
Problematizando a *Twitch*: Discurso de Ódio em Ambientes *Gamer*¹

Abner Oliveira Lopes da SILVA²
Universidade Federal do Ceará, CE

RESUMO

A plataforma de transmissões ao vivo *Twitch* é referência em *streams*, sendo um site popular dentro da cultura *gamer*. Através da relação singular entre a figura do *streamer* e do *chat*, surge uma forma única de comunicação e interação *online*. Forma esta que é muito popular entre as juventudes brasileiras, que neste espaço fica sujeita a deparar-se com o discurso de ódio, que é comum nos ambientes *gamer*. Este trabalho objetiva problematizar acerca desse risco para as juventudes presentes na plataforma. A discussão visou demonstrar como os agenciamentos presentes na plataforma podem operar a favor do discurso de ódio. Foram usados os conceitos de cultura de pares, discurso de ódio por Butler e das reflexões de Jenkins acerca dos processos comunicacionais pela internet. Foi possível afirmar que a constituição da plataforma é baseada em um ambiente *gamer* excludente que retira paulatinamente a barreira do indizível a partir de um pretexto de diversão entre pares. Por fim, relembro que a plataforma também representa oportunidades para os jovens presentes nela, mas que é necessário também proteger os jovens nesses espaços.

PALAVRAS-CHAVE: *Twitch*; Discurso de ódio; Juventudes; *Streamers*; Internet.

INTRODUÇÃO:

Henry Jenkins (2015) ao falar sobre um panorama mais recente da forma de organização da internet, traça uma diferenciação acerca de como as métricas e objetivos comerciais na rede se atualizaram com o tempo, fomentando uma nova forma de criação e conduta dentro das redes. O espaço virtual se (des)organiza através de reinvenções e ultra personalizações comunitárias que ocorrem de maneira simultânea dentro de diversos ambientes *online*. Nesse sentido, é importante estudar as plataformas onde ocorrem tais processos. Dessa forma, este trabalho tem como foco a plataforma *Twitch*, objetivando demonstrar sua relevância para a construção e manutenção de uma cultura *gamer* excludente que abre o espaço para o discurso de ódio dentro dos jogos *online*.

Tal tema é de suma importância ao tratarmos das juventudes brasileiras. A pesquisa *TIC Kids Online* de 2024 demonstra como mais de 90% da população entre 9 e

¹ Trabalho apresentado na GTNE 23 – Processos Midiáticos, Infâncias e Juventudes do XXV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 24 a 26 de junho de 2025.

² Mestrando em Comunicação pela UFC, e-mail: abneroliveira@alu.ufc.br

17 anos têm acesso à internet, bem como os usuários mais assíduos são da faixa etária entre os 13 e 17 anos. Além disso, por volta de 80% deste público afirmou que costuma jogar *online* e assistir a vídeos e conteúdos produzidos no meio online (NIC.br, 2024).

Esses dados são importantes pois justificam a importância de voltar o olhar para a *Twitch*, principal plataforma ativa de transmissões ao vivo de jogos digitais – também chamadas de *lives* ou *streams*. Nela, um usuário pode criar um canal e começar a transmitir. Durante a transmissão, outros usuários podem juntar-se e fazer comentários através do *chat* ao vivo, interagindo simultaneamente durante a *stream*, o que transforma esta comunicação e sessão de jogo em um acontecimento muito singular.

Além disso, diante da variedade de *streamers* presentes, constroem-se *chats* diferentes a partir de suas personalidades e condutas durante uma transmissão. Jackson (2020) demonstra como essas diferenças constroem não só modelos de negócio, como também comunidades distintas com seus próprios agenciamentos. Estes podendo inclusive pautar-se por uma diversão baseada em comportamentos agressivos encobertos sob um pretexto de ludicidade. Sobre estes é que recai o foco do trabalho em vista, por entender que a construção dessas comunidades têm potenciais consequências danosas para as juventudes brasileiras presentes nestes ambientes.

METODOLOGIA:

O primeiro conceito caro a essa discussão é a cultura de pares, trabalhado por Corsaro (2011). O autor a define como um congregado de normas e acordos decididos por grupos infantis que compartilham um espaço. Essa cultura está sujeita a alterações e conflitos, estando também em constante construção. Embora Corsaro pense a cultura de pares inicialmente a partir de um contexto infantil e presencial, o conceito permite profícuas articulações com culturas de juventudes dentro do espaço *online*, uma vez esses são também espaços de acordos e interações onde usuários criam culturas, conflitos e transgressões que operam de forma similar à descrição do sociólogo.

Outra noção muito importante para esse trabalho vem dos trabalhos de Jenkins (2008, 2015), pois sua visão e descrição das mídias enquanto campos de transformação, participação e propagação a partir de uma cultura participativa de fãs associa-se fortemente com os agenciamentos ocorridos dentro das *streams*. É imprescindível para o tema que haja um entendimento de que a criação do conteúdo e dos discursos a partir de

uma *stream* é necessariamente um processo comunitário pautado em narrativas transmídia construídas de forma participativa entre *chat* e *streamer*.

Por fim, as noções de Butler (2021) acerca de discursividades e discurso de ódio são caras ao tema. A filósofa entende ação e linguagem como fenômenos intrinsecamente ligados, onde o discurso também é ação, sobretudo ao pautarmos discursos violentos, segregatórios ou preconceituosos. Além disso, a linguagem é entendida como um importante instrumento através do qual os corpos são posicionados no espaço e no tempo, agindo sobre o pertencimento destes.

Por sua vez, o indizível, sendo aproximado da ideia do discurso de ódio, é regulado sobretudo por decisões comunitárias processuais que estabelecem tanto o que não pode ser dito, como formas e contextos onde dizê-lo é possível ou aceitável. Tal definição é muito importante ao pensarmos em quais contextos de uma *stream* se adentra em atos e discursos de ódio visando uma suposta ludicidade.

CULTURA DE PARES E A BARREIRA DO INDIZÍVEL:

Barbosa, Martins e Mello (2017) abordam brincadeiras lúdico-agressivas entre crianças dentro do ambiente escolar e fazem importantes apontamentos acerca da função dessas brincadeiras. Além de evidenciar que essas fazem parte da cultura de pares e se dão frequentemente na ausência de uma relação assimétrica de poder – operando assim por uma lógica de transgressão – os autores demonstram que tais práticas brincam com a noção de violência a fim de diferenciar-se dela.

Entretanto, ao voltarmos nosso olhar para essas mesmas práticas no diferente contexto espacial e etário da *Twitch*, há de se repensar as consequências de certas supostas brincadeiras lúdico-agressivas. Partindo do conceito de cultura de pares de Corsaro (2011), é possível entender a *stream* como um ambiente de brincadeira e transgressão aparentemente não supervisionado que pode ser pautado em brincadeiras lúdico-agressivas – uma vez que estas têm regras e normas de conduta gerais regidas por um grupo em constante contato. Contudo, sem a presença de um espaço físico que posiciona os corpos e sujeitos em jogo, há acesso limitado ou até mesmo inexistente à reação de um outro que nem sempre participa dessa interação como brincadeira, ficando sujeito a cumprir a função de vítima nesta configuração supostamente lúdica.

Desloca-se assim o fenômeno do campo da brincadeira, passando a adentrar o campo do *cyberbullying*, que Ferreira e Deslandes (2018) conceituam como uma

violência com similaridades e diferenças do *bullying* tradicional, sendo as principais diferenças advindas do ambiente virtual e da proporção que a agressão pode tomar, sem ser necessariamente conceituada como perseguição sistemática – diferenciando-se do *bullying*. Desta forma, as práticas de *cyberbullying* podem e frequentemente aproximam-se também de práticas de preconceito e de ódio dentro do ambiente *online*.

A partir disso, o ambiente de *stream* pode facilmente – sob um pretexto de brincadeira entre pares – conjugar uma discursividade onde a barreira do indizível é progressivamente retirada em nome de uma performance estabelecida como aceitável entre os pares daquele ambiente online.

CULTURA GAMER E O PERTENCIMENTO DOS CORPOS:

Ao tecermos considerações sobre comunidades e funcionamentos da plataforma *Twitch*, é importante ter em vista que tratamos de um espaço tido como *gamer*. Tal noção é importante uma vez que em trabalhos anteriores (Silva e Miranda, 2024), foi apontada como a vivência no ambiente *gamer* dos jogos online é perpassada por violências de gênero e raça que alinham-se para constituir uma hegemonia masculina branca dentro do ambiente de jogos *online*. Desde a constituição dos jogos, até a vivência e interação dos jogadores com eles e a partir deles, o que está conjugado é uma cultura *gamer* excludente que, através de usos diversos da linguagem, hierarquiza os corpos (Butler, 2021) e determina a quem pertence o espaço do jogo digital.

Além disso, cabe entender que o conteúdo produzido e a cultura cultivada extrapolam o alcance da plataforma em questão. Partindo das noções de construção midiática participativa e transformativa de Jenkins (2008, 2015), é possível afirmar que não apenas quem participa do *chat* nas transmissões ao vivo constitui parte da comunidade online. A partir do conteúdo das *streams* são feitos cortes, memes e páginas – geridas ou não pelo *streamer* – onde usuários publicam, comentam e transformam o conteúdo primário. Estabelece-se assim uma comunidade vasta, espalhada pelo ciberespaço e com acordos comunitários próprios acerca do aceitável e do indizível.

É a partir daí que estabelece-se um risco notório para as juventudes presentes nesse espaço. Silva e Ifa (2023) e Braga *et al.* (2024) desenvolvem trabalhos que demonstram como o contato com o discurso de ódio vulnerabiliza juventudes, podendo desampará-las em situação de violência bem como torná-las propensas a replicar essas atitudes no espaço.

Passando por um período de importantes determinações e dúvidas que constituem a própria identidade, o contato com uma cultura *gamer* sumariamente excludente – assim como a vivência em comunidades que relativizam o indizível – impulsiona que corpos marcados como vulneráveis sejam vítimas de violência em nome da diversão enquanto simultaneamente impulsiona a cooptação de jovens não vitimizados, convencendo-os a replicar uma performatividade odiosa sob um pretexto de suposta ludicidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Apesar do enfoque dado ao longo do trabalho nas problemáticas, a cultura de *streams* dentro do contexto brasileiro também apresenta oportunidades às juventudes brasileiras. A plataforma *Twitch* possui um forte potencial agregador e de troca de experiências e discursos que pode mostrar-se benéfico para as juventudes, bem como agenciar também mudanças positivas no ambiente *online*, não são poucos os casos onde a participação neste ambiente promoveu alguma forma de mudança positiva na vida de seus participantes.

Entretanto, mediante às formas de construção da indústria de jogos digitais e à hegemonia masculina branca presente dentro da cultura *gamer*, é preciso não perder de vista como certas performatividades alinhadas ao ódio generalizado são normalizadas nos ambientes onde essa cultura é vivenciada e reinventada diariamente. Sendo um espaço onde as juventudes brasileiras estão, cabe pensar sobre os riscos presentes de modo que possamos futuramente criar alternativas e enfrentamentos para as questões existentes dentro desse espaço, ao invés de demonizá-lo ou censurá-lo de forma permanente.

Referências:

BARBOSA, R. F. M.; MARTINS, R. L. D. R.; MELLO, A. D. S. BRINCADEIRAS LÚDICO-AGRESSIVAS: TENSÕES E POSSIBILIDADES NO COTIDIANO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 23, n. 1, p. 159, 29 mar. 2017.

BRAGA, V. *et al.* COMPORTAMENTO TÓXICOS OU VIOLENTOS NOS VIDEOGAMES: experiências e estratégias utilizadas por adolescentes. In: 33º ENCONTRO ANUAL COMPÓS, 2024, Niterói. Anais eletrônicos [...]. Campinas, Galoá, 2024. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2024/trabalhos/comportamento-toxicos-ou-violentos-nos-videogames-experiencias-e-estrategias-uti?lang=pt-br>. Acesso em: 15 Ago. 2024.

BUTLER, J. **Discurso de ódio: Uma política do performativo**. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

CORSARO, W. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2021.

FERREIRA, T. R. D. S. C.; DESLANDES, S. F. Cyberbullying: conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 10, p. 3369–3379, out. 2018.

JACKSON, N. J. “I’VE GOTTA DO IT FOR THE BIT”: MEMETIC MEDIA AND COLLECTIVE IDENTITY THROUGH STREAMER PERFORMANCE ON TWITCH. **AoIR Selected Papers of Internet Research**, 5 out. 2020.

JENKINS, H. **Convergence culture where old and new media collide**. Updated and with a new afterword ed. New York: New York University Press, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2024). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2024. Disponível em: <http://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2024/criancas> Acesso em: 26 abr. 2025.

SILVA, A. O. L.; MIRANDA, L. L. “Todo mundo faz isso, por que eu não faço?": Discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de Fortaleza. *Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, [S. l.]*, v. 15, n. 2 especial, p. 110–133, 2024. DOI: 10.36517/psg.v15i2.especial.94419. Disponível em: <https://periodicos.ufc.br/passagens/article/view/94419>. Acesso em: 27 abr. 2025.

SILVA, R. C. D.; IFA, S. Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas. **SOLETRAS**, n. 43, 23 jun. 2022.