

Proposta metodológica para análise de nacionalismo em comunidades *gamers*:

o caso dos *chats* ao vivo na Twitch

Ian Bacellar Cruz Silva¹ e Thiago Pereira Falcão²

Resumo

A cultura *gamer* tem, de forma crescente, atraído o interesse de atores relevantes da política mundial. Percebe-se, no caso brasileiro, um criativo conjunto de estratégias de apropriação da linguagem *gamer* por grupos alinhados com a extrema-direita. Paralelamente, estudos apontam para a incorporação de elementos da identidade nacional brasileira como uma característica atual desses mesmos grupos. Este trabalho constitui um esforço inicial para a elaboração de um método de pesquisa personalizado que busque compreender como os elementos do nacionalismo da nova extrema-direita brasileira se infiltram em comunidades *gamers* a partir da análise do bate papo da Twitch.tv do *streamer* Gaules durante torneios de Counter-Strike. Após realizar uma revisão metodológica de estudos do campo, observamos a prominência pela utilização de métodos envolvendo Processamento de Linguagem Natural (PLN) para análise de bate-papos on-line. Para nossa pesquisa, propomos um recorte para coleta dos dados baseado no tipo de evento transmitido, na presença de participantes brasileiros e estrangeiros nas competições e na escala dos campeonatos. Para a obtenção e análise dos dados, contudo, sugerimos a utilização de ferramentas que operam com PLN, combinadas com técnicas de análise manual do *corpus* da pesquisa.

Palavras-chave

nacionalismo; cultura *gamer*; nova extrema-direita; *esports*; Twitch.

¹ Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, ian.bacellar@academico.ufpb.br.

² Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, thiago.falcao@academico.ufpb.br.

Methodological proposal for the analysis of nationalism in gamer communities:

The case of live chats on Twitch

Ian Bacellar Cruz Silva¹ and Thiago Pereira Falcão²

Abstract

Gaming culture has increasingly drawn the attention of key players in global politics. In the Brazilian context, there is evidence of a creative set of strategies for appropriating gamer language by groups aligned with the far right. At the same time, studies highlight the incorporation of elements of Brazilian national identity as a defining feature of these groups. This work represents an initial effort to develop a customized research method aimed at understanding how elements of nationalism from Brazil's new far right infiltrate gaming communities, based on the analysis of Twitch.tv chat during Counter-Strike tournaments streamed by Gaules. After conducting a methodological review of studies in the field, we observed the prominence of using Natural Language Processing (NLP) methods for analyzing online chats. For our research, we propose a selection for data collection based on the type of event broadcast, the presence of both Brazilian and foreign participants in the competitions, and the scale of the tournaments. To obtain and analyze the data, however, we suggest employing tools that utilize NLP combined with manual analysis techniques of the research corpus.

Keywords

nationalism; gaming culture; new far right; esports; Twitch.

¹ Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, ian.bacellar@academico.ufpb.br.

² Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, thiago.falcao@academico.ufpb.br.

Propuesta metodológica para el análisis del nacionalismo en comunidades gamers:

el caso de los *chats* en vivo en Twitch

Ian Bacellar Cruz Silva¹ y Thiago Pereira Falcão²

Resumen

La cultura gamer ha atraído de forma creciente el interés de actores relevantes de la política mundial y, en el caso brasileño, se observa un conjunto creativo de estrategias de apropiación del lenguaje gamer por parte de grupos alineados con la extrema derecha, junto con la incorporación de elementos de la identidad nacional brasileña como rasgo distintivo de estos sectores. Este trabajo constituye un esfuerzo inicial para elaborar un método de investigación personalizado que permita comprender cómo los elementos del nacionalismo de la nueva extrema derecha brasileña se infiltran en comunidades gamers a partir del análisis del chat en vivo de Twitch.tv del streamer Gaules durante torneos de Counter-Strike. Tras una revisión metodológica del campo, identificamos la prominencia del uso de métodos basados en Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) para el análisis de chats en línea; por ello, proponemos un recorte de recolección de datos basado en el tipo de evento transmitido, la presencia de participantes brasileños y extranjeros en las competiciones y la escala de los campeonatos, combinando herramientas de PLN con técnicas de análisis manual del corpus de la investigación.

Palabras clave

nacionalismo; cultura gamer; nueva extrema derecha; *esports*; Twitch.

¹ Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, ian.bacellar@academico.ufpb.br.

² Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, thiago.falcao@academico.ufpb.br.

Se hoje é possível pensar em entrelaçamentos entre política e jogos, especialmente entre videogames, cultura *gamer* e a política brasileira, há uma década isso não seria comum. Isso porque os jogos costumavam ser interpretados como artefatos destinados puramente ao entretenimento, ao lúdico, área que se posicionava na contramão de uma sociedade compromissada com seu desenvolvimento (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

Apesar do processo conturbado – pautado largamente na clonagem e pirataria – que primeiro trouxe os videogames para o Brasil durante a ditadura militar (Ferreira, 2017), a semente de uma cultura que viria a escalar enormemente décadas depois foi plantada. Nos últimos anos, sobretudo devido à intensa polaridade em torno das disputas políticas no país e aos exemplos notados na política internacional [1], estadistas, partidos, empresas e outros atores vêm buscando atrair a atenção da comunidade *gamer*, que hoje constitui parcela expressiva na população brasileira.

Sobre isso, dados da Pesquisa Game Brasil (2024) mostram a grandiosidade e pluralidade de indivíduos que têm o hábito de jogar no país, evidenciando, no entanto, certas particularidades. Dentre essas, de notável interesse para a presente pesquisa é a composição do perfil dos *gamers* brasileiros que utilizam predominantemente o computador como instrumento de jogo. Nesse grupo, 67% dos entrevistados são homens, em grande medida brancos e pardos, pertencentes às classes média e alta e entre 16 e 39 anos (Pesquisa Game Brasil, 2024).

É justamente sobre esse perfil que incidem novas tendências, como o desenvolvimento de jogos que trazem como elementos centrais figuras políticas e mensagens veiculadas em campanhas eleitorais, como em *Kandidatos* (Shaikonina Games, 2020) e em *Bolsomito 2k18* (BS Studios, 2018). Em outros casos, lideranças tentam se aproximar mais diretamente da comunidade *gamer*, como no “abraço aos *gamers*” postado no Twitter do então Presidente Jair Bolsonaro em julho de 2019 (Bolsonaro, 2019).

Em articulação com essas estratégias, percebemos no discurso de Bolsonaro o que Seymour (2024) apresenta como “nacionalismo desastroso” (*disaster nationalism*), uma manipulação das feridas acumuladas por um regime capitalista permeado por inseguranças e crises – econômicas, sociais, ambientais – e a canalização dessa infelicidade coletiva para “inimigos” nominados, a depender do contexto local: “muçulmanos, comunistas, globalistas, judeus, e por aí vai” (p. 25, tradução nossa) [2]. Seymour (2024) e Iamamoto, Mano e Summa (2021) convergem ao apontar que Bolsonaro acompanhou outros líderes políticos internacionais ao mobilizar o discurso nacionalista anticomunista, revivendo tendências da Guerra Fria, e se aportando em “valores patrióticos” – abusando do uso de símbolos nacionais e ufanistas – para chegar ao poder e manter o apoio público.

Rocha (2021) acrescenta uma lente de particular valor ao nosso estudo quando argumenta que grupos de direita no Brasil passaram por um longo período – mais nitidamente entre 1988 e 2013 – de tímidas manifestações políticas de grande escala pública, e encontraram na internet, especialmente em blogs alternativos e nas incipientes redes sociais – um ambiente acolhedor para a disseminação de ideias neoliberais, e às vezes de teor extremista.

Tal cenário sofreu uma alteração significativa a partir das jornadas de junho, em 2013, quando – inicialmente no estado de São Paulo, e posteriormente no país inteiro – grande parte da população foi às ruas reivindicar por melhoras das mais diversas ordens no sistema brasileiro. No entanto, esse movimento vocalmente apartidário passou a ser uma grande oportunidade para grupos de direita – como o Movimento Brasil Livre (MBL), Movimento Endireita Brasil (MEB), Instituto Millenium, Vem pra Rua e os Revoltados Online – assumirem o protagonismo das mobilizações populares e fortalecerem sua rede de apoio ao difundirem seus ideais. A maioria desses grupos já tinha forte presença na internet há alguns anos (Rocha, 2021).

Tais grupos não pararam de se estruturar e renovar suas estratégias em ambientes digitais, se tornando posteriormente fundamentais para a campanha presidencial de Bolsonaro. Kalil (2018) nos permite um melhor entendimento disso a partir do seu mapeamento de 18 perfis de apoiadores de Bolsonaro, com alto destaque para o 3º grupo, intitulado por ela de “*nerds, gamers, hackers e haters*”. Possuindo uma demografia convergente com a dos “*gamers* de computador”, a comunidade mapeada por Kalil não engloba apenas *gamers*, mas usuários assíduos da internet e de comunidades virtuais de maneira mais ampla. Esse público se tornou alvo de exitosas estratégias de comunicação por parte do ex-presidente e sua equipe nos últimos anos (Santos *apud* Mussa; Messias, 2022).

Por um lado, parte dessas estratégias foi pautada na “criação e repercussão de estéticas afins ao público jovem” (Macedo *et al.*, 2023, p. 5), e, por outro, em publicações onde Bolsonaro conversava diretamente com seus eleitores *gamers*, como em um vídeo onde o político aparecia jogando um jogo de tiro em seu Playstation (Velho; Henn, 2023). Outra faceta da política do ex-presidente foram os discursos abordando a redução de impostos sobre consoles e jogos, insistentemente lembrados por seus apoiadores na comunidade *gamer* (Marques; Falcão; Mussa, 2021). A busca pelo desenvolvimento dessas táticas de aproximação advém sobretudo da percepção de que o público jovem, protagonista das comunidades virtuais, constitui um setor desmobilizado e cada vez mais desinteressado pela política (Santos *apud* Mussa; Messias, 2022).

Pensando nisso, acreditamos ser frutífero investigar os impactos de discursos e ideologias nacionalistas sobre o público *gamer*. Dessa forma, buscamos compreender se há a manifestação de elementos nacionalistas – bandeira, cores nacionais, hino, símbolos do país (cânticos e clubes de futebol, músicas e outros elementos culturais),

figuras e períodos históricos – dentro de comunidades virtuais *gamers* no Brasil, e em caso afirmativo, se esses símbolos se misturam com elementos da nova extrema-direita neoliberal nacionalista – notadamente com um discurso nacionalista anticomunista, com distinções entre “a nação e seus inimigos” e a presença de ideais racistas e/ou misóginos (Iamamoto; Mano; Summa, 2021, p. 2–3).

Visando alcançar esse objetivo, elencamos o grupo de espectadores de Counter-Strike 2 (Valve, 2023) do canal do *streamer* Gaules (Twitch.tv/Gaules) na plataforma Twitch.tv ([2011]). Seleccionamos como nosso *corpus* o *chat* ao vivo da plataforma durante torneios internacionais de Counter Strike 2 onde há pelo menos uma equipe brasileira em disputa.

A escolha do título Counter-Strike (CS) se justifica por um conjunto de razões. Primeiro, trata-se de um jogo que tem a temática militar e realista, com claras divisões entre “terroristas” e “contraterroristas”, além de ser do gênero *FPS* (*First Person Shooter*) [3], que combina elementos culturalmente associados ao exercício da masculinidade, como agressividade, virilidade e competição (Nascimento, 2023; Pereira, 2010).

Segundo, chegando ao Brasil no começo dos anos 2000, o jogo foi pioneiro na formação da cultura *gamer* dos jovens brasileiros a partir da sua prática em *lan houses* (Nascimento, 2023). Também Counter-Strike foi uma das origens para a prática competitiva de jogos eletrônicos no país – o que hoje se consolidou como o ecossistema profissional dos e-sports – e, como aponta Mußotter (2021), sentimentos e manifestações nacionalistas são permeadas por noções de competitividade.

Um dos ex-jogadores profissionais formados no começo do cenário é Alexandre Borba Chiqueta, popularmente conhecido como Gaules. Atualmente, ocupando a posição de maior *streamer* de Counter-Strike do Brasil e figurando constantemente entre os maiores do mundo, Gaules já foi – algumas vezes – alvo de matérias jornalísticas por apresentar discursos polêmicos durante suas transmissões, algumas delas por sugerir um alinhamento político com valores defendidos por partidários da extrema-direita (Araújo, 2021). Certamente, com uma comunidade tão grande e com um alcance enorme, a influência exercida pelo *streamer* enquanto transmite e narra torneios de CS, acreditamos, pode ser presenciada com espontaneidade em seu próprio *chat*.

Seguindo neste trabalho, apresentamos uma pesquisa de procedimentos metodológicos que vêm sendo aplicados por pesquisadores para estudarem objetos ou plataformas similares ao de nosso estudo. Após a revisão crítica dos métodos encontrados, construímos uma proposta de metodologia personalizada para alcançar nosso objetivo. No fim, manifestamos uma breve reflexão acerca das possibilidades oferecidas pelo método proposto e para as próximas etapas para a pesquisa.

Revisão de procedimentos metodológicos

Visando mapear métodos que nos permitirão responder nossa pergunta de pesquisa, “como a linguagem nacionalista da nova extrema-direita brasileira se faz presente na maior comunidade virtual de espectadores de Counter-Strike do país?”, executamos, em um primeiro momento, as seguintes etapas: (a) busca exploratória por trabalhos acerca do tema; (b) pesquisa e identificação de trabalhos com metodologias recicláveis para nosso estudo; e (c) combinação de diferentes estratégias para a elaboração de uma metodologia personalizada.

Para obter um panorama metodológico, iniciamos nossas buscas por trabalhos que envolvessem a análise de bate-papos (*chats*) on-line, por meio das palavras-chave “bate-papo on-line”, “bate-papo ao vivo”, “*chat* Twitch”, “*chat* massivo”, “*chat* multiparticipante” e seus equivalentes em inglês. Acreditamos que, apesar do nosso *corpus* se tratar de um bate-papo com interações em tempo real, o que traz especificidades para nosso procedimento de coleta de dados, observar métodos aplicados em *chats* digitais de interação assíncrona poderia nos fornecer ricas técnicas de coleta e análise das informações.

Ao verificar os resultados obtidos, identificamos um certo padrão: a maioria das pesquisas analisadas (Chakravarthi, 2022; Kim; Wohn; Cha, 2022; Nascimento *et al.*, 2024; Nematzadeh, 2019; Uthus; Aha, 2013) utilizam estratégias envolvendo softwares construídos a partir de algoritmos de Inteligência Artificial tanto para a coleta quanto para a análise dos dados textuais obtidos nos *chats*. Especialmente para delimitar com precisão os conteúdos textuais desejados, técnicas envolvendo o Processamento de Linguagem Natural (PLN) foram consistentemente aplicadas. Sobre ele:

O PLN é um campo de pesquisa que tem como objetivo investigar e propor métodos e sistemas de processamento computacional da linguagem humana... em PLN buscam-se soluções para problemas computacionais, ou seja, tarefas, sistemas, aplicações ou programas, que requerem o tratamento computacional de uma língua (português, inglês etc.), seja escrita (texto) ou falada (fala) (Caseli; Nunes; Pagano, 2023, p. 1).

Um dos esforços da área é a busca pela criação de descrições lógicas entre objetos linguísticos, como as mensagens em um *chat*, e sua correspondência com situações do mundo real (Gonzalez; Lima, 2003). Dentre as possibilidades oferecidas pelo PLN, destacam-se a habilidade de identificar tópicos por meio da busca por termos compostos; a incorporação de inferências semânticas na análise textual e o potencial de treinar, a partir de um grande volume de informações, algoritmos de localização de padrões, sejam lexicais, gramaticais ou semânticos (Gonzalez; Lima, 2003; Caseli; Nunes; Pagano, 2023). No entanto, ainda que tais tarefas de detecção de tópicos ou realização de inferências de sentido sejam encontradas em outros domínios da análise textual, o contexto específico dos *chats* com múltiplos participantes traz

desafios que pedem técnicas não tradicionais de interpretação de dados (Adams; Martell, 2008; Uthus; Aha, 2013).

Pensando nisso, Kim, Wohn e Cha (2022) realizaram um estudo qualiquantitativo objetivando, primeiro, identificar a ocorrência de toxicidade em *chats* da Twitch a partir do uso de *emotes* [4]. Ao reunirem mais de 100 milhões de mensagens de diversos canais da plataforma a partir do pacote *JavaScript* e da aplicação “*npm*”, os pesquisadores realizaram uma análise quantitativa, utilizando a ferramenta Hatesonar (c2026) (Davidson *et al.*, 2017), responsável por conter uma biblioteca com palavras associadas à toxicidade e ao discurso de ódio. Nessa primeira verificação, a ferramenta identificou a presença de discurso de ódio ou linguagem ofensiva em 3,8% das mensagens, e ainda notou que *emotes* estavam presentes em um terço das ocorrências (Kim; Wohn; Cha, 2022).

A partir disso, a equipe selecionou aleatoriamente uma amostra de 1.200 mensagens para analisar qualitativamente, observando padrões na utilização de *emotes* com mensagens ofensivas, descobrindo que as figuras poderiam vir como complemento para a mensagem (expressando o sentimento do interlocutor), ou como substituição de uma das letras da palavra ofensiva para “driblar” a moderação da plataforma. Com essas informações, os pesquisadores treinaram um modelo baseado no PLN e em uma rede neural que permitiu prever letras “camufladas” pelo uso de um *emote* de substituição. Embora a aplicação criada não tenha sido capaz de identificar todos os casos previamente não capturados, o resultado final mostrou um crescimento de 1,3% nas detecções (Kim; Wohn; Cha, 2022).

A possibilidade de operacionalizar uma abordagem mista a partir do PLN se mostra rica para o estudo de grandes fluxos de dados digitais (Ford *et al.*, 2017). Isso porque se torna viável comparar ocorrências em conversas que tomam parte em diferentes dias e ocasiões, construindo uma noção estatística do fenômeno estudado, ao mesmo tempo em que viabiliza a percepção de características e padrões de linguagem presentes nas interações dos participantes das conversas de maneira a desmascarar conexões ocultas ao observador casual.

Explorando essa possibilidade, um grupo de pesquisadores brasileiros realizou um estudo visando identificar as relações textuais presentes nos vídeos e em comentários de um canal de *games* no YouTube, a fim de desvendar traços do pensamento reacionário presente no discurso do *youtuber* e de sua comunidade. Com um *corpus* de quase 200.000 comentários coletados por meio da ferramenta YouTube Data Tools (2015) e analisados por meio do website *Voyant Tools* (c2026), os estudiosos descobriram conexões interessantes entre a racionalidade neoliberal e uma comunidade *gamer* brasileira (Marques; Falcão; Mussa, 2021).

Para além do YouTube, o aplicativo de mensagens Telegram ([2013]) é uma outra plataforma propícia para a disseminação de ideias violentas, teorias conspiracionistas e o cultivo de grupos extremistas, devido a sua capacidade de comportar um número

ilimitado de participantes em comunidades, aliado à baixa moderação de conteúdo (Nascimento; Cesarino; Fonseca, 2020; Nascimento *et al.*, 2022). Nascimento *et al.* (2024) buscaram analisar o *chat* de comunidades da plataforma a partir de uma abordagem de “vigilância-como-método” (p. 158), em que pesquisadores se inseriram e observaram silenciosamente as interações rotineiras em grupos que manifestavam discursos de ódio contra demografias específicas (mulheres, pessoas negras e LGBTQIA+) e que apresentavam postagens de cunho extremista.

Os acadêmicos relatam que uma das táticas apresentadas pelos líderes dessas comunidades é a de deletar periodicamente as mensagens a fim de evitar seu rastreamento digital (p. 166), e por conta disso, precisaram desenvolver um método de coleta de mensagens em tempo real. Sendo assim, desenvolveram uma solução na linguagem de programação Python, que permitiu a coleta e armazenamento do conteúdo do *chat* em servidores próprios para análise posterior (Nascimento *et al.*, 2024).

Comparando essa situação com a de nosso objeto de estudo, é possível traçar um paralelo. Na Twitch, não é tão comum os criadores deletarem suas transmissões ou conversas espontaneamente, especialmente por conta do enorme fluxo de mensagens presente em canais de grande difusão. Contudo, como o foco da plataforma se situa nas transmissões ao vivo, a própria Twitch estabelece um tempo limite relativamente curto para armazenar o conteúdo transmitido em determinada ocasião, e isso inclui o registro de mensagens. Por isso, a utilização de uma solução que permita a coleta de dados em tempo real se faz de extrema importância para nossa questão de pesquisa.

Ainda em sua análise do Telegram, Nascimento *et al.* (2024) decidem utilizar o algoritmo do BERTopic (Grootendorst, 2022) para conduzir a modelagem dos dados em tópicos. Tal estratégia se justifica porque

Os modelos ou a modelagem de tópicos constituem ferramentas de grande utilidade para encontrarmos tópicos latentes em vastos conjuntos de documentos textuais. Eles têm como principal vantagem a classificação ou “clusterização” textual sem a necessidade de supervisão humana... Tais modelos são capazes de indicar as linhas temáticas gerais e sugerir direcionamentos interpretativos no momento da análise exploratória de dados. Com eles, podemos lidar com alguns dos obstáculos mais relevantes das análises automatizadas de texto: representar as palavras considerando seu contexto e, conseqüentemente, ter a capacidade de representá-las semanticamente (Nascimento *et al.*, 2024, p. 161).

A modelagem em tópicos, segundo Uthus e Aha (2013), constitui uma técnica de alto nível em análises baseadas em PLN em *chats*. Segundo os autores, outros métodos de alto nível são: identificação de atributos de mensagens (classificação da oração, marcação de diálogo, identificação de mensagens importantes...), classificação de perfis de usuário, detecção de fenômenos sociais e a sumarização automática de mensagens (p. 110, tradução nossa) [5].

Indo na contramão dos trabalhos analisados até aqui, Ford *et al.* (2017) adotam

um conjunto de métodos qualiquantitativos que não envolvem o uso de algoritmos de Inteligência Artificial e nem de Processamento de Linguagem Natural na obtenção e análise dos seus dados. Argumentando a favor da construção de sentido em *chats* com alto fluxo de mensagens, o conjunto de pesquisadores reuniu 1.000 mensagens de 10 canais da Twitch, divididas em agrupamentos de 50 mensagens cada. Metade dos agrupamentos fazia parte de canais com baixo volume de mensagens (até 2.000 participantes simultâneos), e metade de canais com “*chats* massivos” (10.000 participantes ou mais).

A coleta dos comentários foi feita manualmente pela equipe enquanto assistia às lives. Os agrupamentos de 50 mensagens foram tabelados e revisados por pares de pesquisadores. Nesse momento, eles estabeleceram quatro métricas primárias de categorização (taxa de rolagem, comprimento da mensagem, conteúdo do *chat* e número de “vozes” a cada 50 mensagens) e três métricas secundárias (número de caracteres por mensagem, número de palavras únicas a cada 50 mensagens, número de participantes distintos a cada 50 mensagens) (Ford *et al.*, 2017).

Tais critérios permitiram que os pesquisadores identificassem a presença de mensagens mais curtas e a manifestação de menos conteúdos originais em “*chats* massivos”, sem que isso, no entanto, afetasse a construção de sentido e a compreensão coletiva nesses ambientes (Ford *et al.*, 2017). Além disso, a equipe foi capaz de perceber que alguns dos critérios utilizados, como o de “número de caracteres por mensagem” e “comprimento da mensagem” seriam inadequados para a investigação que propuseram, tanto pelo uso de *emotes* quando pela repetição de palavras e letras, comum em comunidades da Twitch.

Acreditamos que a abordagem de coleta manual não seja operacionalizável como método único para observar um fluxo de dezenas de milhares de dados, como no caso de nossa pesquisa. Entretanto, vemos potencial nos critérios de análise estabelecidos por Ford *et al.*, uma vez que viabilizam a percepção de certos comportamentos comunicativos de uma dada comunidade, ao mesmo tempo em que reconhecemos a utilidade da convergência do método de agrupamento em conjuntos menores de mensagens com a tática descrita previamente em Kim, Wohn e Cha (2022), o que nos sugere a viabilidade de analisar fragmentos menores do *corpus* a fim de obter uma percepção qualitativa mais exata do fenômeno que buscamos compreender.

Finalmente, é útil pontuar que, ao pesquisarmos por análises de *chat* ao vivo em geral, e da Twitch em particular, não localizamos pesquisas brasileiras que tratassem do tema. Mesmo que se notem estudos nacionais endereçados para a observação de comentários (Marques; Falcão; Mussa, 2021), acreditamos que os métodos de análise de dados podem não ser compatíveis, uma vez que as interações em transmissões ao vivo apresentam comportamentos totalmente diferentes (Ford *et al.*, 2017) devido ao feedback instantâneo entre interlocutores (Herring, 1999).

Proposta de metodologia personalizada

Após refletir sobre os trabalhos encontrados e buscar conexões de seus métodos com a condução desta pesquisa, acreditamos ter reunido materiais suficientes para compor uma sequência de procedimentos metodológicos que envolvem etapas qualitativas e quantitativas, e que nos ajudarão a responder nossa pergunta problema.

Em um primeiro momento, já nos é muito claro que extrair os dados do bate-papo do canal da Twitch do *streamer* Gaules parece uma decisão acertada. Contudo, a variação de conteúdos transmitidos na página é muito alta, às vezes ocorrendo transmissões de múltiplos eventos diferentes em um único dia, o que inevitavelmente gera uma mudança completa no comportamento do *chat*.

Pensando nisso, nos parece interessante seguir a abordagem de Kim, Yim e Ko (2013) e analisar o fenômeno das manifestações nacionalistas na comunidade de Counter-Strike durante três contextos distintos. O primeiro envolve a participação de uma equipe brasileira durante a transmissão de partidas do maior campeonato da modalidade, o Valve Major Championship [6]. Nesse torneio, equipes distribuídas pelos cinco continentes disputam premiações milionárias, tornando o ambiente altamente competitivo e centrado em contornos determinados por representações de território.

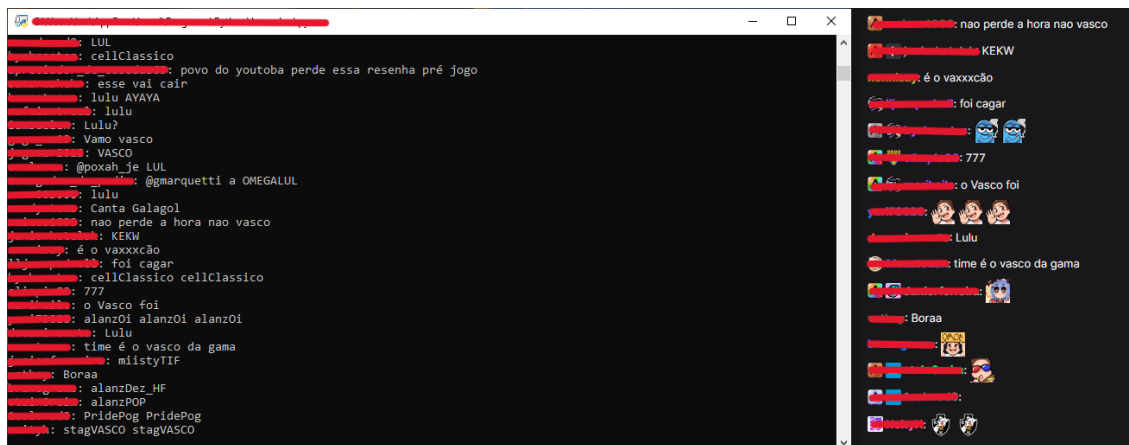
Já o segundo contexto de análise trata-se de uma competição regional, o American RMR. Essa competição ocorre previamente às edições dos Majors, e consiste em uma disputa continental para determinar as equipes que ascenderão ao torneio principal. Como as partidas são disputadas apenas entre países das Américas, visualizamos a possibilidade do surgimento de dinâmicas de rivalidade únicas a essa arena durante partidas que envolvam uma equipe brasileira e uma estrangeira, uma vez que disputas com países historicamente rivais – e vizinhos – são muito mais comuns.

O último evento que buscamos observar é o Campeonato Brasileiro de Counter-Strike (CBCS). Embora essa competição seja aberta para equipes da América do Sul, sua última edição contou com 13 equipes brasileiras e apenas três argentinas (Liquipedia, 2024). Essa incidência é costumeira dentre as últimas edições, e cria um ambiente mais focado em disputas entre nacionais. Kim, Yim e Ko (2013) argumentam a favor da observação do patriotismo [7] nessas diferentes arenas pois, segundo seus achados, o fenômeno pode se manifestar de formas distintas em cada uma delas.

Definidos os dias e horários das transmissões selecionadas, partimos para a etapa de coleta de dados. Nesse ponto, optamos pela utilização de uma solução em Python, assim como Nascimento *et al.* (2024). O programa foi desenvolvido para interagir com a API [8] da Twitch por meio da utilização da biblioteca *twitchio*. O software se chama TwitchLiveComments, e permite a coleta em tempo real dos comentários de qualquer transmissão que esteja ao vivo na plataforma. Percebemos

que esse método pode ser facilitado, também, pelo intermédio da plataforma Google Colab ([202-]), que permite a execução de códigos em Python. Nesse caso, contudo, o usuário necessitará do uso adicional das bibliotecas *nest asyncio* (para evitar conflitos da coleta em tempo real) e *openpyxl* para a conversão do arquivo em .CSV, além do *token* de acesso da Twitch [9], que permite a interação do usuário com sua *API*.

Figura 1 – Ferramenta *TwitchLiveComments* coletando comentários em tempo real



Fonte: elaboração própria (2024)

Ao finalizar a coleta, o programa transporta automaticamente todo o material para um arquivo do formato .XLSX ou .CSV, a partir do qual podemos começar a execução dos processos de refinamento dos dados. Nessa etapa, identificamos e excluimos as mensagens enviadas por *bots* [10], pois não se tratam de manifestações humanas. Além disso, realizamos processos de “nível raso” para a análise de *chats* multiparticipativos, dentre eles, a aplicação de técnicas de pré-processamento de mensagens, que incluem, mas não se limitam à: identificação de variações da mesma palavra, radicalização de palavras, mapeamento de abreviações e gírias comuns (Uthus; Aha, 2013).

Para auxiliar na análise do conteúdo, compartilhamos da posição de Souza (2022) ao adotar a ferramenta ATLAS.ti. A escolha se baseia na versatilidade do software em reconhecer arquivos brutos de distintos formatos, traduzindo para o seu sistema, e em sua oferta de múltiplos recursos de visualização e mapeamento dos dados fornecidos, facilitando a visualização de resultados por meio da representação em gráficos e mapas mentais, criados a partir de técnicas de PLN, que se adaptam de acordo com as instruções dadas aos seus algoritmos de Inteligência Artificial (ATLAS.ti, 2024).

Nesse ponto, é válido mencionar que buscamos por trabalhos que aplicassem medidas de mensuração de comportamentos nacionalistas em comunidades específicas para nos fornecer referências de critérios de análise para o fenômeno. Todos os trabalhos localizados (Ariely, 2011; Blank; Schmidt, 2003; Davidov, 2009; Fleiß; Hollinger; Kuzmics, 2009; Kosterman; Feshbach, 1989; Li; Brewer, 2004)

utilizam questionários e entrevistas para indagar diretamente os participantes sobre sentimentos e comportamentos relacionados a certos elementos atrelados ao nacional.

Não apenas por conta disso, mas também pelo fato da comunidade conter uma alta presença de gírias e termos muito específicos do nicho da Twitch, do público do Gaules, e da comunidade de Counter-Strike, optamos por combinar a automatização dos processos realizada pelo software ATLAS.TI com uma abordagem similar à de Ford *et al.* (2017). Nosso intuito é selecionar fragmentos de mensagens de cada *chat* coletado em cada uma das instâncias (mundial, regional e nacional), com o propósito de capturar as particularidades da comunicação entre o público e o *streamer* e identificar pormenores de elementos nacionalistas que podem passar despercebidos em uma análise macro, como por exemplo menções à símbolos nacionais ou fenômenos que ocorreram em um período específico, que não terão nenhum significado se vistos apenas como palavras pelos algoritmos de IA.

De modo complementar, reconhecemos que o bate-papo não é completamente espontâneo em suas manifestações e em muito é influenciado pelas ações e falas de Gaules. Por isso, inspirados pelo trabalho de Recktenwald (2017), e com o apoio do ChatGPT v2 (Open AI, 2023), geramos um código em Python que nos permitiu baixar o vídeo das lives que coletamos o *chat* [11], recortar o trecho desejado em .mp3 e mobilizar o Whisper (Open AI, 2022) para fazer a transcrição do áudio. Com a coluna de áudio de um lado e a de mensagens do outro, é possível sincronizar ambas a partir das marcações de tempo fornecidas pelo próprio programa durante a coleta.

As últimas etapas de nossa análise residem sobre esse banco de dados. Com ele, podemos classificar cada linha de texto com base nos critérios de nossa escolha, como pode ser observado nas figuras 2 e 3. Nesse sentido, vemos como caminho viável procurar pelos elementos da nova extrema-direita em articulação com símbolos nacionais durante as partidas. Finalizada a categorização de todos os grupos, poderemos fazer uma observação qualiquantitativa dos resultados obtidos, para então compará-los com o que obtivemos na análise automatizada do conjunto maior.

Figura 2 – Visualização do fragmento da live. Na coluna da esquerda a fala do *streamer*, e na direita as mensagens do *chat*

Timestamp chat	AUDIO DA TRANSMISSÃO - Gaules + MCH (Michel, ou "Tigrão")	Message
2024-12-05 04:07:38	Spirit de CT, FURIA de TR, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, começo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!	começo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2024-12-05 04:07:38	FURIA versus Spirit é o Brasil estreando na segunda fase, a FURIA é Brasil e vem de Cheto, Shultz e Yurim, Faltou a ele, Recordatione... :oeeeeeeeeee	!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2024-12-05 04:07:38		lbt spirit 5000
2024-12-05 04:07:38		EEEEEE
2024-12-05 04:07:38		gaulesBra gaulesBra gaulesBra
2024-12-05 04:07:38		BORA JESUUUUUUUUUUUU
2024-12-05 04:07:38		eeeeeeee
2024-12-05 04:07:38		!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2024-12-05 04:07:39		lbt furia 3000
2024-12-05 04:07:39		Eeeeeeeeeeeeeeeeeee
2024-12-05 04:07:39		kkkkk gau na frente
2024-12-05 04:07:39		VAMO FURIA
2024-12-05 04:07:39		lbt spirit 3000
2024-12-05 04:07:39		lbt furia 3000
2024-12-05 04:07:39		!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2024-12-05 04:07:39		lbt furia 300
2024-12-05 04:07:39		gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria
2024-12-05 04:07:39		VAMOOOOOOOOOS se
2024-12-05 04:07:39		lbt furia 3000
2024-12-05 04:07:39		Se perder é eliminado?
2024-12-05 04:07:40		!points
2024-12-05 04:07:40		SUBtember SUBtember SUBtember
2024-12-05 04:07:40		lbt spirit 1000
2024-12-05 04:07:40		EEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
2024-12-05 04:07:40		@hade1 ISSO AQ N É LOL, NAO CARA, SAI PRA LA
2024-12-05 04:07:41		lbt spirit 1000
2024-12-05 04:07:41		eeeeeeee
2024-12-05 04:07:41		lbt furia 2000
2024-12-05 04:07:41		lbt furia 3000
2024-12-05 04:07:41		EEEEEEEEEEEEEEEE
2024-12-05 04:07:41		lbt furia 5000
2024-12-05 04:07:41		lbt spirit
2024-12-05 04:07:41		lbt furia 5000
2024-12-05 04:07:42		COMECOOUUUUUU
2024-12-05 04:07:42		lbt furia 3000
2024-12-05 04:07:42		gaulesPog
2024-12-05 04:07:42		gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria gaulesFuria
2024-12-05 04:07:42		aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

Fonte: Twitch.tv/Gaules; elaboração própria (2025)

Figura 3 – Exemplo de codificação manual feita pelo ATLAS.ti

VAMOOOOOOOOOOOOOOOO	6:827 VA...	- Linguagem ofensiva - Agressividade
ATIRA NELE PORRA	6:641 lbt...	BETS
DELAY?	6:828 FL...	- Menção à equipe - Menção ao jogador - Território
lbt furia 5000	6:829 re...	- BETS - Linguagem ofensiva - Mocking - Nacionalismo
FÚRIA TEM Q GANHAR, DONK ZOOU O BRASIL	6:138 ga...	- Emote - Menção à equipe - Símbolos nacionais - Torcida
!points		
renda fixa você vai dormir DE XREKA		
EXISTE UM MUNDO DE SER 13X0		
!points		
disrespect		
Mais os cara tá afiado tbm		
Galil bonita		
ó ó ó		
kill enorme do professor aqui spk		
ó		
!jogos		
kkkkkkkkkk		
gaulesBra gaulesFuria gaulesBra gaulesFuria gaulesBra		
KappaPride		
A FURIA VEIO PRA VENCEER		

Fonte: Twitch.tv/Gaules; elaboração própria (2025)

Considerações Finais

O nacionalismo possui uma longa história na população brasileira,

especialmente quando associado a eventos esportivos (De Souza, 2021). Recentemente, Iamamoto, Mano e Summa (2021), assim como Rocha (2021), identificaram que novos grupos políticos associados à extrema direita vêm se apropriando criativamente de elementos da cultura, história e política do país em prol da reconstrução de uma “brasilidade” alinhada com seus valores.

Observamos, paralelamente, a manifestação fervorosa de elementos associados à cultura nacional durante transmissões de e-sports, mais especificamente de torneios de Counter-Strike, na comunidade da Twitch.tv do influenciador Gaules. Acreditamos que a combinação dos elementos elencados para a análise (o nacionalismo brasileiro, um jogo de tiro em primeira pessoa, o simbolismo da rivalidade entre países e um influenciador alinhado com os ideais da nova direita nacionalista) pode ser uma fonte rica de informações para compreender melhor como o pensamento reacionário se mistura com a cultura jovem e com o ambiente digital.

Nesse trabalho, refletimos principalmente acerca da construção de uma metodologia apropriada para a análise desse fenômeno. Para isso, levantamos as principais bibliografias relacionadas à pesquisa em *chats* ao vivo, assim como estratégias de coleta e análise de dados envolvendo ambientes digitais com grande fluxo de dados. Observamos a recorrência do uso de métodos pautados em algoritmos de inteligência artificial e de técnicas de Processamento de Linguagem Natural (PLN) para o estudo desses ambientes.

Visualizamos uma gama de possibilidades para o estudo de ambientes digitais a partir do refinamento da metodologia proposta. Com isso, definimos como próximas etapas desta pesquisa a instrumentalização deste método nesta e em outras comunidades digitais, e a realização de um possível cruzamento dos dados obtidos com os de outros estudos etnográficos nessas comunidades.

Finalmente, destacamos a importância de se estudar como ideologias que conversam com grupos extremistas se alastram a partir de diferentes comunidades virtuais, campo esse que vem sendo mais e mais explorado pela academia nos últimos anos (Schlegel; Kowert, 2024).

Notas

[1] Um dos maiores exemplos do potencial que comunidades centradas em ambientes virtuais têm sobre contextos políticos pôde ser observado durante as eleições presidenciais estadunidenses em 2016. Tal evento motivou crescente interesse em entender as relações entre a comunidade *gamer* e grupos extremistas (Marques; Falcão; Mussa, 2021).

[2] Disaster nationalism links an already pervasive anxiety to a series of phobic objects: “Muslims, communists, globalists, Jews and so on” (Seymour, 2024, p. 25).

[3] Jogos de tiro em primeira pessoa.

[4] Equivalentes aos *emojis*, são ilustrações utilizadas pelos usuários do *chat*, geralmente para exprimirem emoções específicas durante as transmissões ao vivo.

[5] *Message attribute identification* is the task of detecting attributes of a chat message. Examples are sentence type tagging (e.g., declarative sentence, conditional sentence), dialogue act tagging (e.g., greeting, system message, Wh-question) part-of-speech tagging, and identifying important messages [...] *User profiling* [...] *Social phenomenon detection* [...] *Automatic summarization*.

[6] Para mais informações, consultar <https://liquipedia.net/counterstrike/Majors>

[7] Foco do trabalho citado, o conceito carrega diferenças com relação ao nacionalismo (Mummendey; Klink; Brown, 2021). Mesmo assim, defendemos que sua abordagem pode trazer critérios comparativos interessantes para esse estudo.

[8] *Application Program Interface*: conjunto de protocolos que permitem que aplicativos de *software* se comuniquem entre si para trocar dados, recursos e funcionalidades (Goodwin, 2024).

[9] Pode ser obtido no site Twitch Token Generator.

[10] É comum a presença de *bots* no *chat* da Twitch, frequentemente utilizados como ferramentas de moderação automática pelos criadores (Nematzadeh *et al.*, 2019).

[11] O download foi feito a partir do *replay* permanentemente disponibilizado no YouTube de Gaules, mas que contém o exato mesmo áudio da transmissão feita em seu canal da Twitch.

Artigo submetido em 04/02/2025 e aceito em 09/10/2025.

Referências

ADAMS, P.; MARTELL, C. Topic detection and extraction in chat. *In*: IEEE INTERNATIONAL CONFERENCE ON SEMANTIC COMPUTING, 2, 2008, Santa Monica, CA, USA. **Anais** [...]. New York: IEEE, 2008, p. 581-588. Disponível em: <https://bit.ly/4hJCNgU>. Acesso em: 16 jul. 2024.

ARAÚJO, H. Extremismo à brasileira já fez estragos no mundo dos jogos. **Mais o povo**. Jornal eletrônico. 13 maio 2021. Disponível em: <https://linq.com/wFoot>. Acesso em: 26 jul. 2024.

ARIELY, G. Constitutional patriotism, liberal nationalism and membership in the nation: an empirical assessment. **Acta Politica**, v. 46, n. 3, p. 294-319, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1057/ap.2011.10>.

ATLAS.ti. **Introduction to our qualitative research guide**. Disponível em: <https://slink.com/CLNrK>. Acesso em: 17 jul. 2024.

BLANK, T; SCHMIDT, P. National identity in a united Germany: Nationalism or patriotism? An empirical test with representative data. **Political psychology**, v. 24, n. 2, p. 289-312, 2003. Disponível em: bit.ly/4jGmTWn. Acesso em 25 jul. 2024.

- BOLSONARO, J. M. Um forte abraço gamers! X. [S. l.], 25 jul. 2019. Disponível em: <https://x.com/jairbolsonaro/status/1154577548006891520>. Acesso em: 25 fev. 2026.
- BS STUDIOS. **Bolsomito 2k18**. [S. l.], 05 out. 2018. [1 jogo eletrônico]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 25 fev. 2026.
- CASELI, H M; NUNES, M. G. V.; PAGANO, A. **Processamento de linguagem natural: conceitos, técnicas e aplicações em português**. São Carlos: BPLN, 2023.
- CHAKRAVARTHI, B. R. Hope speech detection in YouTube comments. **Social Network Analysis and Mining**, v. 12, n. 1, p. 75, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13278-022-00901-z>.
- COUNTER-STRIKE 2. [S. l.], c2023. [1 jogo eletrônico]. Disponível em: <https://www.counter-strike.net/cs2>. Acesso em: 25 fev. 2026.
- DAVIDOV, E. Measurement Equivalence of Nationalism and Constructive Patriotism in the ISSP: 34 Countries in a Comparative Perspective. **Political Analysis**, v. 17, n. 1, p. 64–82, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1093/pan/mpn014>.
- DAVIDSON, T. *et al.* Automated hate speech detection and the problem of offensive language. In: INTERNATIONAL AAAI CONFERENCE ON WEB AND SOCIAL MEDIA, 11, 2017. Montreal. **Anais [...]**. Washington, DC: AAAI Press, 2017. p. 512–515. Disponível em: <https://bit.ly/3Q4Tdo6>. Acesso em: 10 mar. 2026.
- DE SOUZA, D. A. Myths, Football and National Identity (1930–1983). In: GIGLIO, S. S.; PRONI, M. W. (Org.). **Football and Social Sciences in Brazil**. New York: Springer International Publishing, 2021, p. 97–111.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 251–277, 2021. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277>.
- FERREIRA, E. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 72–84, 2017. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.29806>.
- FLEIß, J.; HOLLINGER, F.; KUZMICS, H. Nationalstolz zwischen Patriotismus und Nationalismus? **Berliner Journal für Soziologie**, v. 19, n. 3, p. 409–434, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11609-009-0104-1>.
- FORD, Colin *et al.* Chat speed op pogchamp: Practices of coherence in massive twitch chat. In: CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORES IN COMPUTING SYSTEMS, 35, 2017. Denver. **Anais [...]**. New York: Association for Computing Machinery, 2017. p. 858–871. DOI: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3027063.3052765>. Acesso em: 18 jul. 2024.

GONZALEZ, M; LIMA, V. L. S. Recuperação de informação e processamento da linguagem natural. *In*: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 23, 2003. Campinas. **Anais [...]**. Campinas: CSBC, 2003, v. 3. p. 347-395. Disponível em: <https://bit.ly/43053YD>. Acesso em: 25 fev. 2026.

GOODWIN, M. **O que é uma API?** IBM. Disponível em: <https://bit.ly/3Q36M7D>. Acesso em: 11 dez. 2024.

GOOGLE COLAB. [S. l.], [202-]. Disponível em: <https://developers.google.com/colab>. Acesso em: 25 fev. 2026.

GROOTENDORST, M. **BERTopic**: Neural topic modeling with a class-based TF-IDF procedure. arXiv.org, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/4gzFUak>. Acesso em: 15 jul. 2024.

HATESONAR. [Biblioteca Python de código aberto para identificar discurso de ódio]. [S. l.]. c2026. Disponível em: <https://pypi.org/project/hatesonar/>. Acesso em: 25 fev. 2026.

HERRING, S. C. Interactional coherence in CMC. *In*: ANNUAL HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 32, 1999. Maui. **Anais [...]**. Maui: IEEE Computer Society, 1999. Disponível em: <https://bit.ly/4hGF6Bl>. Acesso em: 20 jul. 2024.

IAMAMOTO, S.A.S.; MANO, M.K.; SUMMA, R. Brazilian far-right neoliberal nationalism: family, anti-communism and the myth of racial democracy. **Globalizations**, v. 20, n. 5, p. 782-798, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1080/14747731.2021.1991745>.

KALIL, I. *et al.* Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro. [Relatório] Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, outubro de 2018. Disponível em: <https://bit.ly/40Ixc3q>. Acesso em: 18 jul. 2024.

KIM, J.; WOHN, D. Y.; CHA, M. Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch. **Online Social Networks and Media**, v. 27, (100180), 2022. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.osnem.2021.100180>.

KIM, Y.; YIM, K.; KO, Y. J. Consumer patriotism and response to patriotic advertising: comparison of international vs. national sport events. **International Journal of Sports Marketing and Sponsorship**, v. 14, n. 3, p. 74-96, 2013. DOI: 10.1108/IJSMS-14-03-2013-B006.

KOSTERMAN, R.; FESHBACH, S. Toward a measure of patriotic and nationalistic attitudes. **Political psychology**, v. 10, n. 2, p. 257-274, 1989. DOI: <https://doi.org/10.2307/3791647>.

- LIQUIPEDIA. **CBCS Season 4**. Liquipedia, 2024. Disponível em: <https://bit.ly/4gqLoUv>. Acesso em 16 jul. 2024.
- LI, Q.; BREWER, M. B. What does it mean to be an American? Patriotism, nationalism, and American identity after 9/11. **Political Psychology**, v. 25, n. 5, p. 727-739, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/4aNt7PX>. Acesso em: 23 jul. 2024.
- MACEDO, T. *et al.* Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 46, p. e2023133, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1809-58442023133pt>.
- MARQUES, D.; FALCÃO, T.; MUSSA, I. Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer brasileira no YouTube. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 44. Recife. **Anais [...]**. Recife: Virtual, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4hLOsvL>. Acesso em: 19 jul. 2024.
- MUMMENDEY, A.; KLINK, A.; BROWN, R. Nationalism and patriotism: National identification and out-group rejection. **British journal of social psychology**, v. 40, n. 2, p. 159-172, 2001. DOI: 10.1348/014466601164740.
- MUSSA, I.; MESSIAS, J. Os games nas eleições de 2022: desinformação e cultura gamer nas campanhas políticas. *In*: PRATA, N.; JACONI, S.; GABRIOTI, R.; NASCIMENTO, G.; ANDRÉ, H.; MATOS, S. S. de (Org.). **Comunicação e Ciência: reflexões sobre a desinformação**. São Paulo: Intercom, 2022, p. 126-135.
- MUßOTTER, M. We do not measure what we aim to measure: testing three measurement models for nationalism and patriotism. **Quality & Quantity**, v. 56, p. 2177-2197, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01212-9>.
- NASCIMENTO, L. F. *et al.* "Intankáveis Contra o Bostil": racismo, misoginia e antissemitismo em chats do Telegram. 4ª Coletânea de Artigos. **TIC, Governança da Internet, Gênero, Raça e Diversidade: Tendências e Desafios**. São Paulo, 2024.
- NASCIMENTO, L.; CESARINO, L.; FONSECA, P. 'Quando se está morrendo afogado, até jacaré é tronco para se agarrar': cloroquina e médicos em grupos de direita do Telegram. **Lavits_Covid-19: Pandemia, tecnologia e capitalismo de vigilância**, v. 22, 27 out. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/4jMGx2P>. Acesso em 15 jul. 2024.
- NASCIMENTO, Y. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike**. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2023.
- NASCIMENTO, L. F. *et al.* Públicos refratados: grupos de extrema-direita brasileiros na plataforma Telegram. **Internet & Sociedade**, v. 3, n. 1, p. 31-60, ago. 2022.

NEMATZADEH, A. *et al.* Information overload in group communication: from conversation to cacophony in the Twitch chat. **Royal Society open science**, v. 6, n. 10, (191412), 2019. DOI: <https://doi.org/10.1098/rsos.191412>.

PEREIRA, A. B. “**A maior zoeira**”: experiências juvenis na periferia de São Paulo. 2010. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010.

PGB. **Pesquisa Game Brasil**: edição gratuita 2024. PGB, 2024. Disponível em: <https://l1nq.com/3EogR>. Acesso em: 16 jul. 2024.

OPENAI. ChatGPT (modelo GPT-2). v. 2, 2023. Plataforma de inteligência artificial. Disponível em: <https://openai.com/chatgpt>. Acesso em: 11 nov. 2024

OPENAI. Whisper. 2022. Modelo de transcrição automática de fala. Disponível em: <https://openai.com/research/whisper>. Acesso em: 17 jul. 2025.

RECKTENWALD, D. Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. **Journal of Pragmatics**, v. 115, p. 68–81, 2017.

ROCHA, Camila. **Menos Marx, mais Mises**: o liberalismo e a nova direita no Brasil. São Paulo: Todavia, 2021.

SCHLEGEL, L.; KOWERT, R. **Gaming and Extremism**: The Radicalization of Digital Playgrounds. Oxfordshire: Taylor & Francis, 2024.

SEYMOUR, R. **Disaster nationalism**: the downfall of liberal civilization. Londres/Nova York: Verso Books, 2024.

SHAIKONINA GAMES. **Kandidatos**. [S. l.], 1 set, 2020. [1 jogo eletrônico]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1395560/Kandidatos/?l=portuguese>. Acesso em: 25 fev. 2026.

SOUZA, G. O museu nas plataformas digitais sociais: uma proposta metodológica personalizada. In: ENCONTRO DOS GRUPOS DE PESQUISAS EM COMUNICAÇÃO, 45, 2022. João Pessoa. **Anais [...]**. Intercom, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/4gqt2Tx>. Acesso em: 15 jul. 2024.

TELEGRAM. [Aplicativo de troca de mensagens]. [S. l.], [2013]. Disponível em: <https://web.telegram.org/k/>. Acesso em: 25 fev. 2026.

TWITCH TV. [S. l.], [2011]. Disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em: 25 fev. 2026

UTHUS, D. C.; AHA, D. W. Multiparticipant chat analysis: A survey. **Artificial Intelligence**, v. 199, p. 106–121, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.artint.2013.02.004>.

VELHO, E.; HENN, R. Gamers e o Bolsonarismo: Análise dos Enunciados sobre Jair Bolsonaro em um Fórum Gamer Brasileiro. **Revista Prâksis**, v. 1, p. 44-60, 2024. DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3577>.

VOYANT. [S. l.], c2026. [Ferramenta de leitura e análise de textos digitais]. Disponível em: <https://voyant-tools.org/>. Acesso em: 25 fev. 2026.

YOUTUBE DATA TOOLS. [S. l.], v1.00 – 4 maio 2015. [Ferramenta]. Disponível em: <https://ytdt.digitalmethods.net/>. Acesso em: 25 fev. 2026.