pelos personagens, mas por aquilo que são. Tanto faz bi, trans ou o que quer que seja. Eles podem colocar o que eles quiserem, mas desenvolvam a porra do personagem. Os personagens desse jogo foram tão rasos e desinteressantes. Compare eles com Bill, do primeiro jogo, que é gay, mas é um personagem maravilhoso.

O problema dos LGBT é que o jogo prioriza a Ellie ser lésbica e o Lev ser trans em detrimento dos dois serem sobreviventes. Toda a história do Lev é resumida a ele estar fugindo dos Cicatrizes porque é trans. Tipo, isso é ruim, mas vale a pena deixar de lado a perseguição da Abby à pessoa que matou seus amigos?

Simples assim: no primeiro jogo, Ellie era uma sobrevivente que acabou sendo lésbica. No segundo jogo, Ellie é uma lésbica que acabou sendo sobrevivente.

No Brasil, ainda que de forma menos pronunciada, é possível encontrar manifestações semelhantes. Coloque-se como exemplo o comentário a seguir, feito em um vídeo chamado “As Mulheres Mais Poderosas dos Games”, no canal do Sidão do Game, em que defende que não sejam patrocinadas pautas políticas, que estariam dominando os games.

Figura 6 - Comentário no vídeo de Sidão, no YouTube.



@luiz... há 8 anos

É impressão minha ou você tendenciou sua lista para caracterizar o clima que estamos vivendo de feminismo, cara ninguém mais vê heróis como sendo caras brancos chamados John, se você não percebeu cada vez mais personagens femininos ou personagens negros tem se tornado relevantes no universo dos games, filmes e demais universo geek. A exemplo Star War, mas nem precisamos ir muito longe minha heroína de sempre é a Lara Croft, que mesmo sem tanta pinta de heroína como era no passado já encantava a todos com sua ação e aventura. Bem só sitei isso porque com tanta maluquice que esta ocorrendo hoje em dia não seja mais um a compra essa brica maluca de feminismo, as heroínas de sua lista marcaram gerações e eu concordo plenamente com ela, adorei o vídeo, mas não posso concordar com seu comentário e espero que não seja isso que você pensa. Seu canal é um dos melhores do youtube não precisa de opiniões políticas ou de campanhas que tem dividido as pessoas. Desculpe o comentário ok? Acredito mesmo que você não seja uma dessas pessoas malucas que fica defendendo modinhas, mas um ativista da internet.

Fonte: Sidão do Game. AS MULHERES MAIS PODEROSAS DOS GAMES! YouTube, 08 de junho de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k1cGy6NX-6g>. Acesso em: 02 set. 2023.

Ao ser respondido pelo influenciador que não era caso de feminismo, mas só de apresentar mulheres em jogos, responde que:

Figura 7 - Resposta no comentário no vídeo de Sidão, no YouTube.

@luiz... há 8 anos

Cara ainda bem, porque sinceramente, estou cansado de ver Youtuber que eu acompanhava do nada ficar comprando partido de modinha, apenas para bancar uma de politicamente correto, quando sabemos que de feministas essas pessoas que tem arrumado confusão nas redes sociais não tem nada, tem homem cara dando uma de ódio pra cima dos homens, só pra dizer que compreende a situação e defender essa onda de cultura do estupro e machismo desenfreado, as vezes começa apenas com uma opinião pequena daqui a pouco os videos que eram legais ficam uma merda e o cara vira um maior vendido. Ainda bem que esse não é o seu caso, porque eu não tava nem um pouco afim de largar o seu canal. Valeu pelo tempo que desprende pra me explicar isso. Mostra que você não é como alguns youtubers que não merecem o sucesso que tem. Parabéns e mais uma vez obrigado.

Fonte: Sidão do Game. AS MULHERES MAIS PODEROSAS DOS GAMES! YouTube, 08 de junho de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k1cGy6NX-6g>. Acesso em: 02 set. 2023.

Outro exemplo da radicalização dos *gamers* nos Estados Unidos foi o episódio conhecido como #GamerGate. O seu início ocorreu quando o ex-namorado de Zoe Quinn publicou em vários fóruns da Internet que ela teria trocado favores sexuais com jornalista em troca de resenhas positivas para seu recém lançado jogo. Entretanto, o jogo era gratuito, e tal resenha nunca existiu, e, apesar de ser um título simples e independente, o *game* recebeu aprovação unânime da imprensa internacional.

Isso gerou enorme reação e os jogadores passaram a clamar por mais transparência no noticiário *gamer*, alegando que a imprensa era corrupta. Em seguida, Anita Sarkeesian, crítica de mídia, lançou um vídeo apontando o machismo presente na comunidade *gamer* e defendendo Quinn. Isso alimentou o movimento contra jornalistas e o argumento “pró-GamerGate”, que apresentava falas machistas e misóginas. Várias mulheres, além de Quinn e de Sarkeesian, foram expostas, ofendidas, ameaçadas, perseguidas e tiveram seus dados pessoais vazados, sendo vítimas da “intimidação coletiva” pelos grupos de fóruns *gamers*, como o 4chan²² e o Reddit²³ (Fisher, 2023).

Nesse contexto, a atuação dos “influenciadores” opera em um ciclo de radicalização de seus espectadores e, conforme as respostas positivas em relação a seu conteúdo são recebidas, os produtores de conteúdo também são radicalizados por eles (o que se denomina, neste trabalho, de “retro radicalização”). Com isso, a escolha do influenciador X ao invés do produtor de conteúdo Y pelo recrutado ocorre porque o jeito que aquele se expressa é mais palatável ao cooptado. A explicação é simplista, pois o conteúdo da extrema direita propagado pelos influenciadores é extremamente repetitivo, isto é, os argumentos são internalizados pela repetição.

Dessa forma, a *alt-right*, com expertise, percebe esta situação e constrói estes grupos como os espaços seguros alternativos, tendo em vista que os anteriores foram “desmantelados” pela esquerda. Logo, o descrédito em relação à esquerda tem a ver com “a identidade *geek* masculina, cujos adeptos se viam sob ataque” (Fisher, 2023, p. 67).

Então, entende-se que o recrutado não está no grupo pela ideologia, pouco se importando com o que é defendido, mas sim pela comunidade, pelo sentimento de pertencimento e de poder ser quem realmente é em um lugar seguro. A ideologia de ódio é um preço pequeno a ser pago para pertencer a uma comunidade.

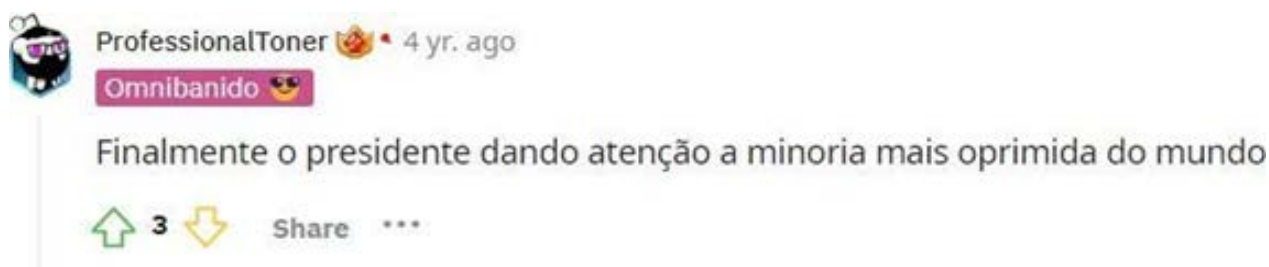
Bolsonaro explorou demandas sociais latentes dos membros dos grupos *gamers*, os quais acreditavam estar perdendo sua representação na estrutura política vigente para grupos minoritários, dando vazão a frustrações e a ressentimentos.

22 “O 4chan é um fórum de discussão online, criado em 2003, em que os usuários podem publicar imagens anonimamente [...]. Diferente de outras redes sociais, como o Twitter e o Reddit, não tem algoritmos que apresentem conteúdo aos usuários. Também não tem contas de usuários ou sistemas de votação [...]. O 4chan é conhecido por ser um fórum com vários tópicos e os usuários podem comentar, discutir e publicar imagens sobre o assunto sem se identificarem. As publicações no 4chan são totalmente anônimas e podem ir desde coisas sem sentido até conteúdo criminoso” (Gonçalves, 2024).

23 “O Reddit é uma plataforma de rede social que permite aos usuários compartilharem, discutirem e votarem em conteúdos organizados em ‘subreddits’, que são comunidades específicas baseadas em interesses, hobbies, notícias, cultura pop e muito mais. Para acompanhar fóruns relevantes para o usuário, basta inserir ‘reddit.com/r/’ seguido do tema desejado na barra de pesquisa, no canto superior da página” (Seabra, 2023).

Wendy Brown (2019) nomeia o capítulo cinco do livro *Nas Ruínas do Neoliberalismo* de “Nenhum Futuro para Homens Brancos: niilismo, fatalismo e ressentimento”. Nesse capítulo ela trata da masculinidade branca ferida que defende uma liberdade absoluta, especialmente de vingança contra aqueles que considera culpados de seus males. O comentário a seguir, que inicialmente parece irônico, mostra o deslocamento das categorias de representação e vulnerabilidades, de maneira a inverter a situação e defender que os *gamers* são verdadeiramente oprimidos (presumivelmente essa “opressão” seria agravada com a inclusão de novas pautas e de restrição ao “direito de oprimir” outros grupos).

Figura 8 - Comentário de uma publicação do Reddit que continha um print o tuíte do ex-presidente mandando ‘um abraço para os gamers’.



Fonte: **PROFESSIONALRONER**. [Comentário sobre o tuíte do ex-presidente Bolsonaro mandando um abraço aos gamers]. Comentário em: Bolsonaro é um gamer épico. *Reddit*. 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasilivre/comments/chx1u3/comment/ev1po1v/>. Acesso em: 02 set. 2023.

Somando-se a isso, consoante Letícia Cesarino, o bolsonarismo é vazio de conteúdo, de forma que cada um preenche com aquilo que deseja, e é altamente performativo, cuja forma varia no espaço e no tempo. Destarte, Bolsonaro conseguiu agregar esses perfis antiestruturais heterogêneos em um todo, mas mantendo a individualidade e a coerência de cada um, sendo que aquela se deu pela personalização algorítmica para cada seguidor que completava com seus próprios significados os significantes vazios muito utilizados por ele. Isso permite que, no processo cíclico de radicalizar e ser radicalizado pelo público, quando o *influencer* – e, até mesmo, o próprio Bolsonaro – passa do limite do radical tolerado pelo seu público, ele volte atrás afirmando ser uma “brincadeira” ou uma “tiração de sarro”, “ironia”, não sendo responsabilizado por suas falas intolerantes. Ademais, o processo “retrorradicalização” bolsonarista utilizou, em sua campanha e em seu governo, a prática de *astroturfing* que, segundo Patrícia Campos Mello, é a “disseminação de conteúdos recorrendo-se a terceiros [...], assim camuflando os verdadeiros autores”, para a disseminação de desinformação na Internet, já que “[...] as redes haviam se transformado em uma ferramenta vital para alguns candidatos, Jair Bolsonaro em particular” (Mello, 2020, p. 21), permitindo que Bolsonaro mantenha seus discursos sem conteúdo e ambíguos, o que possibilitou a personificação algorítmica da fala de cada grupo.

Pelo fato de as falas do ex-presidente serem ambíguas e oscilantes, parecendo, inclusive, sem sentido para os que não participam da comunidade de fãs, elas são facilmente editáveis e recombináveis, permitindo que a narrativa seja personalizada para cada usuário e cada usuário

também personalize as falas assim que elas os alcançam – ele ouve e escolhe o sentido. O que é mimetizando por meio dos memes, que reconfiguram a aparente falta de sentido para debochar daqueles que levam a sério as falas.

Outrossim, como já mencionado, o conteúdo do movimento, que é disseminado também pelos influenciadores, precisa ser repetitivo porque não possui lógica e, logo, não é passível de compreensão, assim “as pessoas são bombardeadas de todos os lados por uma notícia – sites de notícias, grupos de *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* – e essa repetição lhes confere a sensação de familiaridade com determinada mensagem”, a familiaridade, por sua vez, “leva o sujeito a aceitar certos conteúdos como verdadeiros” (Mello, 2020, p. 19). As redes sociais são conectadas diretamente com a cultura *gamer*, uma vez que as interações são feitas em múltiplos canais.

Letícia Mello afirma que “muitas vezes, esse será o primeiro contato que ele terá com determinada notícia – e essa primeira impressão é muito difícil de desfazer” (Mello, 2020, p. 19), o que corrobora o que foi trazido no item 2.1: é necessário que a resposta do grupo de extrema direita seja a primeira solução com a qual o potencial radicalizado tenha contato, uma vez que é difícil desfazer a primeira impressão em relação a uma notícia.

Disso depreende-se que os públicos antiestruturais não possuem identidade preexistente, já que a própria identidade do ex-presidente foi sendo performada enquanto analisava outros públicos.

O grupo heterogêneo e sem identidade se mantém unido pela oposição de um inimigo comum, que também não é monolítico, devido aos significantes vazios que são preenchidos por cada grupo, desaguando em vários inimigos que são designados da mesma forma, como “vagabundo” e “bandido”.

O bolsonarismo, pois, não controla o ambiente em que as pessoas estão inseridas por meio da manipulação de qual conteúdo circula ou não, mas sim por meio de como aquilo que circula será consumido, ou seja, é um *meta-enquadramento*²⁴.

Tanto é assim, que foram organizadas, por fãs, carreatas e encontros *online* em defesa de Bolsonaro em plataformas de *games* como *Forza Horizon*, e *GTA* (Scofield, 2022), o que ensejou a manifestação do ex-presidente no *Twitter* em 29/8/2022, agradecendo o apoio, além de ter feito campanhas especificamente direcionadas aos *gamers*, promovendo união.

2.4 ISOLAMENTO

Para que a comunidade de direita consiga manter o recrutado como membro, ela precisa o isolar de outros grupos com perspectivas diversas, tornado o principal espaço de sociabilidade do cooptado os fóruns *online*. É neste momento que os memes²⁵ desempenham importante

²⁴ Ver: Cesarino (2022).

²⁵ “[...] meme é uma mensagem quase sempre de tom jocoso ou irônico que pode ou não ser acompanhada por uma imagem ou vídeo e que é intensamente compartilhada por usuários nas mídias sociais [...]” (Torres, 2016). Os memes têm sido usados pela extrema direita, com certa circularidade, no sentido de símbolos que são apresentados em diferentes países. Comumente têm componente contra o “politicamente correto”, e qualquer tipo de crítica é afastada com o argumento que seria humorístico, e a crítica viria de alguém que não entende os códigos de comunicação.

papel, zombando das pautas progressistas, fazendo com que a única forma que o cooptado consiga enxergar os grupos de esquerda seja a caracterizada nesses espaços de interação. Dessa maneira, o cooptado passa a ser cada vez mais incompreensível para outros grupos, dificultando a sociabilidade.

Um exemplo importante e expressivo da memética bolsonarista é o processo de mitificação da figura do ex-presidente, tornando-o um “totem cultural contra valores associados à esquerda e às degenerações culturais provocadas pelo politicamente correto” (Ferreira, 2023, p. 53), sendo Jair Bolsonaro moldado, para o público jovem, “enquanto o *antagonista* que não tem medo de enfrentar os inimigos e humilhar adversário e minorias sociais – se aproximando do *troll* da internet” (Ferreira, 2023, p. 53), isto é, “o ex-presidente faz questão de mostrar que é disruptivo e que não tem medo de ser ‘politicamente incorreto’” (Henn; Velho, 2024, p. 49). Surge, então, o *Bolsomito*, atraindo cada vez mais os jovens *gamers*. Como vimos, os jogos em que Bolsonaro é o protagonista enquadram-se nesse item.

Desse modo, nos fóruns aos quais o radicalizado passa a ter constante acesso, essa mobilização afetiva é muito presente, traduzindo *likes* em aceitação e pertencimento ao grupo, isto é, quanto mais *likes*, mais apoio e, conseqüentemente, mais parte do grupo o sujeito se torna. O processo de “retro radicalização” se apropria igualmente dessa sensibilização, tanto no âmbito do influenciado quanto no do influenciador, o que gera interações e publicações progressivamente mais intolerantes. Os fóruns *online* passam a ser o único lugar de convivência do radicalizado, o que se traduz em piadas cuja graça só é compartilhada pelos membros do grupo – o radicalizado aqui já se tornou incompreensível ao resto da sociedade, a qual enxerga suas brincadeiras como ofensivas e preconceituosas –, levando ao seu isolamento e a sua radicalização cada vez maiores (passo 2.5). O humor desempenha o papel distintivo entre aqueles que o entendem e os que o levam “a sério” – e, portanto, estão fora do espaço de sociabilidade compartilhado.

Logo, a memética bolsonarista tem “a intenção de construir esse canal exclusivo” (Cesarino, 2020, p. 97), o que tem:

como efeito a produção de uma realidade à parte cuja relação com o entorno era mediada por uma série de *gatekeepers* digitais: sobretudo influenciadores e coletivos, mas também mediadores não-humanos como algoritmos, bots ou criptografia (Cesarino, 2020, p. 97).

2.5 ASCENSÃO

A comunidade extremista possui inúmeras camadas, sendo a mais externa a da intolerância, que se traduz por zombar daqueles que a *alt-right* considera insignificantes, de forma que qualquer denúncia de assédio em relação aos seus companheiros de comunidade é considerada mentira. O recrutado, nesse momento, acredita que está na camada mais profunda que existe e que as pessoas no exterior dela estão dormindo, enquanto ele escolheu tomar a *pílula vermelha* e acordou. A cada nova e mais profunda camada, o cooptado avalia que ele e sua comunidade são os únicos que veem os fatos como são, ao passo que os outros indivíduos estão cegos.

Todavia, ao mesmo tempo que a comunidade é calma e segura, porque permite a seus “membros” externalizar aquilo que lhes aflige, ela é estressante ao encorajar estes medos até que a angústia se torne raiva e ódio. Pelo fato de que o cooptado cortou os laços com todos aqueles que não participam deste grupo de extrema direita, ele não possui outro lugar para liberar suas frustrações senão nessa comunidade tóxica que, cada vez mais, o puxa para baixo com a promessa de alívio.

Tal situação cria inúmeros “lobos solitários” largados sozinhos com sua raiva, sem poder dar vazão para o ressentimento criado, o que desemboca em casos isolados de violência e de ódio. Como não há uma ordem expressa para atos de violência, não há responsabilidade dos grupos extremistas.

Um exemplo de instigação à violência e, depois, negação ao envolvimento do grupo *alt-right* ocorreu em 2017 em *Charlottesville*. Um grupo de extrema direita, utilizando o lema “unir a direita”, se reuniu para protestar contra a decisão da prefeitura do município que determinou a retirada da estátua em homenagem a Robert E. Lee, general do exército dos Confederados na Guerra Civil Americana. Tal monumento é tido pela extrema direita como um símbolo histórico da supremacia branca sulista. Grupos contrários, defensores, principalmente do movimento *Black Lives Matters*²⁶, se reuniram para contramanifestar as reivindicações da marcha extremista branca, cujos manifestantes estavam, inclusive, com armamento pesado. É a partir deste encontro que a situação se tornou violenta, totalizando três mortos – uma das vítimas foi uma mulher atropelada por um jovem simpatizante neonazista, que jogou seu carro propositalmente contra os contramanifestantes –, e mais de trinta e quatro feridos.

Richard Spencer, grande nome da liderança da *alt-right*, não nega o envolvimento de seu grupo nas manifestações a favor da manutenção da estátua de Robert E. Lee. Entretanto, quando questionado²⁷ sobre os atos violentos e, em especial, dos símbolos nazistas e da *Ku Klux Klan*, presentes entre o grupo da marcha de direita, nega veementemente o envolvimento desses “poucos” no seu grupo. Isso porque, apesar de ele ter feito o gesto nazista e gritado “*Hiel Trump*” nas palestras e nos comícios na época das eleições presidenciais de 2016, Spencer alega que o gesto era puramente ironia e provocação. Segundo Spencer, os manifestantes beligerantes em *Charlottesville* eram apenas exceções que aproveitaram o “movimento pacífico” da *alt-right* para cometer violências.

Spencer ressaltou que todos da *alt-right* que participaram da manifestação eram conhecidos dele ou de alguém muito próximo a ele, exceto os que iniciaram a violência.

Patente, portanto, que o processo de radicalização utilizado pela *alt-right*, incluindo o bolsonarismo, possui níveis.

26 “O movimento [“Black Lives Matter”] busca combater a violência policial e o racismo sistêmico contra pessoas negras [...]. Ele [o movimento] se destaca pela luta contra a brutalidade policial, o racismo sistêmico e a desigualdade racial. O movimento procura chamar a atenção para a violência racial e a injustiça racial nos Estados Unidos e noutros lugares, promovendo a sensibilização pública e a mudança sistêmica”. (Medina, 2023).

27 No episódio de podcast intitulado “The Ethno-State with Richard Spencer” (Dangerous Ideas, 2017).

No âmbito pátrio, o exemplo mais simples dessa divisão de grupo em camadas foi o 8 de janeiro, ato no qual os apoiadores do Bolsonaro invadiram o Congresso Nacional e vandalizaram e depredaram o patrimônio público que havia no prédio como forma de “protesto” contra o presidente recém empossado Luiz Inácio Lula da Silva.

Embora não tenha sido identificada atuação direta de *gamers* ou do uso dessa estratégia, as redes sociais foram utilizadas para convocar os apoiadores do ex-presidente a irem até Brasília para o “protesto” no Congresso e em frente ao Quartel General do Exército (QG), trazendo inegáveis ecos entre o *GamerGate*, analisado por Fisher (Fisher, 2023), e o ataque de 8 de janeiro. Como exposto pelo referido autor: “o escândalo fez os extremos das redes sociais romperem a barreira que chega no cotidiano tradicional dos Estados Unidos [no caso, do Brasil], acabando para sempre com a separação entre espaços digitais e não digitais, entre a cultura da internet e a cultura como um todo” (Fisher, 2023, p. 68).

É significativo que o homem que se explodiu na frente do Supremo Tribunal Federal, em 13 de novembro de 2024, estivesse usando roupas remetendo ao personagem Coringa, e que tivesse postado mensagem remetendo a jogos no Facebook: “Vamos jogar??? Polícia Federal, vocês têm 72 horas para desarmar a bomba que está na casa dos comunistas de merda: [...] “Cuidado ao abrir gavetas, armário, estantes, depósito de matérias etc. Início 17h48 horas do dia 13/11/2024... O jogo acaba dia 16/11/2024. Boa sorte!!!” (Lorran et al., 2024).

Os episódios brasileiros apontam para o fato de que a linha que separa a realidade do mundo digital é, agora, muito frágil, e que as ações *online* têm consequências reais. Por meio delas, somando-se a desinformação, é possível criar uma nova realidade que seja verdadeira apenas para o grupo em questão e que ameace direitos e a democracia.

4. CONCLUSÃO

As comunidades *gamers* foram importantes no apoio ao ex-presidente Bolsonaro e foram centrais no processo de radicalização. Vários fatores são relevantes, como as interações antigênero e de masculinidades e a politização por meio das interações, mas sem que se apresentem como tal.

Dessa forma, a representação de grupos minoritários nos *games* é vista como uma usurpação do seu único lugar seguro e uma visibilidade que tira a sua própria, ou seja, para que a minoria seja vista nos jogos, seria preciso abrir espaço, tirando representações já consolidadas. Para eles, não é possível criar um outro espaço dentro do jogo: para uma nova representação ser posta no *game*, outra deve sair. O fato de as minorias estarem representadas nos *games* – como aconteceu em *TLOU II* e do *#GamerGate* –, é muito incômodo para os *gamers* por eles se sentirem negligenciados, no que eles consideram uma invasão da “agenda liberal” e do politicamente correto nos jogos, seus espaços seguros. A única maneira que eles conseguem vislumbrar para lutar contra essa apropriação é o ódio neles implantado pela *alt-right*.

A comunidade *gamer* oferece aos seus componentes, especialmente homens, um senso de comunidade, de compreensão dos seus problemas, uma vez que consideram que o “politicamente

correto” os impede de falar em outros espaços. Eles consideram que estão perdendo espaço para grupos minoritários e que a masculinidade está ameaçada. Os líderes de extrema direita, como Bolsonaro, perceberam isso e os apoiam, não apenas como iguais, mas como um Presidente da República *gamer*. Isso fez com que a comunidade dos jogos se sentisse vista e respeitada.

O discurso de ódio é tão forte nessas comunidades porque a *alt-right* entende o funcionamento dos grupos *gamers* e consegue se infiltrar e cooptá-los, enquanto o lado progressista não compreendia, e talvez ainda não compreenda, o fenômeno.

O processo de radicalização empregado pela *alt-right* camufla a intolerância e o preconceito em “zueira” e memes que fazem parte da “identidade do grupo” que o cooptado integra, se valendo, também, da mobilização dos sentimentos, em especial, negativos de seus membros. Dessa forma, a compreensão dos mecanismos utilizados pode fornecer importantes subsídios para analisar os riscos democráticos atualmente existentes.

REFERÊNCIAS

A extrema-direita está em ascensão nos EUA? **BBC News Brasil**. [s.l], 13 agosto de 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-40916727>. Acesso em: 26 nov. 2024.

AGÊNCIA GOV. Silvio Almeida abre diálogo com gamers para impulsionar combate ao discurso de ódio em ambiente virtual. Disponível em: <Link: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2024/julho/silvio-almeida-abre-dialogo-com-gamers-para-impulsionar-combate-ao-discurso-de-odio-em-ambiente-virtual>>. Acesso em 10 abr. 2025.

ALCÂNTARA, Manoela; DUARTE, Melissa; LORRAN, Tácio; MARÇAL, Manuel. Ex-candidato a vereador antecipou explosão no STF: “O jogo acaba dia 16”. **Metrópoles**, [s.l], 13 de novembro de 2024. Colunas. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/tacio-lorran/candidato-a-vereador-antecipou-explosao-no-stf-o-jogo-acaba-dia-16>. Acesso em: 13 abr. 2025.

ANIZELLI, Eduardo. Filho de Jair Bolsonaro, ‘Bolsokid’ joga LoL e faz vídeos por até seis horas. **Folha de S. Paulo**, [s.l], 4 de fevereiro de 2019, Entretenimento e Cultura Pop na Folha. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2019/02/filho-de-jair-bolsonaro-bolsokid-joga-lol-e-faz-videos-por-ate-seis-horas.shtml>. Acesso em: 11 abr. 2025.

ARAÚJO, Henrique. Como a extrema-direita se infiltrou na comunidade gamer e por que esse ambiente é terreno fértil para Bolsonaro. **O Povo**, 13 de maio de 2021. Reportagens. 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: 18 mai. 2023.

ARAÚJO, Henrique. Extremismo à brasileira já fez estragos no mundo dos jogos. **O Povo**, 13 de maio de 2021. Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/xtremismo-a-brasileira-ja-fez-estragos-no-mundo-dos-jogos.html>. Acesso em: 18 mai. 2023.

BARROS, Duda Monteiro de. Movimento Red Pill revela a face cruel e reacionária do machismo nas redes. **Veja**, 04 de junho de 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/comportamento/movimento-red-pill-revela-a-face-cruel-e-reacionaria-do-machismo/mobile>. Acesso em: 26 nov. 2024.

BERNARDO, André. Massacre de Realengo: os 10 anos do ataque à escola que deixou 12 mortos e chocou o Brasil. **BBC News Brasil**, Rio de Janeiro, 06 de abril de 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-56657419>. Acesso em: 13 abr. 2025.

BERNARDO, Tobias; CARDOSO, Leonardo. Tour pela internet: onde a extrema direita está dentro das redes digitais brasileiras. **Em Pauta**, [s.l.], 24 de agosto de 2023. Economia e Política. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/empauta/tour-pela-internet-onde-a-nova-direita-esta-e-o-seus-legados-nas-redes-digitais-brasileiras/>. Acesso em: 02 set. 2023.

BROWN, Wendy. **Nas ruínas do neoliberalismo**: a ascensão da política antidemocrática no Ocidente. Trad. por Mario Antunes Marino e Eduardo Altheman C. Santos. São Paulo: Editora Filosófica Politeia, 2019.

CESARINO, Letícia. On digital populism in Brazil. **Journal of the Association for Political and Legal Anthropology**. [s.l.], abril de 2019. Disponível em <https://polarjournal.org/2019/04/15/on-jair-bolsonaros-digital-populism/>. Acesso em: 02 set. 2023.

CESARINO, Letícia. Como vencer uma eleição sem sair de casa: a ascensão do Populismo digital no Brasil. **Internet&Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 91-120, fevereiro de 2020.

CESARINO, Letícia. Bolsonarismo sem Bolsonaro? Públicos antiestruturais na nova fronteira cibernética. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**. Brasil, n. 82, p. 162-188, agosto de 2022a.

CESARINO, Letícia. **O Mundo do Averso**: verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu, 2022b.

COELHO, Leonardo. Em jogo, Bolsonaro espanca feministas e sem-teto. **Ponte Jornalismo**. 07 de outubro de 2018. Disponível em: <https://ponte.org/em-jogo-bolsonaro-espanca-feministas-e-sem-teto/>. Acesso em: 10 abr. 2025.

DA EMPOLI, Giuliano. **Os engenheiros do caos**: Como as fake news, as teorias da conspiração e os algoritmos estão sendo utilizados para disseminar ódio, medo e influenciar eleições. Vestígio Editora, 2019.

DANGEROUS IDEAS: **The Ethno-state with Richard Spencer**. Locução de: Jordan Ghasemi. 1 de dezembro de 2017. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/301NGgPEkYuVeGwbsostF4?si=1afab84534014597>. Acesso: 26 mai. 2023.

FERREIRA, João Victor Barbosa. **Radicalização política e juventude no Brasil**: a formação de identidade coletiva nas comunidades *gamers* no Discord. Tese (Pós-graduação em Ciência Política) - Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília. Brasília, 2023.

FLECK, Isabel. Movimento 'alt-right' é grupo de ódio e desumaniza outros, diz pesquisador. **Folha de S. Paulo**, 20 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2017/08/1911392-movimento-alt-right-e-grupo-de-odio-e-desumaniza-outros-diz-pesquisador.shtml>. Acesso em: 02 set. 2023.

FISHER, Max. **A Máquina do Caos**: Como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo. Todavia, 2023.

GONÇALVES, Renata Mendes. 4Chan: o que é e por que é controverso?. **Olhar Digital**, 22 de abril de 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/04/22/internet-e-redes-sociais/4chan-o-que-e-e-por-que-e-controverso/>. Acesso em: 26 nov. 2024.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia**: digitalização e a crise da democracia. Editora Vozes, 2022.

HAWLEY, George. **The alt-right**: what everyone needs to know®. Oxford University Press, 2019.

HENN, Ronaldo; VELHO, Eduardo. Gamers e o Bolsonarismo: análise dos enunciados sobre Jair Bolsonaro em um fórum gamer brasileiro. **Revista Práxis**, Novo Hamburgo, a. 21, n. 1, janeiro/junho de 2024. p. 45-60.

INCEL. In: Cambridge. **Dicionário Online de Inglês**. Cambridge. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/normie>. Acesso em: 20 set. 2023.

Innuendo Studios. **The Alt-Right Playbook**: How to Radicalize a Normie. Youtube, 21 de outubro de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P55t6eryY3g&t=739s>. Acesso em: 22 mai. 2023.

KALIL, Isabela Oliveira et al. Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro. **Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo**, p. 27, 2018.

KOEHLER, Daniel; FIEBIG, Verena; JUGL, Irina. From gaming to hating: Extreme-right ideological indoctrination and mobilization for violence of children on online gaming platforms. **Political Psychology**, v. 44, n. 2, p. 419-434, 2023.

LIMA, Lucas. O que é DLC [downloadable content]? **Technoblog**, janeiro de 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-dlc-downloadable-content/#:~:text=DLC%20%C3%A9%20a%20sigla%20em,ou%20apenas%20itens%20e%20personagens>. Acesso em: 26 nov. 2024.

LLANO, Pablo de. Três mortos na jornada de violência provocada por grupos racistas norte- americanos. **El País**, 13 de agosto de 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/12/internacional/1502553163_703843.html. Acesso em: 26 jun. 2023.

LORRAN, Tácio; ALCÂNTARA, Manoela; MARÇAL, Manuel; DUARTE, Melissa. Ex-candidato a vereador antecipou explosão no STF: “O jogo acaba dia 16”. **Metrópoles**, 13 nov. 2024. Disponível em: <https://www.metrópoles.com/colunas/tacio-lorran/candidato-a-vereador-antecipou-explosao-no-stf-o-jogo-acaba-dia-16>. Acesso em: 10 abr. 2025.

LUMINATE. Juventudes e Democracia na América Latina. **Omidyar Group**, janeiro de 2022. Disponível em: https://luminategroup.com/storage/1461/PT_Youth_Democracy_Latin_America.pdf. Acesso em: 09 abr. 2025.

MACEDO, T.; JUNGSTEDT, L.; MAIA, A.; CORDEIRO, M. S.; HUBERT, D.; GOMES, L.; BARBOZA, P.; SILVA, L. R. Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter. Intercom, **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 46, e2023133, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/interc/a/y7c6kmhKMdzqqVjjsDnkFqb/>. Acesso em: 13 abr. 2025.

MASSANARI, Adrienne L. **Gaming Democracy: How Silicon Valley Leveled Up the Far Right**. MIT Press, 2024.

MEDINA, Letícia. Black Lives Matter: movimento político recente. **Data Policy**, 22 de setembro de 2023. Disponível em: <https://datapolicy.co/black-lives-matter-movimento-politico-recente/>. Acesso em: 26 nov. 2024.

MELLO, Patrícia Campos. **A Máquina do Ódio**: notas sobre uma repórter sobre fake news e violência digital. Companhia das Letras, 2020.

MINISTÉRIO DOS DIREITOS HUMANOS E DA CIDADANIA. Silvío Almeida abre diálogo com gamers para impulsionar combate ao discurso de ódio em ambiente virtual. **Agência Gov.** [s.l.], 19 de julho de 2024. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202407/silvio-almeida-abre-dialogo-com-gamers-para-impulsionar-combate-ao-discurso-de-odio-em-ambiente-virtual>. Acesso em: 13 abr. 2025.

MOHERDAUI, Luciana. Extrema-direita brasileira não é a “alt-right” proibidas. **Poder 360**, fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/opinioao/extrema-direita-brasileira-nao-e-a-alt-right-dos-eua/>. Acesso em: 19 mai. 2023.

MOTA, Camila Veras. 7 fatores que explicam os ataques de 8 de janeiro em Brasília. **BBC News Brasil**, 05/07/2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cye7egj6y1no>. Acesso em: 03 set. 2023.

MOURA, Eduardo. Bolsonaro perde apoio entre gamers, uma de suas bases mais sólidas desde o início. **Folha de S. Paulo**, 18 de julho de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/amp/ilustrada/2021/07/bolsonaro-perde-apoio-entre-gamers-uma-de-suas-bases-mais-solidas-desde-o-inicio.shtml>. Acesso em: 16 mai. 2023.

MOROZOV, Evgeny. **Big tech**. Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2018.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. In: **LOGOS**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 02, p. 57 - 71, 2019, p. 57-71.

NORMIE. In: Cambridge. **Dicionário Online de Inglês**. Cambridge. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/normie>. Acesso em: 20 set. 2023.

NUNES, Rodrigo. **Do Transe à Vertigem**: Ensaios sobre bolsonarismo e um mundo em transição. Rio de Janeiro: Ubu, 2022.

O Dia. 'DOG whistle': a tática de extremistas que utilizam símbolos para se comunicarem. [s.l], 14 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://odia.ig.com.br/brasil/2022/02/6336647-dog-whistle-a-tatica-de-extremistas-que-utilizam-simbolos-para-se-comunicarem.html>. Acesso em: 14 jan. 2025.

PELLANDA, Andressa *et. al.* **Relatório**: O extremismo de direita entre adolescentes e jovens no Brasil: ataques às escolas e alternativas para a ação governamental. [s.l]: Campanha Nacional pelo Direito à Educação, dezembro de 2022. Disponível em: <https://campanha.org.br/acervo/relatorio-ao-governo-de-transicao-o-ultraconservadorismo-e-extremismo-de-direita-entre-adolescentes-e-jovens-no-brasil-ataques-as-instituicoes-de-ensino-e-alternativas-para-a-acao-governamental/>. Acesso em: 13 abr. 2025.

PERSICHETO, Renata. O que é GamerGate e por que você se importaria com ele. **Tecnoblog**, 2015. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

RED PILL. In: Cambridge. **Dicionário Online de Inglês**. Cambridge. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/normie>. Acesso em: 20 set. 2023.

REZENDE, Constança. Homem morto em frente ao STF usava roupa com estampa de baralho e chapéu, em possível alusão a Coringa. **Folha de S. Paulo**. 13 de novembro de 2024. Disponível em: <https://www.google.com/url?q=https://www1.folha.uol.com.br/poder/2024/11/homem-morto-em-frente-ao-stf-usava-roupa-com-estampa-de-baralho-e-chapeu-em-possivel-alusao-a-coringa.shtml&sa=D&source=docs&ust=1744333800744472&usg=AOvVaw337KikKgEihHq92-Gno1Ho>. Acesso em: 10 abr. 2025.

RobinGaming. **The Naughty Dog “Agenda”** - An Honest, Open Conversation. YouTube, 01 de julho de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sZWYCgNkmFY>. Acesso em: 17 maio 2023.

SCOLFIELD, Laura. A disputa pelo voto dos gamers chega ao metaverso. Agência Pública, [s.l], 2023. Disponível em: <https://apublica.org/sentinela/2022/10/a-disputa-pelo-voto-dos-gamers-chega-ao-metaverso/>. Acesso em: 14 abr. 2025.

SEABRA, Bianca. Reddit: O que é, como funciona e como entrar no app? **Tecmundo**, 23 de julho de 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/266675-reddit-funciona-entrar-app.htm>. Acesso em: 26 nov. 2024.

Sidão do Game. **BOLSONARO É MAIS GAMER DO QUE VOCÊ, TA OK?** YouTube, fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k1cGy6NX-6g>. Acesso em: 02 set. 2023.

SOARES, Thayná. O que são eSports: O Guia definitivo para entender o cenário!. **Gogamers**, 17 de abril de 2024. Disponível em: https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-esports/#elementor-toc__heading-anchor-0. Acesso em: 26 nov. 2024.

SZKUDLAREK, Ana Letícia. **Constitucionalismo Digital e Sistema Interamericano de Direitos Humanos: possíveis respostas ao fenômeno da desinformação**. TCC (Graduação em Direito) – Curso de Direito da Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2022.

TEACKO. [Comentário sobre a personagem Ellie do jogo TLOU II ser lésbica]. Comentário em: Why is playing as Ellie (a lesbian girl) bad? And Why is having Lev(a transgender boy) as a character bad? Genuinely Asking! Don't downvote without reading. Reddit. 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/k1sf89/why_is_playing_as_elliea_lesbian_girl_bad_and_why/. Acesso em: 02 set. 2023.

THEALONECHAMPION. [Comentário sobre a personagem Ellie do jogo TLOU II ser lésbica]. Comentário em: Why is playing as Ellie(a lesbian girl) bad? And Why is having Lev(a transgender boy) as a character bad? Genuinely Asking! Don't downvote without reading. Reddit. 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/k1sf89/why_is_playing_as_elliea_lesbian_girl_bad_and_why/. Acesso em: 02 set. 2023.

THE ATLANTIC. **Rebranding White Nationalism**: Inside Richard Spencer's Alt-Right. YouTube, 2016.

The Serfs. **Gamergate**: The Untold Story. YouTube, 16 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z0nCcVRNcSk>. Acesso em: 23 mai. 2023.

TORRES, Ton. O fenômeno dos memes. **Cienc. Cult.** vol. 68 no.3, São Paulo, julho/setembro de 2016. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018. Acesso em: 14 jan. 2025.

TOUR pela internet: onde a extrema direita está dentro das redes digitais brasileiras. **Em Pauta**, 2023. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/empauta/tour-pela-internet-onde-a-nova-direita-esta-e-o-seus-legados-nas-redes-digitais-brasileiras/>. Acesso em: 18 jan. 2025.

VALENTE, Mariana. **Misoginia na internet**: uma década de disputa por direitos. Fósforo, 2023.

VELHO, Eduarda; HENN, Ronaldo. Gamers e o Bolsonarismo: Análise dos Enunciados sobre Jair Bolsonaro em um Fórum Gamer Brasileiro. **Revista Prâxis**, v. 1, p. 44-60, 2024.

@jairbolsonaro. **IMPOSTOS SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS**. X, 08 de outubro de 2020. Disponível em: <https://x.com/jairbolsonaro/status/1314366201359990784?t=JnuhQFQU8ZBjH6NCOPjnXw&s=08>. Acesso em: 27 fev. 2025.

@sonic_hedgehog. **Today in 'places we didn't expect to hear the Sonic 2006 soundtrack'**. X, 25 de fevereiro de 2019. Disponível em: https://x.com/sonic_hedgehog/status/1100219799722909696?t=J4CK50Sc2ZzVo6Roq5hSQQ&s=08. Acesso em: 27 fev. 25.

(Recebido para publicação em 2 de março de 2025)

(Reapresentado em 31 de março de 2025)

(Aprovado para publicação em 15 de abril de 2025)