

Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer brasileira no Youtube¹

Daniel MARQUES²
Thiago FALCÃO³
Ivan MUSSA⁴

Universidade Federal da Bahia/Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Universidade Federal da Paraíba
Universidade Potiguar

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar a relação entre a cultura gamer no Brasil e os traços específicos que o pensamento reacionário apresenta no nosso contexto local. Para tanto, selecionamos como objeto o discurso do canal de YouTube Central, especializado em games, mas que possui uma série de vídeos focados em questões políticas. A partir de análise de dados extraídos de uma lista de reprodução de 58 vídeos, detectamos uma forte inclinação a preceitos da racionalidade neoliberal, sobretudo o discurso anti-imposto e contra a atuação do Estado. Por fim, identificamos correlações positivas entre o movimento contra imposto e a figura de Jair Bolsonaro, apontando o canal como um potencial aglutinador da cultura gamer a pautas não apenas neoliberais, mas que traçam conexões com a extrema direita.

PALAVRAS-CHAVE: cultura gamer; neoliberalismo; bolsonarismo; extrema direita

INTRODUÇÃO

A partir da eleição de Donald Trump, o interesse na relação entre a comunidade gamer e preceitos ideológicos de direita e extrema-direita tornou-se alvo cada vez mais frequente de questionamentos. Inquirições em torno dessa temática desvelam a

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do Centro de Cultura, Linguagem e Tecnologias Aplicadas na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). EMail: danielmarquescontato@gmail.com.

³ Professor do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-Mail: thiago.falcao@academico.ufpb.br.

⁴ Professor de Produção Audiovisual e Comunicação Social na Universidade Potiguar. Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj). E-mail: ivanmussa@gmail.com.

pertinência de perspectivas de gênero (SHAW, 2012), classe (DYER-WITHERFORD; PEUTER, 2009), raça (TRAMMELL, 2020) e território (PENIX-TADSEN, 2016) para os *game studies*. Problemas relativos a estes assuntos permeiam a gênese da indústria de jogos e condicionam as intromissões reacionárias no caldo ideológico que circunda a cultura gamer. No entanto, há uma lacuna nessa rede de discussões que nos concerne: qual forma essa intromissão assume na cultura gamer no Brasil, diante de nossa própria experiência de ascensão da (extrema) direita?

A necessidade de compreender como isso acontece no contexto brasileiro advém da constatação de que a insurgência política da direita demonstra traços próprios no nosso território. É claro, cabe aqui relacionar o reacionarismo da cultura gamer brasileira a um ramo de características que compartilham traços com os movimentos reacionários nos EUA - sobretudo a partir do #Gamergate (MORTENSEN, 2016). No entanto, é necessário que levemos em conta os traços particulares da política brasileira, e também das condições específicas da cultura gamer local.

Nesse sentido, investigamos, neste trabalho, o discurso político em torno dos games e sua relação com o bolsonarismo. Especificamente, selecionamos o canal de YouTube Central⁵. Constata-se de imediato que, embora o foco da produção de conteúdo gire em torno de jogos, esse tema não aparece de maneira isolada: é permeado por discussões acerca de impostos que incidem sobre consoles e jogos, regulamentação da indústria, entre outros assuntos. O canal separa os vídeos com temas análogos a estes em uma lista de reprodução intitulada “Governo”. É nessa lista de vídeos que concentramos nossa análise, em busca das respostas para as seguintes perguntas: Quais valores político-ideológicos são articulados pelo conteúdo dos vídeos do canal? Qual sua relação com a ideologia neoliberal, com a extrema-direita e com o bolsonarismo - se é que ela existe?

Existe, no Brasil, uma produção incipiente, porém consistente, sobre o recente fenômeno do bolsonarismo e sua relação com os ambientes online. As bases fornecidas por estes estudos nos permitem partir de duas premissas que guiam este trabalho. A primeira demonstra que o movimento de apoio ao presidente Jair Bolsonaro é multifacetado, angariando perfis diversos e até mesmo aparentemente desconexos entre si. A pesquisa coordenada pela professora Isabela Kalil (2018), nesse sentido, detecta nada menos que 18 perfis de seguidores do bolsonarismo, cada um com seus aspectos

⁵ Fonte: <https://www.youtube.com/c/CENTRALOficial>.

singulares. Dentre eles, encontra-se o perfil do *gamer* - associado também à figura do *nerd*, do *hacker* e do *geek*:

O perfil destes conservadores concentra-se em fóruns restritos, jogos online e caixas de comentários de sites de cultura pop em que é possível verificar falas tradicionalistas e intolerantes sobre personagens específicos do mundo dos games, quadrinhos e filmes. Além do mundo do entretenimento e jogos, a figura dos haters e trolls se fazem presentes nos comentários de portais de notícias e outras ações cibernéticas como ataques a determinadas páginas ou perfis. (KALIL et al., 2018, p. 15)

A segunda premissa ressalta a importância de levar em conta o contexto internacional de fortalecimento da racionalidade neoliberal e da extrema direita, mas sem esquecer que o cenário nacional exhibe características que exigem que o fenômeno seja estudado de forma autônoma. O professor João Cezar de Castro Rocha (2020) realiza o que denomina uma etnografia textual, com o objetivo de delimitar o bolsonarismo a partir de um tripé ideológico genuinamente brasileiro: a doutrina da Lei de Segurança Nacional de 1967 (implementada pela ditadura civil-militar brasileira de 1964-1988); o Orvil - espécie de dossiê conspiratório de origem militar, que sistematiza o medo do comunismo e do marxismo (cultural), caricaturando um inimigo interno a ser combatido; por fim, o sistema de crenças baseado na obra de Olavo de Carvalho. Castro Rocha percebe que as ideias, para além de sua configuração formal nas fontes citadas acima, possuem expressão informal - inclusive nas mídias digitais - que se desenvolvem de maneira orgânica:

A ascensão da direita no Brasil contemporâneo, dada sua força e alcance, é um fenômeno necessariamente mais orgânico e longo do que transparece nas interpretações dominantes no campo da esquerda. Desconsiderar esse panorama impede que se compreenda o processo político atual. [...] O bolsonarismo não possibilitou o triunfo eleitoral da direita, mas, pelo contrário, a ascensão paulatina da direita, articulada desde meados da década de 1980, preparou a vitória do Messias Bolsonaro. Em que medida, o capitão Bolsonaro tornou-se um inesperado ponto de fuga desse movimento? (ROCHA, 2020, p. 30-32)

A partir desses dois alicerces, é possível introduzir a contribuição que pode surgir de um estudo aprofundado do papel das comunidades gamers brasileiras na construção e manutenção do bolsonarismo. Em primeiro lugar, propomos incrementar o perfil delineado por Kalil et al. A pesquisa aborda a relação entre o grupo *nerds/gamers/geeks/hackers* com um outro grupo, o da “masculinidade viril” (KALIL, 2018, p. 15). Os dados preliminares que obtivemos neste artigo sugerem uma outra

conexão: a dos gamers com o discurso neoliberal contra impostos, de negação do Estado e, no limite, da política⁶.

Um segundo desdobramento, este depreendido do estudo de Castro Rocha, diz respeito à natureza da associação entre gamers e discurso bolsonarista. A atuação de grandes influenciadores de extrema direita brasileiros costuma ser compreendida como fruto de estratégias de desinformação, que envolvem, por exemplo, a confecção de *fake news* (PIAIA; ALVES, 2020), e o disparo de mensagens em larga escala (SANTOS et al., 2019), entre outras estratégias coordenadas de manipulação do discurso público em ambientes digitais. No entanto, como pontua Castro Rocha, é necessário ter em mente que a comunicação da extrema direita e seus respectivos preceitos é alimentada por iniciativas espontâneas, não-hierarquizadas, enfim: orgânicas.

É nesse sentido que torna-se possível investigar a conexão improvável entre cultura gamer, discurso anti-imposto, racionalidade neoliberal e bolsonarismo. Nossa hipótese é que o canal Central ilustra a força retórica e comunicacional das comunidades gamers na propagação da ideologia bolsonarista, justamente por ser orgânica, flexível e - e este seria seu traço mais marcante - por não pautar o tema do bolsonarismo como protagonista de seus vídeos. Pelo contrário: o nome do presidente aparece de forma tangencial, ainda que persistente: o político nunca é o centro da mensagem, porém é associado constantemente a reduções de impostos e a visões anti-estatizantes. O discurso extremista não se faz presente (pelo menos não nas transcrições dos vídeos analisados), mas é flagrante a associação afetiva entre Bolsonaro e o sonho dos jogos e consoles mais baratos, afeto que pode ser um dos fatores que levam à aderência orgânica dos gamers ao bolsonarismo. Seria surpreendente se tal adesão não trouxesse consigo, além do discurso contra impostos e intervenção estatal, outras pautas da extrema direita para o interior desta comunidade.

Isso, no entanto, faz parte de uma agenda de abrangência superior, que não se resolverá no presente texto. Aqui, nos limitamos a analisar os dados obtidos na transcrição dos vídeos do Central, demonstrando como seu revestimento ideológico é pesadamente influenciado pela racionalidade neoliberal. Pontuamos, complementarmente, como a figura de Bolsonaro se aglutina a essa configuração discursiva. Com isso, propomos o

⁶ Essa conexão traça uma linha que une o bolsonarismo ao neoliberalismo, fator sublinhado pela pesquisadora Letícia Cesarino (2019) na dimensão identitária e ideológica, e pela pesquisadora Camila Rocha (2018) na dimensão da organização macropolítica em uma frente “ultraliberal-conservadora” (p. 33-34).

primeiro passo para uma caracterização em profundidade da relação entre a cultura gamer brasileira e a emergência da extrema direita no Brasil.

1. COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Como estratégia para investigação do problema de pesquisa aqui proposto, realizamos uma incursão experimental em conteúdos gamer produzidos no Youtube com enquadramento político. Para tanto, selecionamos o canal Central, atualmente com 829 mil inscritos e 3169 vídeos publicados. O referido canal se apresenta como um espaço de *“Debates, opiniões e críticas HONESTAS sobre o mundo dos games. As últimas novidades do mundo dos games, por quem não tem medo de falar a verdade”*. Dentre os vídeos, verificamos que o canal possui uma playlist específica, nomeada de “Governo”, na qual os próprios criadores agrupam conteúdos que entendem como relacionados a pautas de governo e política. A playlist conta com 62 vídeos e 13.399 visualizações únicas. Esses vídeos foram publicados entre julho de 2019 e julho de 2021 e, somados, possuem 191.872 comentários.

A partir do uso da ferramenta YouTube Data Tools fizemos a coleta da lista de vídeos presentes na playlist “Governo”, bem como a coleta das informações estatísticas (comentários, tempo de visualização de cada vídeo, títulos, descrições, hashtags, likes, dislikes etc.) e metadados de cada vídeo. De posse desses dados foi possível utilizar a Youtube Transcript/Subtitle API para coletar as transcrições automáticas produzidas pelo reprodutor do Youtube. Este script de Python nos permitiu extrair transcrições automáticas de 58 dos 61 vídeos presentes na playlist “Governo” no momento de escrita deste artigo. Tendo em vista o caráter exploratório da presente pesquisa, optamos por nos concentrar na análise do conteúdo das: a) descrições dos vídeos e; b) transcrições automáticas dos vídeos.

Uma primeira vista sobre os títulos ajuda a revelar as questões centrais que envolvem os vídeos da playlist. Conforme podemos verificar na figura 2, o eixo central de conteúdo dos vídeos diz respeito a questões de impostos e legislação relativa a precificação de produtos gamer. Entre os termos mais utilizados encontramos coisas como “imposto*” (21 ocorrências), “redução” (10 ocorrências), “abaixeimpostogamer” (6 ocorrências), “absurdo” e “lei” (ambos com 5 ocorrências). Desse modo, é seguro dizer que a maioria dos vídeos não só versa sobre aspectos da política tributária brasileira como

de termos que ocorrem juntos de forma frequente no corpus. Como é possível visualizar na figura 3, é curioso perceber como alguns termos co-ocorrem juntos formando temas particulares, como é o caso de “presidente bolsonaro donald conseguimos mundo twitch passando história junta guedes”. Nesse agrupamento específico de termos surgem diversos agentes políticos ligados não só ao bolsonarismo, como também à extrema direita internacional (no caso de “donald”, uma referência a Donald Trump). Esses personagens co-ocorrem com termos como “conseguimos” e “história”. Destacamos também o cluster formado pelos termos “governo-melhores-medida-chinês-vergonha-acabar-decisão-aumentar-absurda-opinião”. Esse cluster agrupa termos que relacionam a ideia de Governo ou mesmo do governo chinês a decisões políticas e medidas do campo do absurdo. Chama atenção a discrepância dos termos associados a Trump e Bolsonaro (“conseguimos” e “história”) daqueles que aparecem em referência ao governo chinês (“vergonha” e “absurda”), por exemplo.

Temas	
Tema	
presidente bolsonaro donald conseguimos mundo twitch passando história junta guedes	
brasil redução imposto abaixeimpostogamer brasileiro abaixar recente fake news playstation	
lei acabou deputado gamer impostos jogar game político gastou 383	
impostos youtubers brasileira recentes conseguiu paulo trump vitória aprovou dinheiro	
governo melhores medida chinês vergonha acabar decisão aumentar absurda opinião	
absurdo senadora disse recente sports finalmente folha videolist_playlist61_ absurdos recentemente	
gamers proibir motivo criar preços país meme streamers ridículo política	

Figura 2: Sequências de palavras mostram agrupamentos de termos por tema, encontrados nas transcrições e descrições dos vídeos.

Outro cluster encontrado agrupa como tema o conjunto dos termos “lei-acabou-deputado-gamer-imposto-jogar-game-político-astou”. Nesse caso, especificamente, o agrupamento de termos revela que o canal está interessado em discutir também casos em que políticos realizam proposições de lei que podem onerar ou cercear o consumo de gamers – seja através do aumento de impostos ou da proposição de legislação específica visando regulamentar algum aspecto dessa prática. Algo semelhante acontece com o cluster “absurdo-senadora-disse-recente-sports-finalmente-folha-absurdos-recentemente”, que aponta para o enquadramento do canal acerca das movimentações da senadora Leila Barros (Cidadania-DF) para regulamentar a práticas de esportes eletrônicos no Brasil. A senadora é constantemente interpelada em vídeos presentes nessa

playlist. Para além desses temas específicos, parece haver, conforme demonstra a figura 3, um claro esforço em enquadrar os agentes políticos enquanto dificultadores do consumo e práticas gamer no Brasil – seja através do aumento de preços, da proposição de impostos ou outras formas de regulamentação. Toda e qualquer atitude dessa natureza é encarada pelos interlocutores do canal como indesejadas e danosas a sua comunidade. Realiza-se a identidade gamer, portanto, enquanto o ato de consumo desses produtos.

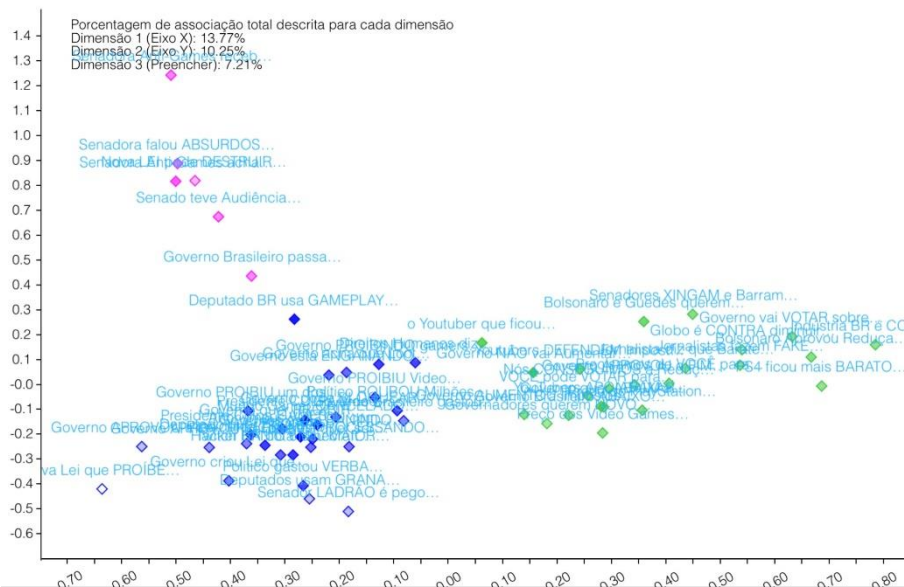


Figura 3: Gráfico onde cada vídeo é representado por um marcador. A incorrência de termos e agrupamentos de termos permite identificar temas correlatos nos vídeos, identificados acima pelas cores dos marcadores (descrição detalhada no parágrafo abaixo).

Esses aspectos são, na realidade, os grandes interesses em termos de conteúdo dos vídeos encontrados nessa playlist. A partir da análise do gráfico de dispersão que verifica similaridade entre o conteúdo dos vídeos (através das transcrições extraídas), conseguimos perceber a presença de três agrupamentos específicos. O primeiro, e mais destacado do resto, em rosa no gráfico da figura 3, consolida os vídeos nos quais o canal trata sobre as tentativas do governo de regulamentar os esportes eletrônicos. O agrupamento verde diz respeito a vídeos que tratam com maiores detalhes sobre impostos, aumento e redução de preços de jogos e consoles. Já o cluster de vídeos em azul aglutina conteúdos mais gerais sobre games e temas políticos, mas, em sua totalidade, são vídeos que comentam sobre alguma movimentação governamental entendida como negativa pelos criadores de conteúdo. As palavras de ordem, nesse caso, são “banir”, “impedir”, “proibir”, “destruir”, “contra” e “enganar”.

Através do Voyant Tools é possível identificar, também, frases que sejam recorrentes no corpus. No caso das transcrições, especificamente, a ferramenta tem mais dificuldade de identificar as frases tendo em vista que o script de transcrição automática produz um resultado com muitas características de oralidade, além das próprias limitações do algoritmo de transcrição automática do Youtube. Desse modo, torna-se mais difícil para o software identificar frases recorrentes de forma consistente. Mesmo assim conseguimos verificar algumas frases pertinentes que se repetem ao longo do corpus. Talvez a mais representativa delas seja “*eu acho que esse é o grande problema do brasil é*”. Embora essa frase possa parecer simples, é também bastante reveladora. Revela-se, aqui, um *ethos* de culpabilidade do Estado nacional para com os problemas tratados pelos vídeos da playlist. Parece haver também um ar de ressentimento com o Brasil, no que seria esse grande problema.

Também é curioso o esforço de adotar uma postura supostamente imparcial, como podemos ver em duas das frases recorrentes: “*e ele deixa bem claro em vários pontos que ele eu não sou contra eu acho que vai ser bom mas não vai ser do jeito que você imagina*” e “*não é que eu sou a favor ou contra*”. Essa postura de imparcialidade aparece nos pontos do corpus em que verificamos a ocorrência do termo “Lula”, referindo-se ao ex-presidente petista. Em diversas dessas passagens esse personagem é evocado como um equivalente a Bolsonaro e, criticando os dois, o canal estaria isento de uma posição política particular. Nesse sentido, a crítica é endereçada à classe política como um todo. Na passagem abaixo, por exemplo, os criadores de conteúdo chamam os políticos de “dinossauros de Brasília”, “ladrões” e “corruptos”. No corpus, como um todo, o termo “políticos” co-ocorre com outros como “vagabundo”, “safados”, “ladrões” e “dinheiro”. Há, portanto, uma característica forte nesses conteúdos de uma postura belicosa contra a classe política tradicionalmente estabelecida.

2. TRAÇOS DE MOVIMENTOS REACIONÁRIOS GAMER

A partir da análise de conteúdo e da condução do estudo de caso apresentado anteriormente é possível delinear algumas características gerais de movimentos reacionários em comunidades gamer

2.1. A identidade do gamer se constrói a partir das práticas de consumo

Como visto, boa parte das preocupações deste canal, especificamente, giram em torno de temas relacionados aos impostos sobre jogos e consoles, bem como as consequências disso na capacidade de consumo dos jogadores. Essa parece ser uma questão central para esses criadores de conteúdo, tendo em vista que povoa boa parte dos vídeos. Isso nos indica, portanto, que a realização da identidade gamer proposta por esses vídeos pressupõe relações de consumo entre os jogadores e as marcas. O Estado e o governo, por sua vez, aparecem sempre como barreiras ou agentes contrários à realização desta relação de consumo.

2.2. Estado, governo e políticos são antagonistas principais da comunidade gamer

Levando em consideração que a articulação da identidade gamer reacionária se dá a partir da consumação das relações de consumo, parece natural que qualquer agente que seja percebido como um impedimento a esse processo seja taxado como antagonista. O Estado, governos e políticos, portanto, aparecem em nosso corpus enquanto instituições essencialmente maliciosas para a realização da identidade dessas comunidades. Além disso, parece haver também uma ingenuidade sobre o próprio papel do Estado na própria vida social, já que agentes políticos aparecem como figuras de interesse tão somente empreendem ações que tocam diretamente no interesse da comunidade gamer. Resume-se o papel do Estado a taxar e agir de forma abusiva sobre , nesse caso, a comunidade gamer estudada.

2.3. As relações de consumo possuem mais força do que outras ações sociais

Como vimos, o valor das ações políticas, para essa comunidade, parece estar relacionada a sua capacidade de potencializar ou constranger o potencial de consumo desses sujeitos. É por isso, por exemplo, que o termo “Bolsonaro” aparece comumente associado a expressões positivas, já que, em nosso corpus, as ocorrências do termo estão relacionadas a movimentações para reduzir cargas tributárias sobre games. O que chama atenção, nesse caso, é o fato de Bolsonaro, enquanto personagem político, ser reduzido somente aos interesses dessa comunidade – ações que afetam práticas gamer. Nesse

sentido, parece subsistir uma subscrição quase total a um *ethos* fortemente neoliberal, especialmente quando se considera que qualquer movimentação que busque impedir o desenvolvimento do mercado sem supervisão é tida como negativa. Não é à toa que a frase mais presente no corpus é “*eu acho que esse é o grande problema do brasil é*”, indicando que, no imaginário desses criadores de conteúdo, é a política que atua como motor de atraso.

2.4. A postura neoliberal é tida como neutra ou apolítica

Já que os agentes políticos (os “*dinossauros de Brasília*”, conforme aparece no corpus) são enquadrados enquanto essencialmente nefastos ao desenvolvimento nacional, parece natural que a comunidade aqui estudada perceba a si própria como apartada de valores ou significados políticos. Não é somente uma questão de indiferença ao mundo político, mas uma espécie de aversão cuja carapaça é revestida de uma identidade neutra ou apolítica. Essa neutralidade aparente é demonstrada quando o canal identifica suas opiniões como “honestas” e seus participantes dizem não tomar partido de qualquer agente político. Entretanto, como vimos, o corpus demonstra que as posições dos criadores de conteúdo sobre os temas tratados nos vídeos fazem, sim, juízos de valor sobre, por exemplo, a polarização entre Bolsonaro e Lula. Desse modo, o conteúdo é supostamente vendido como “honesto”, “neutro” e “apolítico” quando, na realidade, carrega consigo uma série de valores atrelados ao neoliberalismo – especialmente a demonização do Estado e dos agentes políticos e a realização das práticas sociais a partir de relações de consumo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, abordamos o problema da relação entre cultura gamer brasileira, racionalidade neoliberal e a expressão nacional da ideologia da extrema direita. Como corpus de análise, selecionamos o canal Central, especializado em games, mas que dedica uma parcela significativa de seus vídeos para tratar de assuntos associados à política, reunidos na lista de reprodução “Governo”, elaborada pelos próprios administradores do canal.

A partir de análise de dados extraídos das transcrições destes vídeos, detectamos a alusão intensiva à pauta da diminuição de impostos sobre consumo de jogos e consoles. A figura de Bolsonaro se associa positivamente a essa pauta no discurso do canal, que aponta para uma rede discursiva mais ampla, associada a uma ideologia contra a intervenção Estatal.

Essa primeira inserção no ecossistema gamer no YouTube, por fim, serve ao propósito de investigar de que modo o bolsonarismo e as pautas de extrema direita se articulam aos aspectos neoliberais incutidos no discurso dessa comunidade. Para além das conclusões obtidas nessa análise preliminar, é possível vislumbrar como o discurso anti-imposto serve a um programa ideológico mais complexo. No próprio canal Central, os vestígios deste programa são identificáveis, por exemplo, na repulsa à presença de personagens femininas, negras, não-brancas, entre outras minorias nos jogos.

Outra direção que necessita ser explorada é a que aponta à construções discursivas elaboradas pela audiência do canal, e não pelos seus produtores, a partir do conteúdo da lista de reprodução em questão. Esse movimento nos permitirá complementar o raciocínio desenvolvido no presente texto, demonstrando se, de fato, o público apreende o discurso ligado à racionalidade neoliberal como elemento de uma constelação discursiva maior, que inclui aspectos extremistas.

REFERÊNCIAS

CESARINO, Letícia. Identidade e representação no bolsonarismo. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 62, n. 3, p. 530-557, 2019.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greid de. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

MORTENSEN, Torill. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787–806, 2018.

PENIX-TADSEN, P. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: The MIT Press, 2016.

PIAIA, V. R.; ALVES, M. **Abrindo a caixa preta: análise exploratória da rede bolsonarista no WhatsApp**. In: VIII Congresso da Compólitica, 2019, Brasília. Anais do VIII Congresso da Compólitica. Brasília: Compólitica, 2019.

ROCHA, Camila. **Menos Marx, mais Mises: uma gênese da nova direita brasileira (2006-**

2018) (Tese de Doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

SANTOS, João Guilherme et al. WhatsApp, política mobile e desinformação: a hidra nas eleições presidenciais de 2018. **Comunicação & Sociedade**, v. 41, n. 2, p. 307-334, 2019.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, 2012.

TRAMMELL, Aaron. Torture, Play, and the Black Experience. **G|A|M|E: Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 9, p. 33-49, 2020.