

---

## Gamergate: poder, ódio e imaginário em jogo<sup>1</sup>

Marcus Augusto da Silva Cordeiro <sup>2</sup>  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ, RJ

### RESUMO

O *GamerGate* foi uma campanha de assédio livremente organizada por grupos extremistas online entre 2014 e 2015 contra certas figuras proeminentes que lutavam pela inclusão e justiça social nas plataformas virtuais ligadas à indústria dos videogames. Neste artigo investigamos como os Gamergaters, como se denominavam os membros da campanha, foram cooptados para a guerra cultural política que assolou os Estados Unidos e o mundo desde a eleição de Donald Trump em 2016, por meio da utilização de teorias que relacionam o imaginário à mudança política efetiva, que Bottici (2011) detalha como Políticas Imaginais.

**PALAVRAS-CHAVE:** política; videogames; gamergate; neofascismo online.

O *GamerGate* foi uma campanha de assédio livremente organizada online em 2014 a 2016 e pode ser vista um ponto de virada na discussão política sobre os jogos nas redes para uma direção extremamente polarizada de política partidária, que é como se encontra o cenário atual político nos produtores, consumidores e influenciadores *gamers*.

O nome *GamerGate* foi cunhado pelo ator hollywoodiano Adam Baldwin (Nascido Para Matar, *Firefly*) em uma postagem de 2014 na rede social antigamente conhecida como Twitter, atual X. O ator, irmão do famoso Alec Baldwin e conhecido no meio nerd/gamer por ter interpretado o personagem Jayne Cobb, da série cult de ficção científica *Firefly* (2002) e o filme-continuação *Serenity* (2005), embarcou na narrativa de *false-flag*<sup>3</sup> disseminada por vídeos detalhando a “Quinnspiracy”, que foi o início do movimento de assédio do *Gamergate*. Nesta fase da campanha, o foco dos *gamergaters* era quase que inteiramente voltado para uma suposta conspiração sobre a “mídia corrupta dos games” (GJONI, 2014).

O ator, em seu perfil no Twitter, embarcou na conspiração ao postar dois links de vídeos sobre a “controvérsia” e dando o nome oficial à campanha. Os gamers se

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ, PPGCOM/UERJ, membro do grupo de pesquisa CiberCog. email: [marcusascordeiro@gmail.com](mailto:marcusascordeiro@gmail.com)

<sup>3</sup> *False-flag* normalmente são ações políticas ordenadas realizadas com a intenção de culpar falsamente um inimigo/oponente por algum fato ocorrido que não tem relação direta com o acusado.

---

sentiram legitimados por ter uma figura de holywood falando do assunto, e rapidamente o movimento se espalhou de algo difuso na internet para o topo das mídias alternativas jornalísticas da época.

O nome GamerGate é uma óbvia referência de Baldwin ao Caso Watergate (PERLSTEIN, 2024), famosa cobertura jornalística realizada pelo jornal The Washington Post que resultou na queda do Presidente Nixon por revelações de utilização da estrutura do Estado para perseguir oponentes políticos. A aura do caso, que expunha, na verdade, antigos métodos da extrema-direita para sujar o nome de inimigos políticos, é algo que ativa o imaginário desses grupos modernos ao pensar em agentes e pessoas públicas em conluio com a mídia para esconder uma certa “verdade oculta” para o público.

Apesar de o caso Watergate depor contra o espectro político da direita conservadora americana, expondo seus métodos, ele foi apropriado para o imaginário dos grupos de bordas em plataformas virtuais para especular que a mídia tradicional dos games estava em conluio com agente corruptos da “justiça social” na indústria. Daí a ligação entre o caso Watergate e o Gamergate, mas o imaginário de “corrupção política da mídia pela esquerda” deu origem e nome a várias teorias de conspiração que alimentaram os grupos políticos extremistas americanos, o que merece uma atenção maior.

O Pizzagate, caso que é considerado predecessor e mote de origem do movimento extremista Qanon, que culminou no ataque ao Capitólio americano no 6 de janeiro de 2021, é uma conspiração de grupos de extrema-direita na internet que conecta a candidata à época do Partido Democrata dos EUA, Hillary Clinton, com uma falsa rede de exploração sexual e tráfico de crianças sediada em uma Pizzaria em Washington D.C. chamada *Comet Ping Pong*. (CANOSSA, 2024) O caso aconteceu à época da eleição contra Donald Trump em 2016.

A narrativa, apesar de absurda e sem provas, alimentou o sentimento anti-sistema dos grupos para pensar que todos os membros da classe política, midiática e universitária (ou qualquer área levemente ligada ao progressismo) dos EUA seriam membros de cabalas secretas que controlam a tudo, e ditou o rumo da política nos EUA com consequências até para a campanha de Trump Vs Biden em 2024.

---

Este trabalho tem como objetivo posicionar cronologicamente o desenvolvimento das ações da campanha GamerGate, assim como relacionar o movimento com duas campanhas de assédio digitais relacionadas onde foram empenhadas táticas parecidas, a saber, o *#PizzaGate* e a campanha *#SweetBabyInc*.

O gamergate pode ser visto portanto como uma versão do Pizzagate aplicada ao nicho dos consumidores dos jogos eletrônicos, com o intuito de recrutar membros com pensamentos extremistas para causas políticas organizadas de extrema direita no contexto da campanha de 2016 de Donald Trump nos Estados Unidos.

O fato de que tanto a narrativa (factualmente falsa, como veremos a seguir) da corrupção no jornalismo de games como o tráfico sexual de crianças em uma pizzeria de Washington D.C. serem histórias obviamente ficcionais não impediram nem um pouco a sua disseminação assim como os efeitos políticos resultantes, e demonstram que a extrema direita na internet detém o domínio do campo imaginal na política, como podemos ver em Bottici (2011):

We are witnessing a resurrection of all sorts of myths and religions in and through the imaginal. We live in an epoch when myths, such as nationalist myths or even that of a clash between civilizations, proliferate in the media (Bottici 2007). Similarly, we are observing a new politicization of religion that goes hand in hand with its mediatization (Bottici 2009). Both myth and religion have, so to speak, been resurrected<sup>4</sup>. (BOTTICI, 2011)

Chiara Bottici relembra o conceito de imaginal como um meio termo entre o imaginário pessoal-subjetivo (tal qual o imaginário político-partidário pessoal) e o imaginário clássico francês no sentido de consciente cultural coletivo (imaginaire) que pende para o todo social.

O imaginal entra como a possibilidade de imaginação pessoal, portanto, com a possibilidade de intermédio dessas idéias conspiracionais de borda como as do Qanon para o tecido social, que largamente aconteceu à medida que o imaginário pessoal desses grupos individuais sobre a cabala controladora da esquerda ditou os rumos da

---

<sup>4</sup> “Estamos testemunhando uma ressurreição de todos os tipos de mitos e religiões no e através do imaginal. Vivemos numa época em que mitos, como os mitos nacionalistas ou mesmo o de choque entre civilizações, proliferam nos meios de comunicação (Bottici 2007). Da mesma forma, estamos a observar uma nova politização da religião que anda de mãos dadas com a sua mediatização (Bottici 2009). Tanto o mito como a religião foram, por assim dizer, ressuscitados. A única diferença é que são ressurreições virtuais, não de celulóide” (Tradução nossa)

---

ascensão da extrema-direita no mundo inteiro desde então, como foi visto factualmente com a eleição de Jair Messias Bolsonaro, deputado do baixo clero da extrema direita parlamentar do Brasil ao cargo da presidência da República, e o resultante 8 de janeiro no qual culminou toda a sua trajetória como mandatário do país.

O que nos importa à investigação, portanto, é nesta capacidade que o imaginário pessoal possui de afetar o tecido social. Este fenômeno, na cultura dos games, foi o maior legado do Gamergate, com o efetivo domínio dos campos do fazer e discutir políticos infestados pelos “gamers brancos de direita” motivados pela sua cruzada pessoal com o Gamergate. Ao mesmo tempo que execravam qualquer discussão “política” sobre os games o movimento fazia a maior investida política partidária já vista no meio, recrutando todas as causas gamers legítimas (como a discussão sobre crítica dos jogos) para o movimento de causas similares no campo da política conservadora de direita.

Temas como protagonistas femininos, figuras LGBTQIA+ nos games, o olhar masculino exclusivo na direção dos games, trajes relevadores e machistas voltados ao olhar masculino, entre outras discussões do campo foram sequestradas para um lugar de nostalgia, volta à misoginia presente nos games nos anos 80 e 90 e proteção do seu hobby contra “invasores culturais progressistas e não-gamers”, com marcas de clubismo e gatekeeping da atividade. Para entendermos este processo, precisamos resgatar a cronologia do movimento.

### **Start: o início de tudo**

O Gamergate em si teve seu início oficial com a publicação do The ZOE Post, como foi intitulada a série de postagens em um blog pessoal do engenheiro de software americano Eron Gjoni. Gjoni havia tido um rápido relacionamento amoroso com a desenvolvedora indie de games Zoe Quinn, conhecida pelo desenvolvimento e lançamento do jogo independente *Depression Quest* (QUINN, 2014). Após um término nada amistoso, o engenheiro fez uma série de posts em seu blog pessoal detalhando o relacionamento por meio de prints de conversas em chats onde seu objetivo declarado (GJONI, 2014) era se vingar da ex-namorada.

Gjoni intitulou o post mais famoso do blog de Five Guys (uma referência ao restaurante Five Guys Burger and Fries, dos EUA) onde expôs falsamente que Zoe

---

havia traído ele com 4 homens diferentes e que um desses homens era o jornalista de games Nathan Grayson, que havia feito contribuições para o site de jornalismo de games Kotaku.

O segundo maior exemplo de perseguição no Gamergate aconteceu com a pesquisadora de mídia e produtora de vídeos Anita Sarkeezian, que possuía desde 2012 um canal no Youtube chamado Feminist Frequency onde discutia mídia pela ótica de estudos feministas. Em vídeos rápidos e didáticos como o “Donzelas em Perigo” (Sarkeezian, 2013) discutia a representatividade e lugar da mulher na cultura da produção de jogos eletrônicos. Qualquer questionamento que fosse feito sobre o local de fala das mulheres nos games era recebido por uma torrente de comentários de ódio em seu canal, pela maioria de “gamers brancos de direita” que não aceitavam progressistas opinando tão criticamente sobre seu hobby favorito.

A própria Sarkeezian e Zoe Quinn já haviam sido alvo de campanhas menores antes, assim como qualquer mulher que tenha voz proeminente na indústria e fale de temas progressistas, como a desenvolvedora Brianna Wu. Esses movimentos foram acontecendo separadamente mas constantemente, e campo dos gamers, visto de fora, parecia fértil para a cooptação. Esse vácuo de poder e imaginário chamou a atenção de figuras políticas, como Steve Bannon, o mentor intelectual da campanha de Trump para a presidência em 2016 e seu Breitbart, o grupo de mídia Nacionalista Branco que publicava o Daily Stormer, revista alternativa de extrema-direita nazista.

Um dos colaboradores do Daily Stormer, Milo Yannopoulos, atingiu certa notoriedade ao comentar, publicar e produzir uma série de posts no site de Bannon sobre o movimento do Gamergate. Os grupos separados então foram recrutados para a guerra cultural da Alt-right estadunidense. Yannopoulos foi convidado para programas de grande circulação nos EUA para falar do assunto e o levar a grande mídia, como o programa de Tucker Carlson, apresentador da rede conservadora Fox News.

Essa tentativa de recriar o campo dos gamers como um campo onde mídias corruptas se vendiam para desenvolvedores por notas boas em jogos, controlando a “produção cultural dos games” e inserindo personagens de minorias em lançamentos para o grande público pode parecer inócua se considerarmos apenas o nicho dos games, mas ao conectar o gamergate com figuras da política real como Bannon e Carlson e o movimento resultante, onde os gamers formaram boa parte do eleitorado mais vocal de

---

figuras de extrema direita como Trump e Bolsonaro, nas eleições de 2016 e 2018, vemos o surgimento de um novo cenário político definitivamente voltado para o lado fascista da produção cultural.

### Considerações

O campo da discussão política e cultural nos games foi indiscutivelmente marcado pela campanha de assédio do Gamergate. Não há mais caixa de comentário, comunidade no facebook, ou grupos do discord onde vozes progressistas consigam desenvolver seus pensamentos sobre a cultura e representatividade gamer onde ataques à honra e comentários maldosos não sejam o mais comum.

Outras repercussões do movimento podem ser citadas. É o caso da nova controvérsia chamada “Sweet Baby Inc.” uma empresa de consultoria para assuntos de diversidade e inclusão que analisa, a pedido das desenvolvedoras, o roteiro e personagens de grandes lançamentos dos games como Spiderman 2 (SONY, 2023) e Suicide Squad (2024).

Um usuário identificado como KABRUTUS descobriu o site da empresa e todos os games em que a mesma tinha atuado. Frustrado pelo que ele via como “diversidade forçada” por ver minorias como mulheres e negros representadas nos games, o usuário fez a curadoria de uma lista na STEAM (maior plataforma de games do PC) onde colocou todos os games que a empresa Sweet Baby Inc. havia prestado consultoria.

A lista ficou conhecida como Sweet Baby Inc. Detected e serviu como plataforma para mais uma campanha de assédio direcionado das redes, dessa vez contra programadores, artistas, designers e escritores que trabalharam em quaisquer dos jogos da lista. A controvérsia foi chamada por muitos sites de notícias de Gamergate 2.0, mas não atingiu tantos resultados quanto a campanha original. Porém o padrão de repetição e método de atuação compartilha muitas semelhanças com o Gamergate e merece mais profunda investigação.

### REFERÊNCIAS

BOTTICI, C. **Imaginal Politics**. Londres: Ed. Sage: 2018.

CANOSSA, C. **Pizzagate: o escândalo de fake news que abalou a campanha de Hillary**. Mundo Estranho, 2024. <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/pizzagate-o-escandalo-de-fake-news-que-abalou-a-campanha-de-hillary> Acessado em 22/02/2024

GJONI, E. **The Zoe Post**. Wordpress, 2014. <https://thezoepost.wordpress.com/> Acessado em 02/02/2024

JASON, Z. **Game of Fear**. Boston Magazine Website, 2015. <https://www.bostonmagazine.com/news/2015/04/28/gamergate/2/> Acessado em 10/01/2024

MCMANUS, M. **The Rise of Post-Modern Conservatism**. Palgrave Mcmillan, NY, 2020.

QUINN, Z. **Depression Quest**. The Quinnspracy: Steam, 2014.

SANDIFER, E., GRAHAM, J. **Neoreaction a Basilisk: Essays on and Around the Alt-Right**. Eruditiorum Press: Online, 2017.

SONY, **Spiderman 2**, Insomniac Games: Playstation 5, 2023.

SONY, **Suicide Squad: Kill the Justice League**. Rocksteady Studios: Playstation, 2024