

Do *GamerGate* ao YouTube: Misoginia e Extremismo na Cultura *Gamer*¹

Dener de Souza Santos²

Lucas Lima Jansen³

Tarcilla Mariano Mello⁴

Universidade de Brasília (UnB)

RESUMO

Este estudo investiga a influência de discursos extremistas na comunidade *gamer* brasileira, tendo como contexto o fenômeno do *GamerGate* e sua reverberação no YouTube. O *GamerGate*, movimento online que emergiu em 2014, caracterizou-se pelo assédio virtual direcionado a mulheres na indústria de *videogames*, expondo tensões em uma comunidade predominantemente masculina e a crescente presença feminina nesse espaço. No Brasil, observa-se a disseminação de discursos alinhados à racionalidade neoliberal e com possíveis conexões com ideias de extrema direita em comunidades *gamers* online. Este estudo analisa como o canal “Central” no YouTube promove ideias extremistas e reproduz táticas de manipulação digital para disseminação de ódio e influência política, a partir do vídeo mais visualizado de sua *playlist* “Lacração no mundo dos *games*”. A análise se fundamenta na Análise do Discurso Francesa de Maingueneau (2020) e nos estudos sobre manipulação digital de Empoli (2019).

PALAVRAS-CHAVE: *game studies*; YouTube; discurso de ódio; misoginia; análise de discurso.

INTRODUÇÃO

O presente estudo investiga a influência de discursos extremistas na comunidade *gamer* brasileira, tomando como contexto o fenômeno do *GamerGate* e sua reverberação em plataformas como o YouTube. O *GamerGate*, movimento online que emergiu em 2014, caracterizou-se pelo assédio virtual direcionado a mulheres na indústria de *videogames*, expondo tensões entre uma comunidade predominantemente masculina e a crescente presença feminina nesse espaço (Mortensen, 2016; Shaw, 2010; Pereira, 2024). Esse movimento evidenciou a misoginia estrutural presente na cultura *gamer*, definida aqui como o ódio ou a aversão às mulheres, manifestando-se em ataques e tentativas de silenciamento (Salter, 2018; Martínez, 2020).

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT 01CO - Cibercultura e Direitos Humanos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 20 a 22 de maio de 2025.

² Estudante do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Brasília (UnB). dener181@outlook.com. lattes.cnpq.br/5364878084405048.

³ Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Brasília (UnB). lucaslimajansen94@gmail.com. lattes.cnpq.br/3254160265073055. orcid.org/0000-0003-4110-8117.

⁴ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília (UnB). tarcillamariano@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/4109545243417126>. orcid.org/0009-0002-6801-7493.

No Brasil, observa-se a disseminação de discursos alinhados à racionalidade neoliberal e com possíveis conexões com ideias de extrema direita (Marques, Falcão e Mussa, 2021) em comunidades *gamers* online, como o canal “Central”⁵ (com 882 mil inscritos). Diante desse cenário, este estudo formula a seguinte pergunta de pesquisa: de que forma a comunidade *gamer* brasileira é exposta e influenciada por discursos de ódio e extremistas, potencialmente associados a grupos internacionais, no contexto do YouTube?

Para responder a essa questão, o objetivo geral é analisar como o canal “Central” promove ideias extremistas e reproduz táticas de manipulação digital para disseminação de ódio e influência política. A análise será conduzida a partir do vídeo com o maior número de visualizações da lista de reprodução do canal intitulada “Lacração no mundo dos *games*”⁶. A fundamentação teórica se baseia na Análise do Discurso Francesa de Maingueneau (2020) e nos estudos sobre manipulação digital de Empoli (2019), além de referenciais sobre o sistema sexo-gênero de Rubin (1975) para compreender as relações de poder subjacentes aos discursos analisados.

SISTEMA SEXO-GÊNERO E RELAÇÕES DE PODER NA CULTURA *GAMER*

O conceito de gênero é central para a análise dos discursos de ódio e extremistas na comunidade *gamer*, especialmente no que tange às relações de poder e às dinâmicas de exclusão. Neste estudo, adotamos a perspectiva de Gayle Rubin, antropóloga cultural norte-americana, que oferece um arcabouço teórico robusto para compreender como as relações de gênero são estruturadas social e economicamente.

Rubin (1975) introduz o conceito de sistema sexo-gênero, referindo-se ao conjunto de arranjos sociais pelos quais a sociedade transforma a sexualidade biológica em produtos da atividade humana, ou seja, sistemas de gênero. Esses arranjos determinam como as diferenças sexuais biológicas são interpretadas, vividas e institucionalizadas nas práticas culturais. Sistemas sexo/gênero não são emanações ahistóricas da mente humana; são produtos da atividade humana histórica.

Para Rubin, é fundamental analisar a evolução da troca sexual de forma análoga à discussão de Marx sobre a evolução do dinheiro e das mercadorias. A autora

⁵ Canal disponível em: <https://www.youtube.com/@CENTRALOficial>. Acesso em: 11 jan. 2025.

⁶ Playlist disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLH-VPhy_QJLHIEA_YiU2EXnSntbWqLkSm. Acesso em: 11 jan. 2025.

argumenta que há uma economia e uma política nos sistemas sexo/gênero que são obscurecidas pelo conceito de “troca de mulheres”. Ela ilustra essa ideia ao contrastar um sistema em que as mulheres são trocáveis apenas entre si com um sistema em que há um equivalente de mercadoria para as mulheres, destacando os diferentes efeitos sobre as mulheres em cada caso (Rubin, 1975, p. 204-205).

O sistema sexo-gênero é, portanto, um mecanismo pelo qual as sociedades patriarcais mantêm e reforçam a subordinação das mulheres. Esse sistema abrange as normas, regras e instituições que regulam a sexualidade e as relações de gênero, incluindo a maneira como os corpos e comportamentos são categorizados e valorizados com base no gênero.

A antropóloga estadunidense questiona a ideia de que homens e mulheres são mais diferentes entre si do que de qualquer outra coisa, argumentando que essa noção deve se originar de algo além da natureza. Rubin (1975) enfatiza que a identidade de gênero exclusiva, em vez de expressar diferenças naturais, suprime semelhanças naturais, exigindo a repressão de traços considerados “femininos” nos homens e “masculinos” nas mulheres.

Essa divisão rígida de gênero é exemplificada desde a infância, com a designação de papéis de gênero e a separação de brinquedos e atividades consideradas “coisa de menina” ou “coisa de menino”, como os *videogames*, frequentemente associados ao universo masculino.

HISTÓRIA DO MOVIMENTO GAMERGATE

A análise do sistema sexo-gênero de Rubin (1975) revela como as relações de poder se manifestam na estruturação social, incluindo a atribuição de papéis e expectativas baseadas no gênero. Essa dinâmica torna-se particularmente relevante ao examinarmos a cultura *gamer*, historicamente marcada por uma forte presença masculina.

No entanto, faz-se necessário considerar que durante muitos anos, os *videogames* foram frequentemente percebidos como um *hobby* dominado por jogadores homens. Embora essa percepção não refletisse a realidade, visto que muitas mulheres já participavam da cena *gamer* nas décadas de 1980 e 1990, a publicidade e a cultura *pop* em torno dos jogos reforçavam essa visão. A partir dos anos 2000, no entanto, esse cenário começou a passar por transformações.

O crescimento dos jogos independentes trouxe consigo narrativas e personagens que desafiavam os arquétipos tradicionais de protagonistas masculinos e femininos. Jogos como “*Braid*” (2008), “*The Path*” (2009) e “*Depression Quest*” (2013), por exemplo, apresentaram histórias mais inclusivas e expandiram a noção do que um jogo poderia ser.

Perreault e Vos (2018) argumentam que essa crescente diversidade foi interpretada por alguns como uma ameaça à “identidade original” do *gamer* e dos *videogames*, associada à figura do homem branco, cisgênero, que joga principalmente jogos de console ou computador, considerados “*hardcore*”, bem como uma tentativa de impor uma agenda politicamente correta ao meio. Essa reação conservadora serve de pano de fundo para o surgimento do *GamerGate*.

O movimento *GamerGate* teve como gatilho a publicação de um extenso artigo difamatório por Eron Gjoni, ex-namorado da desenvolvedora de jogos Zoe Quinn, em que ele alegava que ela havia se envolvido em relações sexuais com um jornalista de jogos para obter cobertura positiva para seu jogo “*Depression Quest*” (2013). Apesar da falsidade das acusações, usuários do *4chan*⁷, onde o artigo foi publicado, coordenaram uma onda massiva de ataques contra Quinn, incluindo assédio online, *doxxing*⁸, ameaças de morte e estupro.

Paralelamente, a crítica feminista Anita Sarkeesian, ao lançar a série de vídeos “*Tropes vs. Women in Video Games*” (2013) no YouTube⁹, analisou e criticou as representações estereotipadas e sexistas de mulheres na cultura *pop*, também se tornou alvo de intensos e prolongados episódios de assédio online, ameaças de morte, estupro, violência física e outros ataques. Seus vídeos desafiavam as normas tradicionais e a representação de gênero na cultura dos jogos (Salter, 2018; Martínez, 2020).

A hashtag *#GamerGate* foi adotada em 27 de agosto de 2014, em um *tweet* do ator Adam Baldwin, em apoio aos jogadores que alegavam que desenvolvedoras de jogos recebiam críticas favoráveis devido a relações sexuais com jornalistas. Dessa forma, discursos de ódio contra desenvolvedoras, jornalistas e acadêmicas feministas se

⁷ O *4chan* é um fórum online conhecido por sua estrutura anônima e organização em quadros de discussão por temas.

⁸ *Doxxing* consiste no ato de divulgar informações pessoais de alguém online, como endereço, telefone ou local de trabalho, com o intuito de assediar ou prejudicar.

⁹ Playlist disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62est9yP61.

Acesso em: 06 abr. 2025.

misturaram a uma suposta “preocupação” com a ética jornalística (Perreault e Vos, 2018).

Empoli (2019) destaca o papel de Steve Bannon durante o período do *GamerGate*, ao dar ampla cobertura ao movimento com o objetivo de mobilizar os *gamers* e convertê-los ao apoio a Trump na eleição de 2016. Por meio de uma seção no site “*Breitbart Tech*”, comandado pelo jornalista Milo Yiannopoulos, Bannon defendeu os usuários do *4chan* contra o que percebia como censura progressista e ataques de ativistas feministas, transmitindo a ideia de que o mundo estava em perigo e que a única forma de salvação era entrar para a política e se unir a eles e a Trump para combater o *establishment* político e midiático (Empoli, 2019). Em contrapartida, esses *gamers* de direita ofereceram diversos serviços ao candidato republicano

Desde 2024, observa-se um movimento similar aos acontecimentos originais do *GamerGate*, com a criação de uma lista de curadoria de jogos intitulada “*Sweet Baby Inc Detected*”. Essa lista, segundo seus criadores, catalogava jogos em que a empresa de consultoria em escrita Sweet Baby Inc. supostamente “forçava” a inclusão de pautas de Diversidade, Equidade e Inclusão (DEI). O grupo evoluiu para o “DEI Detected”, que agora cataloga em seu site qualquer jogo com elementos de diversidade e inclusão, promovendo boicotes e ataques a desenvolvedores e criadores de conteúdo de *videogames* ligados a essas pautas. Elon Musk, CEO da Space X, chegou a divulgar um vídeo favorável a esse movimento, afirmando que “*GamerGate 2.0 está a caminho*”. Esse discurso se refletiu na ascensão de um discurso “anti-DEI” explorado na campanha presidencial de Trump em 2024 (Agathocleous, Conway e Moore, 2024).

“DUSTBORN O GAME MAIS WOKE DE TODOS FLOPOU FEIO”: ANÁLISE DISCURSIVA DO VÍDEO

O objeto de análise deste estudo é o vídeo “*Dustborn o game mais woke de todos flopou feio*”, publicado no canal “Central” do YouTube. Este canal, criado em 2016 e com 881 mil inscritos, se autodefine como um espaço para “opiniões, críticas e debates honestos sobre o mundo dos *games*”, contando com um total de 4.972 vídeos e 355.456.979 visualizações até o momento da coleta de dados.

O vídeo analisado, escolhido por apresentar o maior número de visualizações dentro da *playlist* “Lacração no mundo dos *games*”, é um vídeo de comentários dos dois

apresentadores do canal, que se apresentam com os apelidos Lion e White, sobre o jogo *Dustborn*, publicado pela empresa independente norueguesa Red Thread Games.

Segundo a sinopse do jogo em sua página na plataforma Steam, “*Dustborn* é um jogo de ação e aventura para um jogador onde você joga com Pax, uma ‘Anormal’ exilada e golpista capaz de transformar palavras em armas. Em busca de uma nova vida e uma fuga de tudo, Pax aceitou uma proposta para levar um importante pacote de Pacífica para Nova Scotia, atravessando a República Americana controlada pela Justiça”. O jogo foi alvo do grupo *DEI Detected* desde o seu anúncio, sendo classificado como um jogo com pautas de Diversidade, Equidade e Inclusão (DEI) no site oficial do grupo, e foi tema de artigos e publicações do criador do grupo. Segundo o CEO da *Red Thread Games*, vários dos 12 desenvolvedores da empresa sofrem assédio diário de diversas formas (Lonning, gamer.no, 2024).

Após a análise do vídeo, com duração de pouco mais de 20 minutos, utilizamos a API¹⁰ *Transcript/Subtitle* do YouTube para obter a transcrição do áudio. O texto resultante foi revisado para ajustes e adequação às falas dos apresentadores.

Diante do texto transcrito, buscamos compreender as formações discursivas presentes no vídeo, utilizando a abordagem da Análise do Discurso Francesa, com base nos estudos de Dominique Maingueneau (2020). Maingueneau entende o discurso como uma prática social, ou seja, uma forma de ação que se realiza por meio da linguagem, mas que está sempre situada em um contexto histórico, social e cultural específico. Nessa perspectiva, o discurso não é apenas um conjunto de frases, mas sim uma organização mais ampla que envolve relações de poder, ideologias e representações sociais.

Para Maingueneau, as formações discursivas (FD) são como “regras do jogo” que determinam o que pode e o que não pode ser dito em um determinado contexto. Elas estabelecem os limites do dizível e do não dizível, organizando os enunciados de forma coerente e atribuindo-lhes sentido.

No vídeo analisado, identificamos a presença de diferentes formações discursivas que moldam a argumentação dos apresentadores. Em primeiro lugar,

¹⁰ API (Interface de Programação de Aplicativos) é um conjunto de rotinas e padrões de programação que permite que diferentes aplicativos de software se comuniquem e troquem dados entre si. Neste estudo, a API *Transcript/Subtitle* do YouTube foi utilizada para automatizar a obtenção das transcrições de áudio dos vídeos, facilitando a análise do conteúdo verbal. Essa ferramenta permite acessar e extrair os textos gerados automaticamente pelo YouTube, economizando tempo e esforço na transcrição manual.

observa-se a exaltação da identidade *gamer* “raiz”, caracterizada pela construção de uma identidade idealizada associada a traços como masculinidade, heterossexualidade e cisgeneridade. Discursos que valorizam essa identidade tradicional são utilizados para deslegitimar produções que buscam ampliar a representatividade e a diversidade no universo dos jogos.

Em segundo lugar, identificamos a desvalorização da diversidade e inclusão, expressa em uma série de enunciados que desqualificam pautas de diversidade, equidade e inclusão (DEI), frequentemente associando-as a uma suposta “lacração” ou “agenda *woke*”. Essa formação discursiva se manifesta na forma como o vídeo critica o jogo “Dustborn” por apresentar personagens e narrativas que fogem dos padrões tradicionais de gênero e sexualidade.

A terceira formação discursiva presente no vídeo é o ataque à crítica social, onde se busca deslegitimar a presença de temáticas sociais e políticas nos jogos, argumentando que o entretenimento deve ser separado de questões ideológicas.

Por fim, observa-se o uso do humor como arma de deslegitimação, com os apresentadores utilizando ironia, sarcasmo e provocação para desconstruir argumentos em favor da diversidade e inclusão. Essa formação discursiva corresponde à estratégia do “troll”, que usa o humor para desarmar adversários e desviar o foco de temas complexos.

Em conjunto, essas formações discursivas revelam as estratégias argumentativas empregadas no vídeo para defender uma visão específica da cultura *gamer* e para atacar discursos e produções que desafiam essa visão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um resumo expandido de uma pesquisa mais ampla que investiga a influência de discursos extremistas na comunidade *gamer* brasileira, tendo o *GamerGate* como contexto e o YouTube como plataforma de análise. Em função da natureza concisa deste formato, algumas discussões teóricas, como o aprofundamento do conceito de gênero e a misoginia na cultura *gamer*, bem como o detalhamento das nuances da Análise do Discurso Francesa, foram apresentadas de forma introdutória.

Cientes da necessidade de aprofundar tais discussões, esperamos que este trabalho seja selecionado para apresentação na íntegra no Intercom Nacional, onde

teremos a oportunidade de expandir o escopo da análise e contribuir de forma mais completa para o debate acadêmico sobre o tema.

REFERÊNCIAS

AGATHOCLEOUS, Alexis; CONWAY, Kim; MOORE, ReNika. *TRUMP ON DEI AND ANTI-DISCRIMINATION LAW: Rolling Back the Clock on Racial Justice*. **American Civil Liberties Union**, [s. l.], 2 jun. 2025. Disponível em: <https://www.aclu.org/publications/trump-on-dei-and-anti-discrimination-law>. Acesso em: 11 jan. 2025.

EMPOLI, Giuliano Da. **Os engenheiros do caos**: Como as *fake news*, as teorias da conspiração e os algoritmos estão sendo utilizados para disseminar ódio, medo e influenciar eleições. 1. ed. São Paulo: Vestígio, 2022. 190 p. ISBN 978-85-54126-60-5.

LØNNING, Mikkjell. *Dustborn dev opens up after brutal launch: “Caught us completely off guard”: Red Thread Games has endured hate and threats after the launch of their new game. Their CEO is worried for the future of the industry*. **Gamer.no**, Hegdehaugsveien, 16 out. 2024. Disponível em: <https://www.gamer.no/artikler/dustborn-dev-opens-up-after-brutal-launch-caught-us-completely-off-guard/517905>. Acesso em: 17 jan. 2025.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e análise do discurso**. São Paulo: Parábola, 2020.

MARQUES, Daniel; FALCÃO, Thiago; MUSSA, Ivan. **Ideologia do imposto**: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura *gamer* brasileira no Youtube. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/daniel-marques.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2025.

MARTÍNEZ, Macarena Hanash. *Feminist cyber-resistance to digital violence: Surviving gamergate*. Debats: **Revista de cultura, poder i societat**, n. 5, p. 287-302, 2020.

MORTENSEN, Torill Elvira. *Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate*. **Games and Culture: A Journal of Interactive Media**, Reino Unido, v. 13, n. 8, p. 787–806, 2016. DOI <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/toc/gaca/13/8>. Acesso em: 11 jan. 2025.

PEREIRA, Bruno Rocha. **Gamergate 2.0**: uma análise da cultura do ódio por meio de movimentos preconceituosos nos jogos. 2024. 83 p. Trabalho de Conclusão do Curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2024.

PERREAULT, Gregory P.; VOS, Tim P. *The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance*. **Journalism**, v. 19, n. 4, p. 553-569, 2018.

RUBIN, Gayle. *The Traffic in Women: Notes on the “Political Economy” of Sex*. In: REITER, Rayna (ed.). **Toward an Anthropology of Women**. Nova York e Londres: Monthly Review Press, 1975. cap. 9, p. 157-210. ISBN 0-85345-372-1.

SALTER, Michael. *From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse*. **Crime, Media, Culture**, v. 14, n. 2, p. 247-264, 2018.

SHAW, Adriane. *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. **Games and Culture**, Philadelphia, 2010. Disponível em:
<https://methodsandresearch.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/10/adrienne-shaw-what-is-video-game-culture.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2025.