

Nacionalismo e Extremismo em Comunidades Gamers: O Chat da Twitch de Gaules Durante o Major Shanghai 2024¹

Ian Bacellar Cruz Silva²

Thiago Pereira Falcão³

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

RESUMO

Este estudo investiga como elementos nacionalistas são performados em comunidades *gamers*, com foco no chat da *Twitch.tv* do *streamer* Gaules durante uma transmissão de *Counter Strike*. A análise baseia-se em mais de 16 mil comentários coletados durante o jogo entre Furia x Spirit (12/2024). Utilizando o ATLAS.ti e uma amostra reduzida de 600 mensagens, identificamos algumas maneiras de como símbolos do nacionalismo brasileiro se articulam com performances extremistas. A pesquisa combina teoria do nacionalismo, sociologia do esporte e midiatização para compreender o papel das audiências virtuais nesse fenômeno político-cultural.

PALAVRAS-CHAVE: nacionalismo; extremismo; *esports*; *twitch*; *gaules*.

INTRODUÇÃO

Se no Brasil contemporâneo é possível considerar o entrelaçamento entre videogames, cultura *gamer* e política nacional, há uma década essa relação pareceria, no mínimo, estranha. Isso porque os jogos eram tradicionalmente interpretados como artefatos voltados unicamente ao entretenimento e à diversão, uma área que se colocava em oposição a uma sociedade comprometida com seu próprio desenvolvimento (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021). Nos últimos anos, contudo – especialmente devido à intensa polarização em torno das disputas políticas no país e aos exemplos de extremismo observados na política internacional – estadistas, partidos, empresas e outros atores vêm buscando captar a atenção da comunidade *gamer*, que hoje representa uma parcela significativa da população brasileira (PESQUISA GAME BRASIL, 2024).

Esse fenômeno se torna mais evidente quando a “nova extrema-direita brasileira” – aqui representada principalmente pelo ex-presidente Jair Bolsonaro e sua equipe – não apenas se apropria de elementos da cultura, da política e da história do país

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Jogos, comunicação e seus diálogos”, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 24 a 26 de junho de 2025.

² Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas pela PPGC/UFPB, email: ian.bacellar@academico.ufpb.br

³ Professor do curso de Mídias Digitais e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas (PPGC/UFPB); Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS); Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela UFBA, email: thiago.falcao@academico.ufpb.br

(IAMAMOTO; MANO; SUMA, 2023), como também se destaca no desenvolvimento de estratégias para o uso da linguagem gamer, tanto pela sua criatividade como por seu sucesso.

Por um lado, essa estratégia se baseou “na criação e disseminação de estéticas que ressoam com um público jovem” (MACEDO *et al.*, 2023, p. 5), e, por outro, no discurso estratégico do ex-presidente em torno da redução de impostos sobre consoles e jogos (MARQUES; FALCÃO; MUSSA, 2021). O desenvolvimento dessas táticas de alcance decorre, principalmente, da percepção de que os jovens, protagonistas das comunidades virtuais, representam um setor desvinculado e cada vez mais desinteressado pela política (SANTOS, 2022).

Diante disso, buscamos compreender se elementos nacionalistas se manifestam nas comunidades virtuais gamer brasileiras e, em caso afirmativo, como esses traços se misturam aos princípios da nova extrema-direita brasileira (IAMAMOTO; MANO; SUMA, 2023). Para alcançar esse objetivo, selecionamos a audiência de *Counter-Strike 2* (Valve, 2023) do streamer Gaules na plataforma *Twitch.tv*.

A escolha do título *Counter-Strike* se justifica por diversas razões. Primeiramente, trata-se de um jogo com temática militar, apresentando divisões claras entre “terroristas” e “contraterroristas”. Além disso, por ser um jogo de tiro em primeira pessoa (*First-Person Shooter*), ele combina elementos culturalmente associados à masculinidade, como agressividade, virilidade e competição (NASCIMENTO, 2023). Ademais, *Counter-Strike* foi uma das bases para a prática competitiva dos jogos eletrônicos no país – o que hoje se tornou o ecossistema profissional dos esportes eletrônicos (*esports*), e como frisa Mußotter (2022), noções de competitividade permeiam sentimentos e manifestações nacionalistas.

Além disso, Alexandre Borba, mais conhecido como Gaules, é um indivíduo conhecido dentro do cenário nacional e mundial da modalidade. Figurando constantemente entre os mais assistidos do mundo na plataforma da *Twitch*, o *streamer* soma um certo número de polêmicas envolvendo discursos extremistas durante suas transmissões, sobretudo no biênio 2018-2019 (VILICIC, 2022). Por isso, acreditamos que a junção das características presentes em *Counter Strike* (e seu público), nos *esports* e, particularmente, no canal de Gaules constituem um ambiente de extrema riqueza para nossa investigação.

NACIONALISMO NO CONTEXTO DOS ESPORTS

Em sua obra clássica *Comunidades Imaginadas*, Benedict Anderson (2006) discute a importância da impressão em massa na formação inicial das comunidades nacionais. Ao proporcionar uma forma eficiente de conectar pessoas por meio de uma característica comum – nesse caso, as “línguas impressas” (p. 50), que foram forçadamente padronizadas pelo capitalismo –, estabeleceram-se as bases para a formação de coletivos nacionalistas.

Trazendo essa ideia para o contexto esportivo, Stevenson e Nixon (1987) – baseando-se na Teoria da Identidade Social e nas ideias iniciais de Anderson – identificaram funções sociais nas práticas esportivas. Para nossa pesquisa, interessa especialmente sua função de integração, descrita pelos autores como a unificação de indivíduos por meio de fenômenos esportivos dentro de coletivos, assumindo várias formas (times, clubes, escolas, cidades, regiões ou países).

Dois fatores direcionam as formas mais comuns pelas quais esses coletivos se integram no âmbito esportivo. O primeiro se refere à produção de sentimentos de comunidade e camaradagem compartilhados por indivíduos que se identificam de alguma forma com um time, com um atleta que representa um time, com um valor defendido por um time ou até mesmo com uma instituição que apoia determinada organização (STEVENSON; NIXON, 1987).

A outra forma eficaz de integrar atores não participantes ao ambiente esportivo ocorre por meio do “desenvolvimento de uma consciência de pertencimento/não pertencimento a um grupo” (STEVENSON; NIXON, 1987, p. 127, tradução dos autores). É justamente aqui que encontramos o fundamento do princípio do patriotismo, entendido como o sentimento de pertencimento a uma nação (MUMMENDEY; KLINK; BROWN, 2001).

Compreendendo que o aprofundamento da mediatização leva a mudanças significativas na formação e identificação de coletivos, Couldry e Hepp (2018) introduzem o conceito de “audiências” como uma forma contemporânea de agrupamento. De modo semelhante às comunidades imaginadas de Anderson, essas audiências baseiam suas conexões em um fenômeno midiático. Nossa proposta é a de que, ao focar em uma particular audiência *gamer* do Brasil, podemos compreender, por meio de uma abordagem centrada nas performances (GOFFMAN, 2002; GOFFMAN; BERGER,

1986), as diferentes manifestações nacionalistas presentes nesse ambiente virtual e suas interseções com outros elementos ideológicos, políticos e culturais do imaginário brasileiro, incluindo performances de contorno extremista.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a condução desta pesquisa, selecionamos como nosso corpus os comentários do chat ao vivo do canal de Gaules na Twitch durante a transmissão da partida entre FURIA vs *Team Spirit*, válida pela rodada de abertura da fase principal do Major Shanghai 2024 no dia 04 de dezembro de 2024. Acreditamos na relevância particular deste evento e sobretudo desta partida para nossa pesquisa. Na ocasião, a Furia – equipe de maior torcida brasileira – enfrentou o então melhor time do mundo, logo após recentes deboches feitos pela equipe adversária aos jogadores brasileiros, o que, acreditamos, acrescentaria uma dinâmica de rivalidade para além do jogo e que poderia ser verificada na torcida por meio de seus comentários em tempo real.

Com os comentários coletados, iniciamos os processos de refinamento dos dados. Estes incluem a identificação e exclusão de mensagens enviadas por bots, bem como a aplicação de técnicas de pré-processamento de mensagens, que incluem – mas não se limitam a – identificação de variações de palavras, *stemming* (radicalização de palavras) e mapeamento de abreviações e gírias comuns (UTHUS; AHA, 2013).

Após essa etapa, passamos a duas fases distintas de investigação. Primeiramente, com o objetivo de realizar uma análise em nível macro, utilizamos o software ATLAS.ti para obter insights gerais da amostra. Nessa fase, tendências como os termos mais repetidos e o fluxo de mensagens ao longo do tempo, por exemplo, puderam ser identificados.

Adicionalmente, optamos por combinar a automatização proporcionada pelo ATLAS.ti com uma abordagem semelhante à de Ford *et al.* (2017). Selecionamos três segmentos de 200 mensagens para cada momento da partida, totalizando 600 mensagens. O objetivo dessa divisão é captar a comunicação do início, meio e fim das partidas, pois acreditamos que cada momento pode apresentar elementos únicos de interação.

As etapas finais da nossa análise concentram-se nesse banco de dados de 600 mensagens. A partir dele, foi possível classificar cada mensagem com base em critérios estabelecidos por meio de estudos bibliográficos e teóricos prévios. Nossa expectativa é identificar elementos nacionalistas mais sutis que poderiam passar despercebidos em uma

análise macro, como referências ao exército nacional e outros símbolos que devem ser examinados em seu contexto.

PRINCIPAIS RESULTADOS

Após as etapas de refinamento e tratamento dos dados, nosso trabalho registrou 16.817 comentários únicos durante a partida analisada. Dentre esses, identificamos que há uma presença massiva de conteúdos gráficos (*emotes*) e textuais que utilizam símbolos, referências e outros elementos associados às cores, à cultura e à política brasileira. Paralelamente (e não necessariamente em conjunto), percebemos a presença de comentários com contornos extremistas, sobretudo quando um dos jogadores da equipe adversária (o jovem russo Danil “donk” Kryshkovets) apareceu em destaque ao final da partida, após a vitória brasileira.

Isso nos sugere possíveis aproximações e entrelaçamentos entre performances nacionalistas de torcida, nos *esports* em geral e no CS2 em particular, com outras de contornos extremistas, não raramente reproduzindo diretamente ideias presentes de forma clara no discurso de partidários da nova extrema-direita brasileira (IAMAMOTO; MANO; SUMA, 2023).

CONCLUSÃO

Este estudo contribui para a compreensão do fenômeno do nacionalismo em comunidades de jogos e elucida algumas formas de como ele se entrelaça com performances que mesclam elementos extremistas, e outros da política, da história e da cultura brasileiras. Acreditamos que esta investigação é especialmente valiosa em um mundo marcado pela polarização digital e pelo extremismo, especialmente nos ambientes virtuais.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Benedict. **Imagined communities**: Reflections on the origin and spread of nationalism. Londres: Verso, 2006.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The mediated construction of reality**. John Wiley & Sons, 2018.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.

FORD, Colin et al. **Chat speed op pogchamp: Practices of coherence in massive twitch chat.** In: Proceedings of the 2017 CHI conference extended abstracts on human factors in computing systems. 2017. p. 858-871.

GOFFMAN, Erving; BERGER, Bennett. **Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience.** Northeastern University Press, 1986.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana.** 10 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

IAMAMOTO, Sue AS; MANO, Maíra Kubík; SUMMA, Renata. Brazilian far-right neoliberal nationalism: family, anti-communism and the myth of racial democracy. **Globalizations**, v. 20, n. 5, p. 782-798, 2023

MACEDO, Tarcízio et al. Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter1. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 46, p. e2023133, 2023.

MARQUES, Daniel; FALCÃO, Thiago; MUSSA, Ivan. Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer brasileira no YouTube. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2021, Recife. **Anais eletrônicos [...]** Recife: Virtual, 2021.

MUMMENDEY, Amelie; KLINK, Andreas; BROWN, Rupert. Nationalism and patriotism: National identification and out-group rejection. **British journal of social psychology**, v. 40, n. 2, p. 159-172, 2001.

MUßOTTER, Marlene. We do not measure what we aim to measure: Testing Three Measurement Models for Nationalism and Patriotism. **Qual Quant**. 56, 2177–2197 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01212-9>

NASCIMENTO, Yago Rafael Chagas de Souza Renato do. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike.** 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024.** PGB, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em 16 jul. 2024

SANTOS, Luiza. **Os games nas eleições de 2022: desinformação e cultura gamer nas campanhas políticas.** In: INTERCOM. *T4 – Live 5. Os games nas eleições de 2022: desinformação e cultura gamer as campanhas políticas.* YouTube, 10 jun. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0sAtC2T10EA>. Acesso em: 24 abr. 2025.

STEVENSON, C. L.; NIXON, J. E. (1987). A conceptual scheme of the social functions of sport. In a. Yiannakis, T. D. McIntyre, M. J. Melnick; D. P. Hart (Eds.), **Sport Sociology: Contemporary Themes** (pp. 23-39). Dubuque, IA:: Kendall/Hunt.

UTHUS, David C.; AHA, David W. Multiparticipant chat analysis: A survey. **Artificial Intelligence**, v. 199, p. 106-121, 2013.

VILICIC, Filipe. O pajé dos gamers. Piauí, São Paulo, jul. 2022. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-paje-dos-gamers/>. Acesso em: 22 mar. 2025.