

Artigos

Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter¹

Gamers on Independence Day: far-right and discourse by brazilian gamer communities on Twitter

Gamers en el Día de la Independencia: la extrema derecha y los discursos de las comunidades de jugadores brasileños en Twitter

DOI: <https://doi.org/10.1590/1809-58442023133pt>

Tarcízio Macedoⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0003-3600-1497>

Leonor Jungstedtⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0001-8166-5079>

Alessandra Maiaⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0002-8610-7567>

Maria Sirleidy Cordeiroⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0002-4479-5162>

Dalby Hubertⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0002-2198-0779>

Luis Gomesⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0003-4356-7149>

Polyana Barbozaⁱ

📧 <https://orcid.org/0000-0003-3342-7337>

Lucas Roberto da Silvaⁱ

 <https://orcid.org/0000-0002-5531-2509>

ⁱ(Fundação Getúlio Vargas, Escola de Comunicação, Mídia e Informação, Comunicação Digital. Rio de Janeiro - RJ, Brasil).

Resumo

Este artigo investiga as narrativas envolvendo o debate público *online* das comunidades gamers no Twitter durante as manifestações e mobilizações políticas do bicentenário da Independência do Brasil, realizadas em setembro de 2022. A análise se baseia em duas coletas conduzidas entre 31 de agosto e 14 de setembro, compondo um *corpus* de 11.607 interações realizadas por 4.090 contas, e outro de 59 interações por 47 contas. Os resultados reforçam a percepção de que o evento não foi um tópico de muita relevância dentro das comunidades *gamers* observadas, apontando para um possível esvaziamento do apoio ao ex-presidente da República, Jair Bolsonaro, entre *gamers*.

Palavras-chave: Comunicação. Game Studies. Gamers. Política. Análise de Redes Sociais.

Abstract

This article investigates the narratives surrounding the online public debate of gamer communities on Twitter during the political rallies for the bicentennial of Brazilian Independence Day, occurring in September 2022. The analysis is based on two collections conducted between August 31 and September 14, resulting in one *corpus* of 11,607 interactions made by 4,090 accounts, and another of 59 interactions by 47 accounts. The results reinforce the perception that the event was not a relevant topic in the observed gamer communities, pointing to a possible loss of support by former president Jair Bolsonaro among gamers.

Keywords: Communication. Game Studies. Gamers. Politics. Social Network Analysis.

Resumen

Este artículo investiga las narrativas que involucran el debate público *online* de las comunidades *gamers* de Twitter durante las manifestaciones y movilizaciones políticas del bicentenario de la Independencia de Brasil, celebradas en septiembre de 2022. El análisis se basa en dos colecciones realizadas entre el 31 de agosto y el 14 de septiembre, que componen un *corpus* de 11.607 interacciones realizadas por 4.090 cuentas, y otro de 59 interacciones por 47 cuentas. Los resultados refuerzan la percepción de que el evento no fue un tema de mucha relevancia dentro de las comunidades *gamers* observadas, apuntando a un posible vaciamiento del apoyo al ex-presidente de la República, Jair Bolsonaro, entre los *gamers*.

Palabras clave: Comunicación. Game Studies. Gamers. Política. Análisis de Redes Sociales.

Introdução

O avanço da cultura e da indústria de *games* chama a atenção de muitos setores da sociedade, incluindo aqueles relacionados a diferentes espectros políticos. A circulação proeminente de narrativas vinculadas a grupos extremistas como a extrema direita ou direita alternativa (*alt-right*) na cultura digital, especialmente nas comunidades *gamers*, mostra o poder, a capilaridade e a força de penetração de discursos ultraconservadores em comunidades de jogos. Essa reflexão orienta duas leituras fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Primeiro, é preciso evidenciar a importância de considerar a experiência social contínua além do jogo, em detrimento da ideia de que o digital promove uma comunicação efêmera. Em seguida, a construção de agrupamentos ao redor dos videogames e as trocas sociais que ocorrem nos espaços de jogo e no seu entorno permitem que se estabeleçam relações por causa do/com o jogo.

Nos muitos espaços que dão suporte à continuidade da experiência comunal desse meio: fóruns, bate-papos, aplicativos e plataformas que funcionam como extensões dos jogos, circulam tanto conteúdos específicos quanto conversações relacionadas a assuntos e temáticas políticas. *Memes*, conteúdos jornalísticos e políticos orbitam com muita facilidade, provocando ânimos e compelindo certos comportamentos e discursos. É nesses ambientes que pessoas particularmente silenciosas em interações pessoais se mostram defensoras ferrenhas de suas ideias. Mortensen (2018) sublinha a dimensão dessa persistência e continuidade ao discutir o *Gamergate*¹ e o uso e manutenção desses espaços de repercussão como “câmaras de eco” que promovem ódio, comportamentos violentos e a proliferação de discursos de cunho (ultra) conservador e reacionário.

Observar as conversações que se formam ao redor dos jogos é significativo, porque muitos dos comportamentos situados são contextualizados ou justificados pela construção de relações que encontram espaço nessa dimensão, incluindo aquelas que se dão na interseção entre temas políticos e videogames. Na diversidade de assuntos discutidos pelas comunidades de jogos, a política, a cultura e a sociedade encontram espaço e mobilizam grupos identitários que disputam esses ambientes com diferentes epistemologias, afetos, desafetos e narrativas de relacionamento com o jogo – sejam elas de cunho democrático ou não.

Frente a esse cenário, há uma percepção de insatisfação e distanciamento crescente de gerações mais jovens com a democracia e as formas tradicionais de se fazer política (FOA e MOUNK, 2019; FOA *et al.*, 2020; LUMINATE, 2022). Embora os jogos não sejam um fenômeno estritamente adolescente, 43,2% da demografia da cultura *gamer* brasileira é composta por um público com idade entre 17 a 24 anos (PGB, 2022). Considerando esse cenário e as significativas mudanças na dinâmica de formação e circulação da opinião pública em tempos de conectividade,

¹ Campanha misógina no contexto da indústria dos *videogames* e das comunidades de jogadores em agosto de 2014 (SALTER e BLODGETT, 2017).

este artigo busca identificar como se configurou o debate público *online* nas comunidades *gamers* sobre as manifestações e mobilizações políticas durante as comemorações do bicentenário da Independência do Brasil, realizadas no dia 7 de setembro de 2022.

O feriado nacional de 7 de setembro, data comemorativa em alusão à independência do país proclamada em 1822, costuma reunir atos comemorativos e eventos patrióticos que celebram o simbolismo da data cívica em todo o país. Desde 2019, há registros dessa prática pelo chefe do Executivo brasileiro à época (CIOCCARI e PERSICHETTI, 2019). No ano de 2022, contudo, a data obteve destaque graças à coincidência do ano de eleições presidenciais e do bicentenário da Independência. Como tal, a data cívica passou a ser instrumentalizada pela campanha da reeleição do então presidente como ponto focal para a concentração de seus apoiadores, sendo convocadas manifestações de caráter provocativo para as demais instâncias de governo, em particular o Supremo Tribunal Federal. A campanha usou em larga escala de redes sociais para tais chamadas, criando expectativa na mídia e no meio político quanto ao resultado dessa mobilização por parte do então presidente (MATTOSO *et al.*, 2022).

Essa reflexão orienta este artigo no intuito de compreender os aspectos políticos do debate *gamer* durante o evento, a partir de dados coletados na plataforma de rede social Twitter, atualmente “X”, no período de 31 de agosto a 14 de setembro de 2022. A discussão, portanto, é baseada no monitoramento e análise dos discursos que circularam na plataforma sobre as comemorações do 7 de setembro, bem como sobre as manifestações políticas em seu entorno.

Inicialmente, o artigo introduz um panorama e um enquadramento teórico sobre a interseção entre política e videogames. Posteriormente, apresenta as diretrizes metodológicas aplicadas e descreve o conjunto de ferramentas, procedimentos de coleta e o *corpus* analisado. Os resultados são estruturados em duas etapas: a primeira avalia a visão das comunidades *gamers* no Twitter sobre o 7 de setembro, a partir da amostra de perfis selecionados; enquanto a segunda se dedica à análise do debate sobre o tema dentro da plataforma em associação a tópicos de interesse *gamer*. Os achados da investigação problematizam a perspectiva predominante, na mídia e na academia, de que o pensamento político de extrema direita se apropriou sem muita resistência dos espaços e das narrativas construídas ao redor dos videogames (ARAÚJO, 2021; FERREIRA, 2022; KALIL, 2018; MOURA, 2021; VARELLA, 2020; VILA NOVA, 2020).

Política e videogames: mobilização e engajamento em debate

O crescimento da indústria de *games* e da cultura em torno dos jogos no mundo despertou o interesse de diferentes setores da sociedade, incluindo aqueles relacionados à política eleitoral institucional. Interessados em explorar um cenário em expansão e cativar um possível público eleitor reconhecido pelo seu alto engajamento, partidos e candidatos à eleição em todo mundo entraram na disputa pelo voto desse grupo. No Brasil, as relações entre videogames e política têm se tornado recorrentes – e não apenas em seu aspecto acadêmico (FALCÃO, MACEDO, KURTZ, 2021; MAIA *et al.*, 2022; AUTORES; KALIL, 2018; MARQUES, FALCÃO, MUSSA,

2021; MUSSA, 2019), mas em uma repercussão social mais ampla. Isso implica tanto em um endereçamento frequente por parte dos meios de comunicação quanto no desenvolvimento de títulos que trabalham especificamente nessa intersecção, como *Bolsomito 2k18* (BS Studios, 2018) e *Punhos de Repúdio* (BrainDead Broccoli, 2022).

O avanço da experiência e da cultura dos videogames no cenário nacional de jogos é seguido pelo despontar do Brasil como um dos principais mercados de consumo de *games* na América Latina, além de também figurar como um dos mais importantes mercados de atuação para empresas do gênero no mundo (NEWZOO, 2022; PGB, 2022). No pleito eleitoral de 2022, *gamers* passaram a mobilizar interesse na disputa entre os presidenciáveis que lideravam as intenções de voto. As campanhas tanto de Luiz Inácio Lula da Silva quanto de Jair Bolsonaro produziram conteúdos específicos voltados para dialogar com os jogadores brasileiros. A estratégia de comunicação política deste último, porém, se destacou ao produzir uma comunicação baseada na criação e repercussão de estéticas afins ao público jovem, como a apropriação gráfica de *games* dos anos 2000 para a campanha visual nas mídias digitais. As ações procuravam encenar uma atmosfera de descontração, heroísmo, antissistema e aventura.

Essa aproximação, embora pareça meramente casual, revela vínculos mais profundos, pois parte das comunidades de jogos digitais, reconhecida pela aversão e resistência a temáticas de cunho social e político, costuma reagir de forma agressiva às tentativas de invasão de seus títulos cativos e ambientes de convivência. Burrill (2008) sugere que videogames são um espaço propício à regressão da masculinidade no contexto capitalista. Para o autor, como “máquinas de tecnostalgia”, os videogames permitem o escapismo, um ambiente de fantasia longe do feminismo, da luta de classes e de quaisquer responsabilidades familiares e políticas.

De forma similar, as análises de Lees (2016), Salter e Blodgett (2017) e Falcão, Macedo e Kurtz (2021) ressaltam a relação estreita entre o discurso de exclusão empregado por *gamers/nerds/geeks* e aquele promovido pela chamada mídia *alt-right*. Mais que isso, essas abordagens defendem que o conjunto de estratégias retóricas, campanhas de ódio e performances de masculinidades tóxicas usadas por jogadores compartilham um *ethos* nostálgico e (ultra) conservador que conecta esses comportamentos com a extrema direita.

A *alt-right* soube mobilizar de forma profícua o sentimento de perda dos jogadores mais conservadores e reacionários ao verem seus jogos se tornarem populares e acessíveis. Usando a identidade do jogador padrão e a cruzada contra o politicamente correto (e a política institucionalizada) como armas centrais nas estratégias retóricas e campanhas de ódio voltadas para os públicos que buscam diversidade dentro dos videogames, propagaram um discurso de neutralidade política com a ideia de devolver os jogos aos “verdadeiros” membros que compartilham essa experiência, identidade e conjunto de valores (SALTER e BLODGETT, 2017).

A gradativa radicalização e aproximação de parte das comunidades *gamers* com *alt-right* sedimentaram o caminho para estratégias *online* que impactaram significativamente na emergência de candidatos de extrema direita (NAGLE, 2017). Lees (2016) já chamava a atenção

para a conexão entre o *Gamergate*, as relações com a Casa Branca e o quanto “a tempestade de ódio *online* de 2014 pressagiu as táticas do movimento de extrema direita que ama Trump”.

No Brasil, o mapeamento coordenado por Kalil (2018) identificou o grupo de *gamers*, *nerds*, *hackers* e *haters*, formado por homens entre 16 e 34 anos, como parte dos perfis de eleitores de Bolsonaro em 2018. Kalil (2018) comenta que esse grupo de conservadores foi um dos principais responsáveis por construir e lapidar a imagem de Bolsonaro como “mito” na pré-campanha de 2018. A sua vinculação como um ator “apolítico”, por exemplo, mobilizou as comunidades ao seu redor e ajudou a compor a ideia de “bolsomito” a partir da massiva produção e circulação de *memes* (em geral, provocadores e com estética tosca e engraçada) em aplicativos de mensagens instantâneas e redes sociais digitais. Esse grupo tinha Bolsonaro como inimigo da própria política e quem mudaria o sistema, sendo uma resposta ao politicamente correto, que rejeitava a política partidarizada.

A associação das comunidades *gamers* com o movimento bolsonarista também é frequentemente citada na mídia (ARAÚJO, 2021; MOURA, 2021; FERREIRA, 2022; VARELLA, 2020; VILA NOVA, 2020). Matérias publicadas em grandes jornais de circulação nacional, como Folha de S. Paulo (MOURA, 2021), apontam os *gamers* como uma das bases mais sólidas de Bolsonaro desde o início. Apesar da visibilidade da extrema direita nesse cenário, Maia *et al.* (2022), em um trabalho que oferece um panorama da produção acadêmica brasileira sobre videogames e política, dão exemplos de um movimento de atores sociais de outros espectros políticos em direção às comunidades *gamers* durante as eleições brasileiras e norte-americanas de 2020. Além disso, os pesquisadores destacam o crescimento do uso de jogos digitais e de *streaming* de *games* em campanhas políticas nos últimos anos.

Por outro lado, Gomes (2014) também observa que nas últimas décadas os *sites*, plataformas e aplicativos para redes sociais digitais se constituíram como arenas fundamentais da discussão pública sobre assuntos de interesse político. O autor sugere, inclusive, que esses serviços funcionam hoje de forma similar à ideia de esfera pública proposta por Habermas (2003). Esse cenário permitiu que as mídias sociais se configurassem como um ambiente singular para a percepção de tendências políticas, sociais e econômicas, não apenas por serem meios de circulação de informações, do debate público ou de produção de informação e opinião pública, mas por serem, especialmente, radares a partir dos quais os cidadãos são capazes de reconhecer, identificar e ponderar os assuntos e problemas políticos que transitam na opinião circundante (GOMES, 2014). Além disso, o conjunto de redes sociais digitais se estabeleceu como atores-chave dos processos políticos e sociais contemporâneos, com a eclosão de culturas digitais instruídas de habilidades e competências para organização e mobilização em prol de campanhas *online* (MAIA *et al.*, 2022).

Hoje é pouco provável que um evento ou assunto político, problema ou opinião de interesse social sobre qualquer tema não sejam reproduzidos na conversação digital ampliada que ocorre diariamente nos ambientes digitais. O cenário contemporâneo é marcado por essa fluidez no que diz respeito aos espaços de debate, ação e participação política, que passam a

integrar as atividades cotidianas e são difundidos por plataformas, *sites* e aplicativos diversos. Autores como Held (1987), Brough e Shresthova (2012) e Norris (2002) têm defendido a ideia de política a partir de uma visão mais ampla que envolve sistemas de poder menos formais e uma “capacidade transformadora” (HELD, 1987). Essa leitura não oferece qualquer barreira ou distinção entre a política, de um lado, e a vida cotidiana, de outro.

O relatório *Juventudes e Democracia na América Latina*, publicado pela Luminare (2022), aponta em uma direção similar ao reforçar a necessidade de se ampliar a noção de política para que passe a incorporar também ações extrainstitucionais, não eleitorais, não institucionalizadas, alternativas e locais. Ainda assim, a caracterização do público jovem como portador de um “ceticismo engajado” revela nuances da complexa relação entre juventude e democracia. Essa concepção indica que os sujeitos, embora céticos quanto aos partidos e aos políticos profissionais pelo distanciamento com os cidadãos, costumam aderir politicamente a mobilizações e pautas sociais locais e imediatas (HENN, WEINSTEIN, WRING, 2002; LUMINARE, 2022).

Pesquisadores do campo dos estudos deliberativos e dos estudos de fãs (BROUGH e SHRESTHOVA, 2012; HELD, 1987; NORRIS, 2002; SANDVOSS, 2013), por sua vez, sugerem que o preço do mercado, as roupas que usamos, as músicas que ouvimos e até os jogos que jogamos são todos fruto de política, sejam elas intencionais ou não. Política, portanto, é “co-extensiva [sic] com todas as esferas da vida social, cultural e econômica [...]”. E os princípios de envolvimento e participação políticos são aplicáveis a grandes conjuntos de domínios” (HELD, 1987, p. 264), o que inclui, nesse sentido, os jogos digitais e suas comunidades. Assim, o ambiente digital, seja aquele disposto em redes sociais digitais ou em videogames, se revela um espaço significativo para pautas políticas que são sucessivamente inseridas estrategicamente em campanhas políticas.

O contexto apresentado e as inúmeras interfaces possíveis entre os jogos digitais e as diferentes formas de política (aquela institucionalizada pelos partidos políticos, pautas sociais e visões de mundo) nos ajudam a situar a cultura *gamer* como parte ativa da história política brasileira contemporânea. Além disso, permitem-nos entender a diversidade de práticas de comunicação política entre os membros dessas comunidades.

Procedimentos metodológicos

Do ponto de vista metodológico, este artigo se lança à exploração de dados em redes sociais e, mais pontualmente, à análise do debate público conduzido em ambientes digitais a respeito da data cívica de 7 de setembro e as manifestações políticas em seu entorno, circunscrita dentro do contexto da cultura *gamer*. Essa análise implica, em linhas gerais, na coleta e no processamento de postagens do Twitter que sejam capazes de captar, em alguma medida, tanto o tema do dia 7 de setembro quanto a cultura *gamer* de forma geral.

Para a coleta de dados na plataforma, em um primeiro momento, foi elaborada uma sintaxe de busca (ou *query*) (RUEDIGER, 2017) que pudesse abarcar a variedade de discussões que compõe as comunidades *gamers* na internet. Por sintaxe de busca, compreende-se um conjunto de unidades linguísticas – termos, expressões, fraseologias etc. – relativas aos universos semântico e discursivo de um dado tópico, articuladas por meio de operadores booleanos, os quais traduzem as relações lógicas entre essas unidades. Essa sintaxe de busca gerou um banco de dados que monitorou, a partir da interface de programação de aplicações (API) do próprio Twitter, as postagens feitas na rede social sobre a cultura *gamer* desde dezembro de 2021.

A partir dos dados coletados, foi elaborado um mapa de interações (ou grafo) (RECUERO, 2017) relativo às postagens no Twitter alcançadas pela sintaxe durante o mês de agosto de 2022. No que diz respeito às interações para a elaboração do grafo, considerou-se o retuíte de cada postagem. A visualização do grafo, por sua vez, foi gerada por meio do Gephi, aplicação livre que permite identificar a formação de comunidades (ou *clusters*) baseada na interação que os perfis estabelecem entre si, atuando como ponte dessa relação com o conteúdo compartilhado (ou retuitado).

Como método de identificação dos *clusters*, recorreu-se ao algoritmo Louvain (BLONDEL *et al.*, 2008), que permite maximizar a modularidade – isto é, uma métrica cujo cálculo compara a quantidade de arestas intra e inter-comunidade – medindo a densidade de cada agrupamento. Para este artigo, em particular, foram consideradas proeminentes comunidades que concentraram 4% ou mais dos perfis que participaram desse debate durante o período analisado, o que resultou em seis comunidades.

Esse grafo foi utilizado como uma visão geral dos discursos *gamers* no Twitter e o ponto de partida para a seleção de perfis (*timelines*) de usuários participantes. Construímos, assim, dois métodos para desenvolver esse mapeamento. O primeiro foi baseado na análise dos dados coletados continuamente acerca de jogos, aplicando-se uma regra de filtro construída em cima do tema 7 de setembro. Com isso, obtemos uma base de tuítes sobre jogos que também se relaciona com o tema principal da pesquisa.

O segundo método foi construído a partir de um mapa de atores das comunidades *gamers* no Twitter, permitindo uma análise de *timelines* consideradas *gamers*. Delimitar o que significa ser *gamer* e a cultura *gamer* é uma tarefa complexa que incorre em uma série de valores e consequências advindas do ato de classificar. Nos *game studies*, a busca por uma tipologia de jogadores, ainda hoje, é tema de intenso debate (JUUL, 2010). Apesar da complexidade em relação ao conceito de cultura *gamer* e dos desafios que a questão coloca, adotamos neste estudo a premissa de que devemos “observar os videogames *na* cultura, e não só *como* cultura” (SHAW, 2010, p. 416, grifos da autora). Essa leitura é relevante, na medida em que essa subcultura frequentemente se desloca para o *mainstream*. A ideia de subcultura, embora indique as particularidades de um determinado grupo, não se encontra oposta radicalmente da cultura geral (CARDOSO, 1975).

Como estratégia para evitar problemas oriundos da classificação, privilegamos, na seleção e mapeamento de perfis pertencentes às comunidades *gamers* no Twitter, a autodefinição dos usuários com base no conteúdo de suas mensagens, ou seja, que se associaram deliberadamente ao debate sobre jogos no Twitter. O critério de seleção utilizado foi o compartilhamento de no mínimo uma publicação (retuíte) dentre os tuítes de maior engajamento de cada um dos principais *clusters*, significando a disposição do usuário não apenas para interagir com o conteúdo, mas para transmiti-lo à sua base.

Com o objetivo de operacionalizar a análise das *timelines* para a produção do artigo, levando em consideração o tempo de coleta por conta, o número de perfis foi reduzido para apenas as contas que retuitaram os cinco tuítes mais retuitados de cada *cluster* de interesse, resultando numa seleção de 25.909 contas cujos tuítes passaram a ser monitorados. Depois, no período de 31 de agosto a 14 de setembro, os dados dos perfis que integram as comunidades *gamers* mapeadas foram baixados e filtrados utilizando a mesma regra linguística do primeiro método. A cada coleta, os dados da *timeline* dos usuários nos forneceram um olhar sobre o debate dentro das comunidades *gamers*.

Resultados e discussão

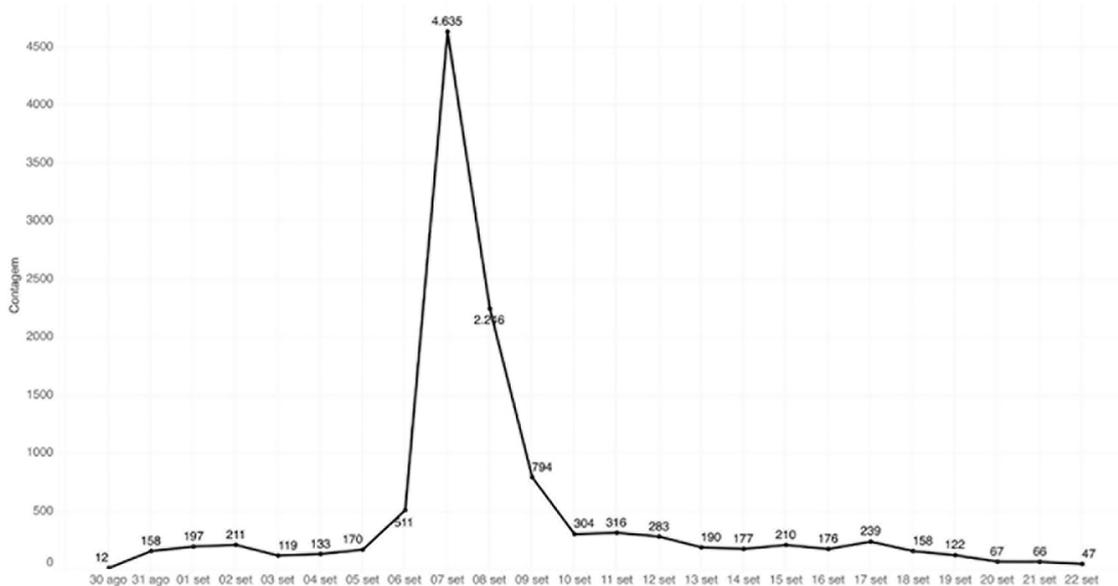
Para a captação do debate acerca do 7 de setembro, foi criada uma sintaxe de busca dedicada ao tema a ser executada sobre as duas fontes de tuítes disponíveis, a serem analisadas nos dois tópicos seguintes. A base de *timelines* de contas *gamers* traz os dados para análise da visão das comunidades *gamers* sobre o tema, e o banco de dados contendo os discursos sobre *games* no Twitter fornece a interseção dos dois temas na rede social.

Análise do debate nas comunidades *gamers* do Twitter

A coleta de tuítes dos usuários selecionados, pela metodologia descrita, resultou em 2.017.589 interações entre 31 de agosto e 14 de setembro. Ao filtrar essa base com a sintaxe de busca temática, o debate nas comunidades *gamers* sobre as manifestações e mobilizações envolvendo o 7 de setembro tomou a seguinte configuração: 11.607 interações, sendo 484 tuítes (475 únicos), 10.613 retuítes (2.724 únicos), 376 respostas (375 únicas) e 134 menções (únicas) realizados por 4.090 contas.

O tema do 7 de setembro, portanto, representou menos de 1% dos debates realizados pelos perfis selecionados, indicando não ser um tópico de relevância dentro das comunidades *gamers* observadas. Em relação ao debate, as maiores interações se concentraram na véspera do dia da Independência (511, sendo 246 tuítes únicos), com o pico no dia 7 de setembro (4.635, sendo 1.431 tuítes únicos), uma queda pela metade no dia seguinte às comemorações (2.246, sendo 687 tuítes únicos) e uma diminuição significativa no dia nove de setembro (764, sendo 308 tuítes únicos) (Figura 1).

Figura 1 – Evolução do debate no Twitter sobre o 7 de setembro dentre a amostra de contas *gamers*



Fonte: Elaborado pelos autores.

O tuíte que mais recebeu retuítés únicos (407) é uma crítica, em tom humorístico, ao ex-presidente Bolsonaro nos atos de 7 de setembro, sem conter referências ao universo *gamer*: “Rainha Elizabeth aguentou tudo na vida, guerras, mortes de papa, vários governos... Mas aguentar Bolsonaro gritar imbroxável no 7 de setembro foi demais, ela preferiu a morte.” Seu autor foi um usuário não-verificado com menos de cem seguidores, o que indica que a performance do tuíte foi resultado da viralização da mensagem, não da influência do perfil originário.

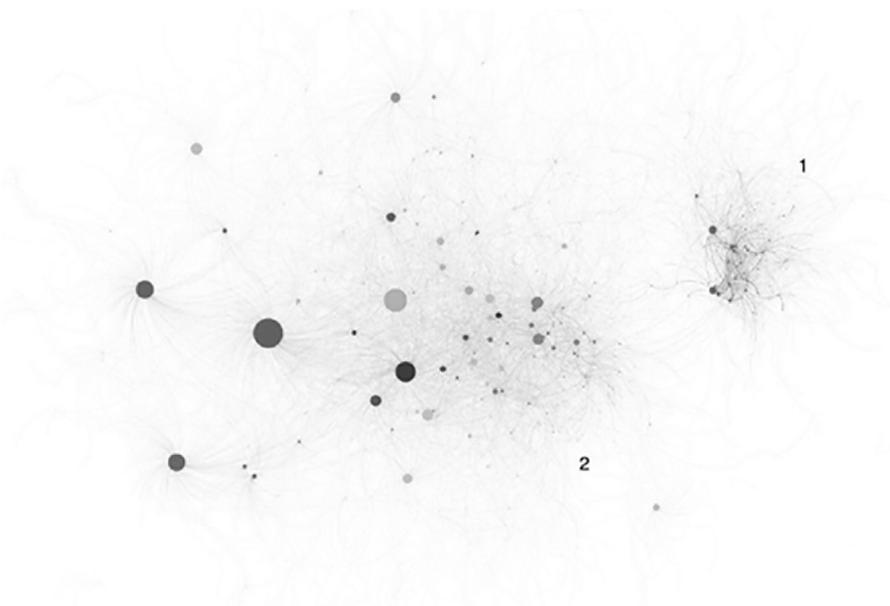
Expandindo para os 20 tuítes mais retuitados, encontramos principalmente piadas e *memes* contrários às manifestações ou ao discurso de Bolsonaro na data cívica, mas também localizamos críticas mais duras ao ex-presidente, focando em temas de violência política e aumento de preços. Alguns dos tuítes no topo associam o 7 de setembro a temáticas *gamer*, como a vitória da LOUD no campeonato *Valorant Champions 2022* e os conteúdos do influenciador de jogos Cellbit, embora sem caráter político.

As pessoas mais retuitadas, ou seja, autoras dos tuítes de maior repercussão, não são influenciadores da comunidade, mas sim contas não-verificadas de poucos seguidores, impulsionadas por tuítes que viralizaram. A predominância de tuítes virais na coleta influenciou

na morfologia do grafo de interações (Figura 2)², no qual é possível observar um número expressivo de *clusters* no formato “estrela”, focalizados em conta com grande alcance.

Já as contas que mais retuitam também são de não-influenciadores e apresentam uma concentração de bolsonaristas no topo. As cinco que mais retuitam na coleta, somando 836 retuites únicos, são apoiadoras do ex-presidente. O usuário com mais retuites no período de análise está com a conta suspensa no momento da escrita deste artigo, por infrações das regras de conduta do Twitter. Apesar de ter predominância dentre os que mais postam por usuário, isso não é observado quando o assunto é a interação do grupo bolsonarista (1/azul) com os demais *clusters*, pois o volume é de apenas 3,75%. Enquanto isso, o *cluster* progressista (2/vermelho), com menos publicações por usuário, alcançou 48,55%. Essa leitura aponta para a existência de uma minoria barulhenta dentre as contas captadas, isolada no quadro geral, conforme ilustrado no grafo (Figura 2).

Figura 2 – Mapa de interações do debate no Twitter sobre o 7 de setembro dentre a amostra de contas *gamers*



Fonte: Elaborado pelos autores.

² Link de uma versão colorida do grafo, para uma melhor compreensão visual das informações: <https://drive.google.com/file/d/1uVOI7DQ4YaXqJMHSWVh5Km6JmNwy9yZM/view?usp=sharing>.

O grupo identificado na Figura 2 com o número 2 (cor vermelha) foi formado principalmente por contas alinhadas à esquerda tradicional, contando com 11,93% dos perfis e 18,75% das interações totais da coleta. Nomes reconhecidos da política e influenciadores digitais, como o presidente Lula e o *youtuber* Felipe Neto, compuseram o quadro de perfis de maior impacto. Nesse *cluster*, o discurso foi politizado e centrado nas ações dos presidenciáveis durante o 7 de setembro, principalmente nas falas e comportamentos do presidente Lula e do ex-presidente Bolsonaro. O coro de “imbrochável” foi alvo frequente de tuítes em tom jocoso criticando o ex-presidente e as manifestações.

O segundo maior agrupamento está identificado com o número 1 (cor azul), reunindo 10,53% dos perfis e 17,62% das interações totais, e foi composto por apoiadores bolsonaristas, tendo o próprio como o principal agente focal do grupo. Nele, o tópico mais recorrente foi a afirmação do tamanho das manifestações pró-Bolsonaro no 7 de setembro, como demonstração do poder de mobilização da sua base de apoio. O caráter patriótico e de amplo apelo das manifestações também foi frequentemente citado, muitas vezes em contraponto às críticas ao caráter moral da esquerda ou do presidente Lula.

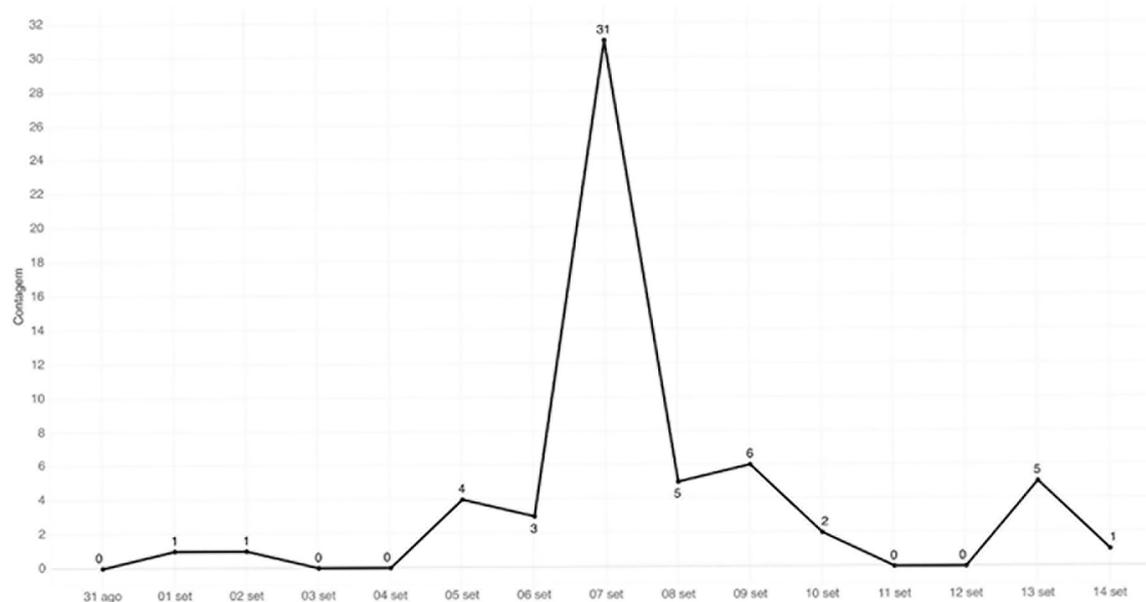
Nos demais *clusters* captados pela coleta, que reuniram individualmente menos de 7% dos perfis e 10% das interações, o discurso teve um tom mais leve, evidenciando o aspecto político a partir de piadas e *memes*. Dentre os 100 tuítes de maior impacto em cada agrupamento, as menções ao ex-presidente Bolsonaro foram negativas, com críticas de teor humorístico se misturando com diversos assuntos, como o RPG ao vivo *A Ordem Paranormal* e temas de música *pop*. Piadas relacionadas ao coro de “imbrochável”, críticas ao conteúdo político dos discursos de Bolsonaro e aos coros das multidões na rua foram os conteúdos predominantes nas narrativas políticas desses grupos. Estiveram presentes também tuítes com chamados para voto útil em Lula ou para mobilizações nas ruas contra o governo Bolsonaro.

Análise do debate sobre jogos no Twitter

Para além do que é debatido dentro das comunidades *gamers*, a associação do tema de jogos com a temática política é outro tipo de discurso nas redes de interesse para este artigo. Para esta análise, procuramos trazer tuítes que discutiam os eventos do 7 de setembro dentro dos discursos de jogos digitais, por meio da coleta contínua no tema de jogos.

Foram encontrados 197 tuítes coletados pela regra de filtro desenvolvida, sendo necessária uma filtragem adicional que resultou em 59 tuítes na interseção entre *games* e 7 de setembro. O baixo volume de tuítes já era esperado, uma vez que essa é uma interseção incomum para o discurso público na comunidade. Cada um deles recebeu uma classificação de conteúdo com base no posicionamento que o texto emitia, a saber: neutro (27), a favor (23) e contra (9) as mobilizações no bicentenário da Independência. O ápice de postagens ocorreu no próprio dia do feriado, com o número de tuítes se mantendo pouco elevado após a data, ver Figura 3.

Figura 3 – Evolução do debate no Twitter sobre o 7 de setembro associado aos discursos de jogos



Fonte: Elaborado pelos autores.

A maioria dos tuítes foi escrita de forma neutra às manifestações ou ao ex-presidente Bolsonaro de modo geral. Dentre o grupo de 27 tuítes, a maioria era de anúncios de *lives* ou de conteúdos relacionados a jogos que se associavam ao feriado ou a *hashtags* políticas com alta popularidade no dia, sem aparente conotação política do conteúdo de jogo ou do tuíte em si. Os protestos nas ruas foram transmitidos diretamente na Twitch por diversas contas que tuítaram suas *lives*, incluindo algumas que não pareciam ser explicitamente políticas e o estavam fazendo pontualmente, em meio ao seu conteúdo usual de jogos. Por outro lado, chama a atenção a presença de *streamers* políticos na Twitch, que fizeram *lives* de comentário dos ocorridos no dia, de ambos os lados do espectro político, embora sem posicionamentos explícitos nos tuítes. Algumas *lives* de jogos eram anunciadas com sentimento neutro, apenas se associando à data como um dia livre, ou de frustração em relação ao tom político que o feriado teria adquirido.

Dentre os jogos que foram citados, *Minecraft* foi o único em que apareceu uma associação do 7 de setembro como data cívica, com um usuário tentando organizar a construção de uma bandeira do Brasil no jogo. A vitória da equipe de *esports* LOUD, no campeonato mundial de *Valorant*, obteve repercussão na coleta de jogos geral e foi associada ao 7 de setembro tanto

junto ao sentimento de patriotismo (em tuítes neutros), quanto ao “dia do Bolsonaro” (em tuítes favoráveis ao ex-presidente).

Dentre os tuítes a favor das manifestações (23), foram observados muitos casos de termos *gamers* utilizados para criticar a esquerda (por exemplo, “game over comunistas”, “um videogame de perseguição [contra Bolsonaro]”). Algumas *lives* de jogos usaram *hashtags* bolsonaristas de promoção das manifestações, como #7deSetembroSeráGigante, para autopromoção nos *trending topics*, o que não revela de forma automática um alinhamento do usuário, mas demonstra a sua disposição em se associar com o tópico.

Alguns tuítes evidenciaram conexões diretas entre a esfera dos jogos ao movimento pró-Bolsonaro, dentre os quais um dos mais significativos foi uma “carreata *gamer*”, com carros customizados com temas do ex-presidente, em um jogo da série *Forza Horizon*. Outro caso de destaque foi o jogo “7 de Setembro – Capitão Brasil”, um jogo para aparelhos com sistema *android* criado em apoio ao ex-presidente Bolsonaro e promovido com frequência no Twitter em associação a temas políticos, inclusive durante as manifestações (Figura 4).

Figura 4 - Tuíte captado na coleta

Cabei de cair um normal game contra 5 retardados spammando IMBROXAVEL. Nunca senti tanta felicidade surrando gente de udyr, pqp.

12:02 PM - 10 de set de 2022 · Twitter for Android

Fonte: Elaborado pelos autores.

Dentre os tuítes (9) que se posicionavam de forma contrária às manifestações ou ao ex-presidente durante as comemorações, a maioria fazia uso de um tom cômico e de jogos ou do vocabulário característico das comunidades como referência. Merece destaque o tuíte da Figura 4, que relata o encontro com apoiadores do ex-presidente dentro do ambiente de jogo. Em outro tuíte, em comemoração à data, um *streamer* anunciou uma tentativa de zerar o jogo *Punhos de Repúdio*, conhecido pelo seu tom satírico progressista.

Considerações finais

O baixo volume de tuítes encontrados sobre o 7 de setembro, nos dois métodos, indica que esse tema representou uma parcela diminuta do debate *gamer* no Twitter durante as duas semanas analisadas. O dia da Independência teve pouca repercussão nas comunidades tanto como data cívica quanto como um chamado à ação, o que demonstra baixo engajamento político

das comunidades *gamers* em um momento de alta mobilização em ambos os lados do espectro. Na análise da *timeline*, a discussão foi equivalente a menos de 1% dos debates realizados pelos perfis selecionados.

As postagens sobre o 7 de setembro observadas dentro das comunidades *gamers* foram, em sua maioria, contrárias ao discurso de Bolsonaro na Esplanada dos Ministérios, com foco no coro de “imbrotável” puxado pelo ex-presidente em meio aos seus apoiadores. Os posicionamentos de caráter explicitamente progressista, em oposição às manifestações de apoiadores do ex-presidente ao longo do dia, foram mais frequentes do que aqueles favoráveis.

Quando analisamos os discursos sobre o 7 de setembro em associação a jogos digitais, muitas das postagens não tinham posicionamento político claro. Entretanto, o posicionamento antipolítico, tratando a mobilização do dia como um incômodo, foi uma característica dessa interseção, aspecto que corrobora com a literatura que informa acerca da relação entre juventude e democracia (FOA e MOUNK, 2019; WEBER, 2013). O uso de gírias *gamers* e de *lives* na plataforma Twitch foram os principais pontos de conexão entre os dois tópicos.

Os dados do Twitter analisados neste artigo contrariam a conexão das comunidades *gamers* com o movimento bolsonarista, frequentemente citada na mídia (ARAÚJO, 2021; FERREIRA, 2022; MOURA, 2021; VARELLA, 2020; VILA NOVA, 2020) e apontada no estudo coordenado por Kalil (2018). Um ponto que pode nos ajudar a entender o baixo volume de associação nas redes – e do apoio explícito de membros das comunidades *gamers brasileiras* aos atos durante o dia da Independência – é uma possível perda de apoio de Bolsonaro entre os *gamers*. Esse cenário é apontado principalmente a partir de 2021, em razão das críticas de influenciadores da comunidade brasileira em relação a sua gestão na pandemia de Covid-19 (GLOBOESPORTE.COM, 2020; MOURA, 2021; OLIVEIRA, 2020). Não é possível desconsiderar, também, a influência do fenômeno do “voto silencioso/envergonhado” (NOELLE-NEUMANN, 2019), ou seja, da redução de apoio explícito a Bolsonaro, em um momento de baixa popularidade do ex-presidente, sem que haja grande perda de apoio efetivo nas urnas.

Os dados processados detectaram a presença de políticos *streamers* na Twitch, um espaço majoritariamente *gamer*. Porém, por seu caráter pontual, este artigo não é capaz de realizar comparativos com os posicionamentos anteriores dentro das comunidades *gamers* ou de confirmar se o bolsonarismo não tem mais nos *gamers* uma fonte consolidada de apoio. Todavia, os resultados apontam para uma participação muito reduzida desse grupo numa data central para Bolsonaro, com sua base de apoio *gamer* se encontrando isolada.

Referências

ARAÚJO, H. Como a extrema-direita se infiltrou na comunidade gamer e porque esse ambiente é terreno fértil para Bolsonaro. **O Povo** [online], 13 mai. 2021. 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-porque-esse-ambiente-e-terreno-fertil-para-bolsonaro.html>. Acesso em: 24 mar. 2023.

- BLONDEL, V.; GUILLAUME, J.; LAMBIOTTE, R.; LEFEBVRE, E. Fast unfolding of communities in large networks. **Journal of Statistical Mechanics: Theory and Experiment**, v. 2008, n. 10, p. 1-12, 2008.
- BRAINDEAD BROCCOLI. **Punhos de Repúdio. Brasil: BrainDead Broccoli**, 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repdio/?l=brazilian. Acesso em: 24 mar. 2023.
- BROUGH, M.; SHRESTHOVA, S. **Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation**. Transformative Works and Cultures, v. 10, 2012.
- BS STUDIOS. **BOLSOMITO 2k18**. Brasil: BS Studios, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- BURRILL, D. **Die Tryin'**: Videogames, Masculinity, Culture. Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.
- CARDOSO, R. Sub-cultura: uma terminologia adequada? **Cadernos de Pesquisa**, v. 14, p. 3-5, 1975.
- CIOCCARI, D.; PERSICHETTI, S. A campanha eleitoral permanente de Jair Bolsonaro: o deputado, o candidato e o presidente. **Revista Lumina**, v. 13, n. 3, p. 135-151, 2019.
- 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, 2021.
- FERREIRA, J. Gamers: um público em disputa pelas principais campanhas à Presidência em 2022. **Mídia Ninja** [online], 28 set. 2022. Disponível em: <https://midianinja.org/observatorioeleicoes/gamers-um-publico-em-disputa-pelas-principais-campanhas-a-presidencia-em-2022/>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- FOA, R.; MOUNK, Y. Youth and the Populist Wave. **Philosophy and Social Criticism**, v. 45, p. 9-10, 2019.
- FOA, R.; KLASSEN, A.; WENGER, D.; RAND, A.; SLADE, M. **Youth and Satisfaction with Democracy: Reversing the Democratic Disconnect?** Cambridge: Centre for the Future of Democracy, 2020.
- GLOBOESPORTE.COM. FalleN faz apelo sobre coronavírus e vê “tiro no pé” de Bolsonaro. **Globo Esporte** [online], 25 mar. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/csgo/noticia/fallen-faz-apelo-sobre-coronavirus-e-ve-tiro-no-pe-de-bolsonaro.ghtml>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- GOMES, W. **A Política na Timeline**: Crônicas de comunicação e política em redes sociais digitais. Salvador: EDUFBA, 2014.
- HABERMAS, J. **Mudança estrutural da esfera pública**: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.
- HELD, D. **Modelos de Democracia**. Belo Horizonte: Editora Paidéia, 1987.
- HENN, M.; WEINSTEIN, M.; WRING, D. A Generation Apart? Youth and Political Participation in Britain. **British Journal of Politics and International Relations**, v. 4, n. 2, p. 167-192, 2002.
- JUUL, J. **A casual revolution**: Reinventing video games and their players. Massachusetts: MIT Press, 2010.
- KALIL, I. O. Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro. **Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo**, out. 2018. Disponível em: <https://www.fespsp.org.br/upload/usersfiles/2018/Relat%C3%B3rio%20para%20Site%20FESPSP.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- LEES, M. What Gamergate should have taught us about the alt-right. **The Guardian**, 1º dez. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- LUMINATE. **Juventudes e Democracia na América Latina**. Omidyar Group, jan. 2022. Disponível em: https://luminategroup.com/storage/1461/PT_Youth_Democracy_Latin_America.pdf. Acesso em: 24 mar. 2023.

- MAIA, A.; JUNGSTEDT, L.; SANTOS, L.; BARBOZA, P. Videogames & Política: uma revisão de literatura da produção acadêmica brasileira (2012-2022) com o algoritmo LDA. *In: 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. João Pessoa, 9 set. 2022. **Anais...** Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0809202215181062f2a4e2dc171>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- MARQUES, D.; FALCÃO, T.; MUSSA, I. Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer brasileira no YouTube. *In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Virtual, 9 out. 2021. **Anais...** Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/daniel-marques.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- MATTOSO, C.; FEITOZA, C.; MACHADO, R.; RESENDE, T.; GABRIEL, J. Bolsonaro faz aposta eleitoral e usa 7 de Setembro para inflamar militância e provocar STF. **Folha de São Paulo**, 6 set. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2022/09/bolsonaro-faz-aposta-eleitoral-e-usa-7-de-setembro-para-inflamar-militancia-e-provocar-stf.shtml>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- MOURA, E. Bolsonaro perdeu apoio de *streamers*, e negros se firmaram maioria gamer. **Folha de São Paulo**, 26 dez. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/12/bolsonaro-perdeu-apoio-de-streamers-e-negros-se-firmaram-maioria-gamer.shtml>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- MUSSA, I. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 57-71, 2019.
- MORTENSEN, T. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate. **Games Cult**, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.
- NAGLE, A. **Kill All Normies**: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right. Winchester: Zero Books, 2017.
- NEWZOO. **Newzoo Global Games Market Report 2022**. Reino Unido: Newzoo, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- NOELLE-NEUMANN, E. **A Espiral do Silêncio**. Opinião Pública: Nosso Tecido Social. Campinas: Estudos Nacionais, 2019.
- NORRIS, P. **Democratic Phoenix: Reinventing Political Activism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- OLIVEIRA, G. Coronavírus: pro-players e *streamers* criticam discurso de Bolsonaro. **Start**, 25 mar. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/03/25/coronavirus-pro-players-e-streamers-criticam-discurso-de-bolsonaro.htm>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- PGB - Pesquisa Game Brasil. **PGB2022 Report Gratuito**. São Paulo: PGB, 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/edicao-gratuita/>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- RECUERO, R. **Introdução à análise de redes sociais online**. Salvador: EDUFBA, 2017.
- RUEDIGER, M. (Org.). **Nem tão #simples assim: o desafio de monitorar políticas públicas nas redes sociais**. Policy paper. Rio de Janeiro: FGV DAPP, 2017.
- SALTER, A.; BLODGETT, B. **Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing**. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- SANDVOSS, C. Quando a estrutura e a agência se encontram: os fãs e o poder. **Ciberlegenda**, n. 28, p. 8-41, 2013.

SHAW, A. What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*. **Games Cult.**, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

VARELLA, J. Por que a extrema direita se interessa tanto por videogames? **Elástica**, 4 dez. 2020. Disponível em: <https://elastica.abril.com.br/especiais/extrema-direita-videogames-politica-odio/>. Acesso em: 24 mar. 2023.

VILA NOVA, D. Quando videogame e política se encontram. **Gama**, 05 dez. 2020. Disponível em: <https://gamarevista.uol.com.br/cultura/ler-ouvir-ver/quando-videogame-e-politica-se-encontram/>. Acesso em: 24 mar. 2023.

WEBER, H. Demography and democracy: the impact of youth cohort size on democratic stability in the world. **Democratization**, v. 20, n. 2, p. 335-357, 2013.

Sobre os autores

Tarcízio Macedo

Pesquisador do Cubo de Inovação da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV ECMI). Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará. Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos, Museu Paraense Emílio Goeldi e Faculdade de Comunicação UFPA e Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo. Foi pesquisador visitante da Universitat Autònoma de Barcelona e da Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya, no doutorado, e na Universidade Federal da Bahia e Universidade do Estado da Bahia, no mestrado. É membro do Laboratório de Artefatos Digitais e dos grupos de pesquisa Inovação e Tecnologia na Comunicação (UFPA) e Comunicação, Algoritmos e Tecnologias Digitais. E-mail: tarciziopmacedo@gmail.com

Leonor Jungstedt

Pesquisadora na Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV ECMI) desde 2019, tendo atuado em pesquisas com foco em políticas públicas e dados abertos. É pesquisadora do Cubo de Inovação, com interesse em videogames, cultura digital e novas tecnologias e seus mercados. É graduada em Ciências Econômicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail: leonor.jungstedt@fgv.br

Alessandra Maia

Doutora em Comunicação, com formação em Jornalismo e Relações Públicas, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. É professora da FGV ECMI e coordenadora do Cubo de Inovação, onde trabalha com pesquisas práticas, experimentais e empíricas sobre Tecnologias Digitais. É pesquisadora da Rede de pesquisa Comunicação, Lúdico, Afeto e Cognição que envolve pesquisadores da UERJ, UFJF, UFMA, UFU e FGV. Seus interesses de pesquisa incluem conceitos como Inovação, Criatividade e Invenção em produtos da cultura digital, tendo-os como *lócus* lúdico de desenvolvimento sensorial, social e de aprendizagem. E-mail: alessandra.maia@fgv.br

Maria Sirleidy Cordeiro

Doutora e Mestre em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco. Realizou doutorado sanduíche em Portugal, na Universidade Católica Portuguesa. É professora da FGV ECMI e membro do grupo de pesquisa em Comunicação, Sociedade e Mídia Digital. Atua nas áreas da linguística cognitiva, análise crítica do discurso e análise de políticas públicas, investigando os processos de significação, as ideologias e as relações de poder imbricadas no texto e no discurso. E-mail: maria.cordeiro@fgv.br

Dalby Hubert

Doutor em Linguística pela Universidade Federal Fluminense. Professor da FGV ECMI e membro do grupo de pesquisa em Comunicação, Sociedade e Mídia Digital. Atua acadêmica e profissionalmente nas áreas de linguística cognitiva, linguística de corpus, linguística computacional e análise de redes sociais. E-mail: dalby.hubert@fgv.br

Luis Gomes

Graduado em Comunicação Social pelas Faculdades Integradas Hélio Alonso. Coordenador de Design na FGV ECMI. Atua na área de monitoramento do debate político on-line, desinformação, visualização de dados. Participa do Cubo de Inovação com interesse em Game Studies, tecnologias imersivas, cultura digital e novas tecnologias. E-mail: luis.gomes@fgv.br

Polyana Barboza

Professora e trabalha com extração e análise de dados de redes sociais na FGV ECMI. É graduada em Matemática Aplicada pela Escola de Matemática Aplicada da Fundação Getúlio Vargas e mestre em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Suas principais linhas de pesquisa são Análise de Redes Sociais em Mídias Digitais e Sistemas Multi-Agentes em Engenharia de Software. E-mail: polyana.barboza@fgv.br

Lucas Roberto da Silva

Professor e pesquisador da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas, onde atua com extração e análise de dados de redes sociais. É graduado em Matemática pela Universidade Federal Fluminense e mestre em Informática pelo Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Suas principais linhas de pesquisa são Análise de Redes Sociais e Processamento de linguagem natural. E-mail: lucas.roberto@fgv.br

Contribuição dos autores

Macedo, T.: conceituação - desenho metodológico, investigação, análise dos dados - escrita - tradução, revisão e edição do trabalho; Jungstedt, L.: desenho metodológico, investigação, análise dos dados - escrita, tradução, revisão e edição do trabalho; Maia, A.: coordenação e supervisão geral do projeto - desenho metodológico, revisão e edição do manuscrito; Sirleidy M. C.: desenho metodológico - curadoria e validação da base geral sobre jogos; Hubert, D.: desenho metodológico - curadoria e validação do mapa de atores - revisão do texto final; Gomes, L.: visualização gráfica dos dados; Barboza, P.: desenho metodológico - curadoria da base geral sobre jogos; Silva, L. R.: desenho metodológico - curadoria do mapa de atores.

Disponibilidade de dados

Os autores declaram que os que suportam a pesquisa são sensíveis e não podem ser compartilhados publicamente.

Conflito de interesse

Os autores declaram que não há conflitos de interesse.

Dados editoriais

Recebido em: 27/03/2023

Aprovado em: 27/10/2023

Editora responsável: Maria Ataíde Malcher

Assistente editorial: Aluzimara Nogueira Diniz, Julia Quemel Matta, Suelen Miyuki A. Guedes e Weverton Raiol.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença **Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY)**. Os autores retêm todos os direitos autorais, transferindo para a Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação o direito de realizar a publicação original e mantê-la sempre atualizada.

