Tecnoconservadorismo, extremismo político e jovens identificados como MGTOW que participam de comunidades gamer no Brasil

Giovane Matheus Camargo

Doutor e mestre em Sociologia (UFPR), com pós-doutorado em sociologia política (UVV), e bacharel em direito (ISULPAR). Atualmente é professor e coordenador do curso de direito (ISULPAR) e vice-coordenador do Grupo de Estudos em Segurança Pública e Direitos Humanos (GESPDH/UFPR).

Email: giovanemcamargo@gmail.com

Pablo Ornelas Rosa

Doutor em ciências sociais (PUC/SP), com estágio de pós-doutorado em sociologia (UFPR), saúde coletiva (UFES) e psicologia (UFES), mestre em sociologia política e bacharel em ciências sociais (UFSC). Atualmente é professor permanente nos programas de pós-graduação em sociologia política e em segurança pública (UVV) e do programa de pós-graduação em ciência, tecnologia e educação (UNIVC), além de ser bolsista capixaba de produtividade (FAPES).

Email: pablorosa13@gmail.com

Marcelo Bordin

Doutor em sociologia (UFPR), mestre em geografia (UFPR), bacharel em ciência política (FACINTER) e em geografia (UFPR). Atualmente desenvolve pesquisa de pós-doutorado em segurança pública (UVV).

Email: marcelobordin05@gmail.com

Maria Cristina Dadalto

Doutora em ciências sociais (UERJ), com pós-doutorado em sociologia (Università Ca Foscari di Veneza), mestra em administração (UFMG)e graduada em comunicação sociai (UFES). Atualmente é professora dos programas de pós-graduação em ciências sociais e história (UFES), além de ser bolsista capixaba de produtividade (FAPES).

Email: mcdadalto@gmail.com

Resumo

O artigo apresentado propõe uma investigação sobre a circulação de discursos tecnoconservadores com viés masculinista que são produzidos e difundidos em comunidades *gamer* no Brasil. Através de uma análise do perfil de jovens identificados como MGTOW (*Men Going Their Own Way*), procurou-se compreender a sua relação com os processos de radicalização, polarização e extremismo político operados hodiernamente em diversos perfis de distintas plataformas digitais, associados a misoginia, homofobia e transfobia, porém conduzidos por referenciais teóricos articulados em torno do pensamento escolástico, neoliberalismo e psicologia evolutiva. A partir de uma pesquisa sobre as postagens no fórum *gamer* Outer Space, o estudo identificou a produção e difusão de uma diversidade de discursos com conteúdos antifeministas, que rejeitam veementemente o casamento e o direito de família, críticas incessantes tanto ao progressismo quanto a crença na existência de uma natureza humana hipergâmica associada às mulheres, bem como ao gênero feminino. A investigação contou com a realização de uma etnografia em plataformas digitais, conduzida pela técnica do *lurker* (espreita), objetivando compreender como jovens identificados como MGTOW utilizam estratégias discursivas que reforçam a vitimização masculina e a inversão das opressões de gênero, promovendo uma visão reativa às mudanças sociais. Ademais, a cultura *gamer*, historicamente dominada por uma identidade masculina competitiva e militarizada, apresenta-se como um terreno fértil para a disseminação deste tipo de conteúdo extremista, especialmente em um contexto de resistência à diversidade na indústria dos jogos. O estudo ainda evidencia como que espaços digitais podem catalisar discursos extremistas, ressaltando a necessidade de compreender os impactos desta subjetivação tecnoconservadora.

Palavras-chave: gamers; MGTOW; tecnoconservadorismo; masculinismo; extremismo digital.

Technoconservatism, political extremism and young people identified as MGTOW who participate in gamer communities in Brazil

Abstract

The article proposes an investigation about the circulation of technoconservative discourses with masculinist bias that are produced and disseminated in gamer communities in Brazil. Through an analysis of the profile of young contemporaries identified as MGTOW (Men Going Their Own Way), we sought to understand their relationship with radicalization processes, polarization and political extremism currently operated in several profiles of different digital platforms, fostering hate speech, supported by misogyny, homophobia and transphobia, but driven by an articulation of theoretical references anchored in scholastic thinking, neoliberalism and evolutionary psychology. From the observation of posts in the gamer forum Outer Space, the study identified the production and dissemination of a diversity of discourses with anti-feminist contents, which vehemently reject marriage and family law, relentless criticism of both progressivism and the belief in the existence of a hypergamic human nature associated with women, as well as the female gender. The research was carried out from the adoption of ethnographic procedures applied to digital platforms, also conducted by the lurker (peeping) technique, aiming to understand how young people identified as MGTOW use discursive strategies that reinforce male victimisation and the reversal of gender oppressions, promoting a reactive vision to social changes. Moreover, the gamer culture, historically dominated by a competitive male identity, presents itself as a fertile ground for the dissemination of this type of extremist content, especially in a context of resistance to diversity in the gaming industry. The study shows how digital spaces can catalyze extremist discourses, emphasizing the need to understand the impacts of this technoconservative subjectivation.

Keywords: Gamers; MGTOW; technoconservatism; masculinism; digital extremism.

Introdução

Segundo Michel Foucault (2008), a partir da segunda metade do século XVIII surge a "biopolítica", tecnologia de poder que governa a vida e a morte ao transformar sujeitos biológicos em objetos de governo, legitimando inclusive o extermínio de populações por meio do racismo de Estado (Foucault, 2010). Essa forma de poder atua ao governamentalizar o Estado, produzindo sujeitos a partir de dispositivos relacionados à saúde, sexualidade, raça, segurança e economia.

Nesse contexto, o neoliberalismo, originado no Colóquio Walter Lippmann (1938), não é apenas teoria econômica ou ideologia política, mas um modo de subjetivação que conforma estilos de vida orientados por cálculos, interesses e ganhos (Foucault, 2008). Ao substituir o sujeito-troca do liberalismo clássico pelo sujeito-concorrência das tradições neoclássicas, emerge o "homo oeconomicus" neoliberal, definido como empreendedor de si.

Todavia, é necessário destacar que são diversos os estudos que apontam para os limites e alcances da analítica foucaultiana na utilização da noção de biopolítica para tratar do capitalismo de vigilância (Zuboff, 2020) e de plataforma (Srnicek, 2017). No Brasil, autores como Edson Teles (2018) e Pablo Ornelas Rosa (2019) passaram a observar que a governamentalidade biopolítica que Foucault (2008) situou durante seus estudos sobre o século XX, parece ter dado lugar no século XXI a uma nova forma de poder chamada de governamentalidade algorítmica (Rouvroy; Berns, 2015), que emerge a partir da intensificação dos usos das tecnologias de informação e comunicação (TICs).

As TICs intensificaram a governamentalidade algorítmica, especialmente com o modelo de negócios das plataformas digitais, baseado na captura e comercialização massiva de dados para modulação comportamental (Zuboff, 2020). Quanto mais a vida se virtualiza, mais se dataficam e colonizam as experiências (Lemos, 2021; Silveira, 2021), permitindo que BigTechs elaborem perfis psicológicos usados para influenciar consumo e comportamento político por meio de marketing, robôs, inteligência artificial e tráfego pago. O caso Cambridge Analytica, nas eleições de 2016 nos EUA, exemplifica esse processo: dados de milhões de usuários do Facebook foram usados para manipular preferências eleitorais, favorecendo Donald Trump (Rosa, 2019).

Nesse cenário, o controle de dados tornou-se o principal mecanismo de modulação social, emergindo o capitalismo de vigilância descrito por Zuboff (2020), em que a vigilância se infiltra no cotidiano, submetendo sujeitos a um controle psicopolítico total. Diferente do poder disciplinar foucaultiano, centrado no isolamento, o neoliberalismo contemporâneo explora a liberdade, incentivando a exposição voluntária de dados nas plataformas digitais.

Como explica Nick Srnicek (2017), as plataformas digitais são mais que infraestruturas que permitem duas ou mais pessoas interagirem. Além de servirem como intermediárias entre clientes, anunciantes, prestadores de serviços, produtores e fornecedores, possuem uma arquitetura que capitaliza e governa as possibilidades de interação, determinam tendências e funcionam como o principal mecanismo para se monopolizar, extrair, analisar e usar quantidades cada vez maiores de dados que são registrados e criados voluntariamente por seus usuários.

Em meio às diversas plataformas digitais disponíveis, têm-se destacado aquelas que se relacionam com o campo *gamer*, sejam os próprios computadores e videogames que possuem acesso à internet e permitem a interação, como os consoles mais atuais do Playstation, Nintendo e Xbox e as plataformas Steam e Epic Games Store, ou os espaços virtuais onde pessoas que gostam de jogos interagem fazendo

lives ou discutindo sobre assuntos em comum como as plataformas Discord, Reddit e Twitch. Para se ter noção de seu alcance, a indústria *gamer*, após a pandemia de COVID19, passou a ser considerada a mais lucrativa do mundo do entretenimento[1] movimentando apenas no Brasil cerca de US$ 2,5 bilhões ao ano[2].

Embora seja um tema pouco pesquisado na área da política, estudos sobre o evento virtual #gamergate (Massanari, 2015; Nardi, 2017) demonstram como os fóruns de discussão *gamer* – sobretudo aqueles em que os usuários podem publicar de maneira anônima, como o Reddit e o 4chan - foram utilizados como meio de disseminação de valores de extrema-direita, especialmente entre jovens estadunidenses, fomentando uma tecnocultura tóxica permeada por ataques racistas, misóginos, homofóbicos e transfóbicos a trabalhadoras e trabalhadores da indústria *gamer.*

Embora tenha ocorrido em 2014, ressonâncias do gamergate ainda podem ser vistas na internet, a exemplo da categoria "red pill", utilizada na época do evento para se referir à necessidade dos homens em tomarem a "pílula vermelha" que aparece no filme Matrix para verem a verdade e perceberem a opressão oculta das mulheres sobre os homens e outras formas de dominação como o marxismo cultural[3].

Os discursos antifeministas e anti-LGBTQIAPN+ proferidos recorrentemente por representantes da extrema direita que se reconhecem como conservadores encontraram um terreno fértil no campo *gamer* porque, como explica Massanari (2015), este espaço acabou se constituindo como uma tecnocultura tóxica na medida em que, historicamente, mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ tiveram pouca representatividade na cultura dos jogos digitais, sendo esses locais compostos por grupos ativos que mantêm as relações de dominação masculina, cisgênero e heterossexual presentes nessa tecnocultura.

No Brasil, tem-se veiculado na mídia cada vez mais casos de prisões realizadas pela Polícia Civil de práticas criminosas praticadas por grupos de extrema-direita que se articulam na internet. No ano de 2023, por exemplo, um jovem de 19 anos foi preso em Porto Belo/SC por apologia ao nazismo após espalhar discursos de ódio contra negros e judeus nas redes sociais. O jovem confessou ter sido recrutado por neonazistas em jogos online quando tinha apenas 13 anos. Segundo o delegado de polícia que atua no caso, os recrutadores buscam exclusivamente meninos, disseminando nos chats de jogos online piadas racistas, antissemitas, misóginas e homofóbicas[4].

Ao longo da pesquisa, foi possível identificar como o pensamento conservador e reacionário foi se alterando ao longo do tempo em relação aos videogames. No Brasil, no final da década de 1980 até a metade dos anos 2000, as direitas tinham uma visão negativa sobre os videogames, promovendo cruzadas morais que lograram êxito em influenciar as agências de controle social, proibindo diversos

---

[1] GAZETA DO POVO. Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento. Disponível em: https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/#:~:text=Segundo%20uma%20pesquisa%20elaborada%20pela,de%206%25%20para%20este%20ano Acesso em abr. de 2024.

[2] VALOR INVESTE. Com mercado que gira US$ 2,5 bi ao ano no Brasil, bancões estão de olho no 'gamer money'. Disponível em: https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-money.ghtml Acesso em abr. 2024.

[3] FÓRUM. O significado de "Red Pill", em evidência após caso do "Coach da Campari". Disponível em: https://revistaforum.com.br/cultura/2023/3/1/significado-de-red-pill-em-evidncia-apos-caso-do-coach-da-campari-132131.html Acesso em abr. 2024.

[4] G1. Recrutado em jogos online, jovem de 19 anos é preso em SC por apologia ao nazismo após espalhar ódio contra negros e judeus na web. Disponível em: https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2023/03/17/recrutado-por-neonazistas-em-jogos-online-jovem-de-19-anos-e-preso-em-sc-por-espalhar-odio-contra-negros-e-judeus-na-web.ghtml Acesso em Abr. 2024.

jogos, como por exemplo *Counter-Strike, Carmageddon, Bully* e *The Crims,* (Khaled Jr, 2018) e até mesmo sustentando processos judiciais como no "Caso Aline" em que um grupo de jogadores do RPG Vampiro: A máscara, supostamente usuários de drogas ilícitas e membros de seitas satânicas, foram acusados de matarem Aline Silveira Soares em um ritual macabro do jogo[5] (De Fiori, 2012).

Erick Lima e Allan Novaes (2021) demonstram em sua pesquisa realizada junto à Revista Adventista brasileira inaugurada em 1906, que os discursos em relação aos videogames de 1999 até meados de 2011 os associavam a uma coisa perigosa e que exerce influência negativa, gerando vício e expondo jovens à violência, bruxaria, feitiçaria, espiritismo e outras demais formas de expressão demoníaca. Esses discursos sobre os *games* que misturavam conservadorismo político e crenças religiosas, já haviam produzido cruzadas morais no Canadá e nos Estados Unidos uma década antes de chegarem no Brasil e desencadeado uma série de prisões e proibições (Janisse e Corupe, 2022). Esse fenômeno foi denominado pelo sociólogo Jeffrey Victor (1999) como *satanic panic*, uma espécie de pânico moral fundado em um medo irreal de que a indústria do entretenimento estaria promovendo manipulação política e degradação cultural de jovens, acusando-a de instigar a violência, a homossexualidade e de introduzir a juventude ao satanismo e ao comunismo por meio de jogos, desenhos animados, músicas e filmes.

Inclusive, o ex-presidente Jair Bolsonaro, no ano de 2013 quando ainda era deputado federal, chegou a afirmar que "isso leva a molecada a perder o freio, por exemplo: é um crime videogame, você tem que coibir o máximo possível, não aprende nada"[6]. Contudo, é possível constatar que conforme o capitalismo de plataforma (Srnicek, 2017) e de vigilância (Zuboff, 2020) foram se expandindo, as direitas foram alterando sua estética política e seus interesses. Em 2018, poucos meses após assumir a presidência da república no Brasil, Jair Bolsonaro publicou um vídeo em sua conta oficial do Twitter[7], jogando um jogo virtual de guerra e durante seu mandato passou a acenar com frequência para os *gamers,* sobretudo os jogadores de Counter-Strike, que havia sido proibido no Brasil entre os anos de 2008 e 2009 (Khaled Jr, 2018).

Fato parecido também ocorreu com o ex-ministro do Reino Unido e líder do partido conservador Boris Johnson, que em 2006 escreveu um artigo para o jornal britânico de direita *Telegraph* afirmando que videogames não ensinam nada, não estimulam nenhum raciocínio, descoberta ou trabalho de memória e que transformam crianças em lagartos pestanejantes sem movimento em processos de autolobotomia[8]. Dez anos depois, quando prefeito de Londres, realizou um discurso enaltecendo a importância da indústria dos jogos - inclusive para a educação de crianças - e anunciou o programa Game London, que pretendia auxiliar o setor *gamer* e atrair mais investimentos (Woodcock, 2020, p. 80).

Essa nova estratégia-estético-política tem sido chamada por Rosa, Angelo, Almeida e Vieira (2024) de "tecnoconservadorismo", tendo em vista que ela inaugura um tipo de conservadorismo difuso que encontrou nas plataformas digitais não apenas um meio de travar uma guerra informacional e cultural contra seus adversários políticos (Leirner, 2020), mas também uma ferramenta de produção de

---

[5] Após 8 anos de processo, os jogadores foram absolvidos e o caso hoje é utilizado como um dos efeitos exemplos de pânicos morais sobre os jogos de RPG nas agências de controle social, como demonstra a pesquisa de Di Fiori (2012).

[6] CARLOS BOLSONARO. Game over para mais uma calúnia. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DxlOzW1xBjk&ab_channel=CarlosBolsonaro Acesso em abr. 2023.

[7] TWITTER. Disponível em: https://twitter.com/jairbolsonaro/status/1154566652727627776?lang=pt. Acesso em abr. 2024.

[8] BORIS JOHNSON. The writing is on the wall – computer games rot the brain. Disponível em: https://www.telegraph.co.uk/comment/personal-view/3635699/The-writing-is-on-the-wall-computer-games-rot-the-brain.html. Acesso em jul. 2024.

subjetividades e modulação comportamental que possibilitou inclusive o surgimento de novas identidades, como são as subculturas pertencentes à machosfera, tais como MGTOW, incels, Redpills etc.

Sustentando os seus discursos em vídeos, cursos e livros produzidos pelo escritor conservador Olavo de Carvalho (2014; 2018) sobre assuntos como globalismo e marxismo cultural, o tecnoconservadorismo brasileiro encontrou no campo dos videogames um espaço privilegiado para a disseminação de seus valores antifeministas, que foi abraçado pela comunidade *gamer*. A frustração dos *gamers* com a presença cada vez mais frequente de mulheres em um espaço que historicamente foi ocupado majoritariamente por homens, passou a ser mobilizada em engajamento político por meio de técnicas de controle de dados possibilitadas pelas plataformas digitais.

É em razão deste contexto que o artigo propõe uma análise da circulação do tecnoconservadorismo e dos discursos masculinistas entre *gamers*, identificando suas articulações por meio das plataformas digitais. Como objetivo específico, busca-se mapear os argumentos utilizados por *gamers* visando defender a perspectiva masculinista MGTOW (*Men Going Their Own Way*[9]). Para tanto, monitorou-se o tópico de discussão "[Oficial] - Os Homens que seguem o seu próprio caminho" do site de notícias e fórum de discussão *gamer* Outer Space, que conta com mais de 2.370 publicações, sendo um dos maiores tópicos do site.

Para iniciar a discussão, o primeiro tópico deste artigo apresenta uma investigação explicando o modo como a identidade *gamer* se construiu historicamente a partir de uma ideia masculinista e militarizada. Na sequência, a machosfera será exposta, explicando suas relações com o tecnoconservadorismo e como as ideologias vinculadas a esse espaço se articulam virtualmente. Por fim, será apresentada a análise dos dados produzidos a partir do fórum Outer Space.

A identidade gamer masculina e militarizada

O campo *gamer* trata-se de um espaço heterogêneo e extremamente diversificado, seja no que diz respeito à variedade de tipos de jogos e narrativas disponíveis, seja no perfil e preferências de seus consumidores. Contudo, como explica Woodcock (2020), os jogos produzidos pela indústria *gamer* devem ser compreendidos como mercadorias culturais submetidas a lógicas específicas de produção e circulação, que somente são possíveis de se compreender se também forem analisados dentro das cadeias produtivas e da rede capitalista. Segundo o autor, deve-se desmembrar a forma como o valor de uso dos *games* é transformado em valor de troca, buscando-se compreender o tipo de jogos produzidos, como são feitos, sob quais condições e como eles circulam (Woodcock, 2020, p. 95).

O modo como a indústria e o mercado *gamer* encontram-se atualmente estruturados foi bastante influenciado pelo evento conhecido como "*Video Game Crash of 1983*[10]" ou ainda "*Atari Shock*", uma crise de superprodução considerada pela indústria como o colapso dos videogames na América do Norte. Jamie Woodcock (2020, p. 58) explica que "enquanto as receitas atingiram cerca de 3,2 bilhões de dólares em 1983, elas caíram para apenas 100 milhões em 1985, uma queda vertiginosa de 97%".

[9] Homens seguindo seu próprio caminho.
[10] A crise dos videogames de 1983.

Segundo Max Fisher (2023), é neste momento que empresas japonesas redefinem e simplificam os videogames, retirando-os das lojas de eletrônicos para consumidores adultos e os apresentando como brinquedos para crianças. Com o fim da proibição dos anúncios na TV voltados para as crianças, promovida pelo presidente Ronald Reagan, e influenciados pela teoria freudiana em voga na época, os profissionais de marketing segmentaram as lojas de brinquedo por gênero e as polarizaram em azul e rosa, passando a cada vez mais associar mercadorias da indústria infantil à sexualidade como forma de mobilizar a curiosidade da criança sobre o próprio corpo em desejo de consumo.

É neste contexto que os *games* passam cada vez mais a serem entendidos como "brinquedos para meninos", retratando narrativas de heróis homens que travam guerras, jogam nas ligas de esporte masculinas e resgatam princesas. Segundo Dyer-Witheford e De Peuter (2007), já na década de 1990, 80% dos jogadores de videogames eram do gênero masculino. O comportamento deste mercado à época, quando não reduzia as mulheres ao papel de "prêmio sexual", a exemplo da Princesa Peach de *Mario Bros* e *Zelda* do jogo de mesmo nome, as protagonistas eram hipersexualizadas em roupas pequenas e descontextualizadas da situação em que se encontravam no jogo, o que aconteceu com as personagens Kitana e Sindel de *Mortal Kombat*; Misty e Chun-li de *Street Fighter* e a arqueóloga Lara Croft de *Tomb Raider* (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). Deste modo, como explica Henrique Caetano Nardi (2017), embora no início dos videogames o público fosse bastante variado, indicado para "toda a família", após a década de 1980 a indústria dos jogos virtuais passou a privilegiar cada vez mais o público masculino jovem, utilizando narrativas violentas e sexistas.

A presença do complexo industrial-militar na indústria dos games também revelou-se fundamental neste processo de definição da identidade gamer, uma vez que influenciou diretamente na tecnologia dos videogames, criando o primeiro videogame (*SpaceWar!)*, o primeiro *head-mounted display* de realidade virtual, o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa (*Maze Wars*), o primeiro simulador de tanques de guerra (*Panzer PLATO*) e o primeiro protótipo de um jogo multiplayer online (*Empire*) (Mirrlees, 2019).

Diversos jogos foram produzidos por pessoas com ligações diretas ou indiretas com a indústria militar, sejam pensados como ferramentas de treinamento militar, como os jogos *STAGE, Hutspiel, Marine Doom* e *Virtual Batllespace 2* ou como plataformas de difusão da ideologia militar e recrutamento de jovens, como os jogos de FPS (*First-Person Shooter*) *America's Army* e a franquia *Call of Duty* (Camargo; Rosa e Bordin, 2024). Segundo Dyer-Witheford e De Peuter (2007), isso contribuiu para a construção de um tipo de identidade masculina militarizada entre os *gamers*, naturalizando o nacionalismo, a guerra e a administração militarizada dos conflitos sociais. Os autores apontam que várias foram as condições que construíram a identidade *gamer* a partir de uma ideologia masculina e militarizada:

> The military origins of simulations, the monasticism of hacker culture, the bad-boy arcade ambience, testosterone niche marketing, developers' hiring of experienced (hence male) players, game capital's risk- averse adherence to proven shooting, sports, fighting, and racing formulae—all combined to form a self- replicating culture whose sexual politics were coded into every Game Boy handheld, every Duke Nukem double entendre, and every booth babe at industry conferences, where women appeared only as imperiled princesses and imperiling vixens, a male head- start program, building and consolidating the gender stratification within immaterial labor. Even when virtual play did acknowledge women, it was in a tellingly stereotypical way. In 1996 Mattel's Barbie Fashion Designer computer game, computer- printing dresses for its famous doll, sold a half million copies in two years. Girls perhaps now knew enough about new media

> to be targeted as a market, but Ken would clearly be the dot-com millionaire. (Dyer-Witheford; De Peuter, 2007, p. 20).

Deste modo, a identidade *gamer*, além de estar diretamente associada à capacidade de consumo de mercadorias tecnológicas, também passou a ser definida pela reiteração da experiência masculina hegemônica, isto porque a relação entre identidade e consumo também é permeada pelas características que tradicionalmente os jogos virtuais utilizaram ao longo da sua história: narrativas da indústria do entretenimento que favorecem homens cisgêneros que em sua grande maioria são brancos e heterossexuais.

A manutenção da identidade *gamer* passa pela socialização masculina juvenil que encontra nos *games*, segundo Nardi (2017), um local de fantasia onde o homem pode provar sua hombridade, reproduzindo atividades clássicas daquilo que se romantiza para os homens: guerras, conquistas, sacrifícios, salvamento de mulheres e crianças sem ter que lidar com o ônus constituído por dor, morte e falha.

Sendo assim, o processo de radicalização política de *gamers* por meio das plataformas digitais ocorre há bastante tempo, mas como afirma Max Fisher (2023), é a partir do ano de 2014 que ele toma outra dimensão através do evento #gamergate, que acabou por marcar para sempre o fim da separação entre o real e o digital, anunciando que a vida cotidiana estava sendo cada vez mais governada pelas regras que regem as redes sociais. O evento teve início após o programador Eron Gjoni realizar uma publicação em seu blog acusando sua ex-namorada Zoë Quinn de se relacionar sexualmente com resenhistas para que seu jogo *Depression Quest* fosse bem avaliado pela mídia especializada.

A publicação viralizou entre usuários das plataformas como 4chan e Reddit e foi utilizada para engrossar a narrativa de que existia uma conspiração entre jornalistas e produtores de *games*, sobretudo aqueles ligados à diversidade de gênero na cultura dos jogos digitais, servindo como justificativa para uma série de ataques misóginos, transfóbicos e racistas contra trabalhadores da indústria dos jogos virtuais, tendo como principais vítimas Zoë Quinn, a crítica feminista de jogos Anita Sarkeesian e a game designer Brianna Wu.

Iniciou-se uma campanha de intimidação coletiva e radicalização discursiva que utilizava como estratégia não apenas a *trollagem* de produção de memes (Rosa; Souza e Camargo, 2020), mas também técnicas como o *helldump*, que consiste em vasculhar o histórico de publicações de uma pessoa para expô-la e promover seu cancelamento, o *swatting*, prática de ligar para o 911 e denunciar que na casa do alvo existem pessoas sendo feitas de refém e o *doxxing*, vazamento de informações pessoais na internet, o que aconteceu com Zoë, Anita e Brianna que tiveram seus endereços residenciais compartilhados, recebendo milhares de ameaças de morte e estupro direcionadas a elas e seus familiares (Fisher, 2023).

A proporção do gamergate só foi possível em razão dos algoritmos de plataformas digitais como o Reddit que adotam métricas baseadas no engajamento e possibilitam a criação de um ecossistema virtual que favorece a radicalização política por meio da ferramenta de recomendação, que, ao automatizar *feeds* de notícias e criar "bolhas virtuais", dificulta respostas contrárias e estimula que os usuários se tornem disseminadores daquele conteúdo, que em fóruns como o 4chan ocorre de maneira anônima (Massanari, 2015).

O evento que se apresentava como um movimento de "combate à corrupção", foi um espaço em que *gamers* frustrados com a presença feminina em um ambiente que historicamente se constituiu

como masculino convergiu com ativistas das direitas que promoviam a radicalização ideológica. Como demonstrou o jornalista Joseph Bernstein[11], diversas figuras associadas à extrema-direita tiveram participação central no evento, como foi o caso de Steve Bannon - que posteriormente foi vice-presidente da Cambridge Analytica e diretor-executivo da campanha presidencial de Donald Trump - e Milo Yiannopoulos, que utilizaram o site de notícias e comentários Breitbart News para engajar *gamers* em um ativismo político através de um discurso sustentado na crença de que a indústria dos *games* estaria sendo destruída por fanfarronas feministas, como anunciava um dos títulos da coluna de Yiannopoulos no site dirigido por Bannon.

Depois que foi difundido, este discurso nunca mais desapareceu dos espaços *gamers*. No entanto, em 2024 viralizou novamente após um usuário brasileiro da plataforma Steam criar uma lista intitulada Sweet Baby Inc. Detected - e posteriormente o site deidetected.com -, com o objetivo de contraindicar jogos que supostamente estariam, por meio da consultoria fornecida pela empresa Sweet Baby Inc., inserindo narrativas ideológicas progressistas para influenciar o modo como os *gamers* - e principalmente as crianças - veem o mundo, buscando alterar a cultura. A página na Steam viralizou, ficando no Top 5 global da plataforma, gerando o que alguns usuários passaram a chamar de "gamergate 2". No Brasil, ela engajou conteúdos sobre a "lacração ideológica" nos jogos, termo sem definição precisa, mas geralmente utilizado para descrever a inserção de narrativas de esquerda na publicidade, jornalismo ou entretenimento para doutrinar ideologicamente o público[12].

A ideia de que as esquerdas têm se apropriado da indústria cultural visando a doutrinação ideológica não surgiu no campo *gamer*. Conforme explicam Rosa, Angelo, Almeida e Vieira (2024), esse tipo de discurso tecnoconservador se fundamenta na crença acerca da existência de um plano globalista de dominação onde uma guerra está sendo travada por meio do "marxismo cultural". Em razão de uma desconfiança generalizada - que se transforma em pânico moral - fundada no medo em se contaminar com ideologias comunistas, progressistas, globalistas, feministas, "gayzistas", "maconheiristas" e demais pautas supostamente influenciadas por esta agenda (Carvalho, 2014), promove-se um movimento conduzido por meio de bolhas informacionais e comunicacionais destinadas a garantir uma condição de imunidade em relação à veracidade das informações contaminadas pelo viés ideológico. Essa ideologia tecnoconservadora pode ser encontrada em Russel Kirk (2013), um dos precursores do Moderno movimento conservador dos Estados Unidos e no escritor brasileiro Olavo de Carvalho (2014; 2018).

Neste contexto, é perceptível que, se por um lado, a indústria *gamer* aderiu a partir da década de 1980 a certa governamentalidade neoliberal que associava os *games* a brinquedos de meninos - isso sem falar da experiência do Vale do Silício, analisada por Fisher (2023) -, atualmente é possível constatar certa agonística em relação aos seus discursos, que têm gerado novos arranjos neste campo. Deve-se ter em mente que a identidade *gamer* é, antes de tudo, associada à capacidade de consumo de mercadorias da indústria cultural que são produzidas por lógicas específicas de produção, sobretudo aqueles que são considerados AAA. Segundo Suely Rolnik (1997, p. 17), essas identidades que são definidas pelas relações de consumo da sociedade capitalista possuem um efeito estabilizador no sujeito que produz uma necessidade de resistir às mudanças, como tem sido possível visualizar nas manifestações do evento gamergate e na polêmica envolvendo a empresa Sweet Baby Inc.

---

[11] BUZZFEED NEWS. Alt-White: How the breitbart machine laundered racist hate. Disponível em:https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/heres-how-breitbart-and-milo-smuggled-white-nationalism Acesso em jul. 2024.

[12] REFLEXÃO CRÍTICA. O que é a lacração? - Parte 1. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pJ9RhEdPGIc. Acesso em 23 jul. 2024.

O tecnoconservadorismo e a Machosfera

Com a solidificação do capitalismo de plataforma (Srnicek, 2017) e de vigilância (Zuboff, 2021) no limiar do século XXI, os segmentos difusos das direitas foram alterando as suas estratégias tecnopolíticas no mundo virtualizado e dataficado que emergia, fazendo com que práticas pretéritas analógicas dessem lugar ao uso de tecnologias de informação e comunicação (TICs), tendo a inteligência artificial e a modulação de algoritmos como principal tática voltada para a disseminação de seus valores ideológicos.

Constituiu-se assim uma espécie de conservadorismo que se utiliza de estratégias tecnopolíticas para atrair a atenção dos usuários das plataformas digitais, orientando seu comportamento político e de consumo. Neste caso, é necessário destacar que o tecnoconservadorismo se ampara em uma tradição estadunidense, que no Brasil foi disseminada, sobretudo, pelo escritor conservador Olavo de Carvalho, que articulou segmentos difusos do conservadorismo brasileiro, em que militares, empresários, grupos religiosos e corporações de modo geral, combinavam neoliberalismo econômico com pautas morais fundamentadas no pensamento escolástico, abarcando monarquistas, integralistas, libertários, cristãos, tradicionalistas e, principalmente, conservadores e reacionários (Rosa *et al.* 2024).

Autores como Jason Stanley (2018) e Federico Finchelstein (2020) explicam que uma das principais táticas das distintas extremas-direitas do século XX foi a utilização de teorias conspiratórias que tinham por objetivo destruir os espaços de informação e produzir um estado de irrealidade e dissonância cognitiva, o que foi potencializado durante o século XXI por meio da combinação entre o modelo de negócios das Bigtechs e a forma de conquistar a atenção dos usuários por meio da ferramenta de recomendação que dá maior alcance ao discurso conforme mais radicalizado e polarizado (Da Empoli, 2019).

Em sua conferência intitulada "fascismo eterno" realizada em 1995, o filósofo Umberto Eco (2019) discutiu a obsessão conspiratória dos regimes fascistas e apontou como exemplo mais recente dessa obsessão a narrativa apresentada pelo televangelista Pat Robertson em seu livro "*The New World Order*" (1991). A teoria conspiratória da "nova ordem mundial", também chamada de "globalismo", baseia-se em visões apocalípticas e profecias do fim dos tempos, denunciando que a Organização das Nações Unidas (ONU), a Organização Mundial do Comércio (OMC), o Fundo Monetário Internacional (FMI) e as famílias mais ricas do mundo, incluindo economistas de *Wall Street*, o *Federal Reserve System* e o *Council on Foreign Relations* estariam controlando o governo federal dos Estados Unidos (EUA) com o objetivo de transferir o poder econômico ocidental para o regime chinês, destruir os valores cristãos e criar uma única nação mundial, governada por uma ditadura comunista global liderada pelo anticristo.

No Brasil, Olavo de carvalho foi o responsável por articular o globalismo com a tese do marxismo cultural - que segundo Rosa (2019) trata-se de uma versão atualizada do "bolchevismo cultural" descrito por Hitler em *Mein Kampf* - disseminando a suposta existência de uma revolução cultural promovida por professores, jornalistas e intelectuais marxistas que passaram a dominar as universidades, a mídia, o *show business* e os meios editoriais, procurando destruir os valores cristãos ocidentais (Carvalho, 2014, p. 162).

Estas teses apareceram com força durante o evento do #gamergate, ocasião inclusive em que se popularizou na internet a expressão "take the red pill" (TRP), utilizada por diversas personalidades das direitas como Elon Musk, Ivanka Trump e Abraham Weintraub (Vilaça e D'andréa, 2021). O termo

faz referência à cena do filme Matrix onde o personagem Morpheus oferece para o protagonista Neo duas pílulas para que escolha qual consumir: a azul, que lhe fará permanecer em sua vida ordinária e a vermelha, que lhe mostrará toda a "verdade" sobre a sociedade e a Matrix. A cena passou a ser utilizada como metáfora para alertar as pessoas sobre a necessidade de entender a "verdade ocultada" por formas de dominação esquerdistas que tornam invisíveis o "marxismo cultural", o globalismo e a opressão das mulheres sobre os homens[13].

A manipulação tecnopolítica dos algoritmos do Reddit durante o #gamergate permitiu que a identidade *gamer* masculina frustrada com a presença feminina nos *games* fosse associada à conspiração das extremas-direitas de que esquerdistas, feministas e progressistas dominam determinados espaços que são supostamente utilizados como ferramenta de doutrinação ideológica. A viralização estratégica da expressão *redpill* - inicialmente no Reddit e depois por todas as plataformas - popularizou as comunidades e fóruns on-line da Machosfera, espaços virtuais formados exclusivamente por homens que promovem diferentes formas de masculinidade, como os Redpills, Incels e MGTOWS e, que, embora distintos, convergem na postura antifeminista, na defesa dos "direitos dos homens" e na crença acerca da existência de uma "discriminação reversa", fundada na opressão oculta das mulheres sobre os homens (Vilaça e D'Andréa, 2021).

Neste sentido, é possível identificar como a machosfera é uma das faces do tecnoconservadorismo. Pois se utiliza de forma estratégica da vitimização e ressentimento dos homens brancos causados pela perda dos privilégios masculinos diante dos avanços da representatividade feminina, mobilizando virtualmente essa frustração na crença de que os pedidos de tolerância e inclusão dos movimentos feministas e progressistas operariam como máscaras para a tomada de poder (Stanley, 2019), tal como ocorrem com as teorias conspiratórias envolvendo globalismo e marxismo cultural. É neste contexto que o termo "lacração", muito popular entre os *gamers,* tem ganhado sentido, já que passou a ser utilizado para apontar como as plataformas dos *games* têm sido instrumentalizadas na disseminação de ideologias esquerdistas.

Ao constatarem que a machosfera é heterogênea e seus grupos não são estáticos, Vilaça e D'Andréa (2021) também reconhecem que ela emerge dos *Men's Rights Activists* (MRAs), *Pickup Artists* (PUAs) e outros subgrupos como o *Men's Human Rights Movement* (MHRM) e o *Men's Human Rights Advocates* (MHRA). Além disso, é importante ressaltar que estas masculinidades tecnoconservadoras articulam-se em meio a uma hierarquia, em que o macho alfa, também chamado de Chad, ocupa o topo, enquanto outras masculinidades são encontradas em patamares inferiores.

Não obstante, os autores ainda apresentam como uma espécie de masculinidade híbrida em relação as anteriores o *Men Going Their Own Way* (MGTOW) e, como masculinidades betas, os *incels* e os *betafags*. Todavia, neste texto em específico, a análise proposta centrará no movimento MGTOW, traduzido como "homens que seguem o seu próprio caminho", buscando identificar os argumentos que os *gamers* utilizam em sua defesa, localizando a sua relação com o tecnoconservadorismo no Brasil. Aqui, é necessário mencionar que o interesse pelo estudo de grupos associados à machosfera e a

[13] FÓRUM. O significado de "Red Pill", em evidência após caso do "Coach da Campari". Disponível em: https://revistaforum.com.br/cultura/2023/3/1/significado-de-red-pill-em-evidncia-apos-caso-do-coach-da-campari-132131.html Acesso em abr. 2024.

chamada red pill decorre de certa preocupação envolvendo atentados ocorridos em escolas inicialmente nos Estados Unidos[14] e posteriormente no Brasil[15].

Aliás, em outubro de 2023, a Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV), com o apoio da Embaixada Federal da Alemanha, apresentou o Relatório "Movimento Red Pill no Youtube: Eixos argumentativos e recomendações algorítmicas" (Ruediger; Grassi, 2023, p. 07), constatando que os resultados encontrados na pesquisa "apontam para a recorrência de padrões argumentativos que reproduzem ideias estigmatizantes quanto aos papéis e comportamentos de mulheres e homens em relacionamentos amorosos, construindo perspectivas masculinistas sobre o que é esperado de cada um desses grupos".

Ao destacar que as relações entre o movimento e as apreensões masculinas de campos variados, da inteligência emocional ao sucesso financeiro e econômico, "são representadas na rede de vídeos recomendados pela plataforma a partir dos conteúdos-semente, com predomínio de recomendações entre a própria rede" (Ruediger; Grassi, 2023, p. 07), os autores constataram que "há ainda um revisionismo no que tange à violência doméstica, com vídeos que relativizam as agressões sofridas por mulheres, questionando o teor de gênero dessa violência e criticando políticas de proteção a mulheres" (Ruediger; Grassi, 2023, p. 08).

Além do estudo apresentado pela FGV, o Laboratório de Estudos de Internet e Redes Sociais (NETLAB) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), juntamente com o Ministério das Mulheres do Governo Federal do Brasil, publicou em dezembro de 2024 o Relatório da Observatório da Indústria da Desinformação e Violência de Gênero nas Plataformas digitais", intitulado "Aprenda a evitar 'esse tipo' de mulher: Estratégias discursivas e monetização da misoginia no Youtube" (Santini et al, 2024).

Dentre diversos apontamentos apresentados nesta investigação, a exemplo da monetização com vídeos cujo conteúdo opera de forma misógina, a pesquisa mostrou que "os vídeos expressam aversão, desprezo, controle e ódio às mulheres, com comentários direcionados a grupos específicos, tratados de forma generalizada, como 'as feministas', 'as mães solteiras' e 'as mulheres mais velhas'. Com isso, perpetuam comportamentos hostis, fortalecendo um cenário discriminatório contra mulheres no YouTube" (Santini et al, 2024, p. 04).

A defesa da ideologia MGTOW entre gamers no ciberespaço

Não obstante, o local escolhido para identificar os argumentos utilizados pelos *gamers* em defesa dos grupos MGTOW foi o fórum especializado em jogos Outer Space, identificado por Velho e Henn (2024) como um núcleo da "machosfera". No entanto, diferentemente da abordagem adotada pelos referidos autores em sua pesquisa sobre o bolsonarismo, este trabalho optou pela realização de uma etnografia virtual, que contou com a utilização da técnica do *lurker* (espreita), por entender que os fóruns de discussão online constituem espaços dinâmicos de interação social (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011) e que, como no caso do Outer Space, é possível até mesmo criar-se um "self eletrônico". Essa

[14] BBC. O mundo sombrio dos 'incels', celibatários involuntários que odeiam mulheres. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/geral-58300599 Acesso em fev. 2025.
[15] JORNAL DA USP. Ocorreram 36 ataques a escolas no Brasil entre 2002 e 2023. Disponível em: https://jornal.usp.br/atualidades/ocorreram-36-ataques-a-escolas-no-brasil-entre-2002-e-2023/ Acesso em fev. 2025.

metodologia permite a descrição detalhada das práticas discursivas e da performatividade identitária dos participantes no ambiente digital, oferecendo uma perspectiva sobre a relação entre os discursos tecnoconservadores e a atuação dos *gamers* identificados como MGTOW.

Embora o fórum Outer Space seja considerado um espaço anônimo, em que seus usuários não precisam utilizar dados reais para participar, ele possibilita a construção de um tipo de "*self* eletrônico", na medida em que os usuários são identificados pelos seus pseudônimos e com o tempo começam a ser reconhecidos pelos demais membros, ganhando confiança e prestígio dentro da comunidade. Esse reconhecimento é medido por um sistema de pontuação, que atua como um indicador da credibilidade e relevância daquele usuário no fórum. Assim, mesmo sob o véu do anonimato, o engajamento e a interação frequentes criam uma reputação digital que confere identidade, status e hierarquias entre os participantes.

Apesar de as interações serem mais limitadas do que aquelas realizadas face a face – uma vez que elementos de comunicação não verbal, como expressões faciais, tom de voz ou gestos, estão ausentes –, a comunicação eletrônica apresenta tanto desafios quanto oportunidades para a apresentação de si. Paradoxalmente, a ausência de indicadores físicos pode ser vista como uma forma de libertação, já que o anonimato protege a pessoa por trás das postagens. Isso faz com que as consequências das interações tenham menor impacto emocional ou social, criando um ambiente onde "as dores" causadas por eventuais confrontos ou rejeições sejam minimizadas (Miller, 2024).

Esse contexto cria um espaço que encoraja a exploração de ideias sem temor por sanções sociais mais profundas, já que a ausência de consequências favorece opiniões extremistas, alimentadas pela sensação de impunidade. Além disso, a interação nesses fóruns reforça vieses de confirmação, com usuários encontrando apoio em outros que compartilham as mesmas ideologias, legitimando discursos extremistas e fortalecendo a coesão em torno de narrativas comuns.

A coleta de dados respeitou rigorosamente os preceitos éticos aplicáveis à investigação em ambientes virtuais públicos, ocorrendo sem interferência nas interações e sem obtenção de dados sensíveis. O estudo considerou que o acesso a conteúdos abertos não equivale a consentimento irrestrito para análise acadêmica, adotando uma ética científica rigorosa. Por isso, as práticas aqui adotadas priorizaram a não exposição, a não interferência e a minimização de riscos. As decisões metodológicas seguiram recomendações de autores como Kozinets (2014), Fragoso, Recuero e Amaral (2011) e Boyd e Crawford (2011), que orientam a etnografia digital a preservar o anonimato, respeitar a expectativa de privacidade dos sujeitos e ponderar os efeitos da análise sobre comunidades online.

Por essa razão, adotou-se a técnica *lurker*, caracterizada por uma observação passiva e não intrusiva, na qual o pesquisador não anuncia sua presença, permitindo que as interações se desenvolvam de forma autêntica. Kozinets (2014) destaca que a decisão de revelar a identidade do pesquisador deve ser avaliada caso a caso, sempre priorizando a minimização de riscos. No presente estudo, essa postura se mostrou adequada porque o fórum Outer Space é um espaço virtual de acesso totalmente aberto: suas publicações podem ser lidas por qualquer pessoa, sem a necessidade de cadastro, login ou fornecimento de qualquer dado pessoal. Essa característica reforça seu caráter público, mas não elimina a necessidade de cuidado ético, já que, mesmo em ambientes de livre acesso, os usuários podem não esperar que suas postagens sejam analisadas e reproduzidas em pesquisas acadêmicas. Por esta razão, ponderou-se sobre o impacto da divulgação do material coletado: ainda que público, seu uso fora do contexto original pode levar à identificação dos autores. Assim, todas as citações foram anonimizadas e apresentadas de forma agregada, preservando a privacidade dos participantes e prevenindo riscos de exposição.

Essa conduta alinha-se ao Código de Ética da Associação Brasileira de Antropologia (ABA) e à Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que dispensa avaliação por Comitê de Ética em pesquisas que utilizem dados de acesso público e sem identificação. Também segue as diretrizes internacionais da Association of Internet Researchers (AoIR), que enfatizam a avaliação contextual da privacidade, mesmo em espaços tecnicamente abertos (Estalella, Ardévol; 2007; Markham; Buchanan, 2012). Desse modo, a condução do trabalho baseou-se em princípios que garantem tanto a integridade dos sujeitos quanto a legitimidade ética da investigação.

Embora o Outer Space seja um fórum focado em *games*, a seção de *off-topics* permite discussões sobre uma ampla variedade de temas. Entre elas, destaca-se a área dedicada à Política e Religião, onde se encontra o tópico "[Oficial] - Os Homens que Seguem o Seu Próprio Caminho". Este acumula desde sua criação em maio de 2019 mais de 2.700 páginas, 98 mil postagens e 3 milhões de visualizações, demonstrando o alto engajamento da comunidade em torno do tema e evidenciando sua importância como espaço de compartilhamento de ideias relacionadas ao movimento MGTOW e outros discursos associados à machosfera.

Em primeiro lugar, é importante destacar que o tópico em questão não é composto exclusivamente por usuários que se identificam ou que defendem o MGTOW (*Men Going Their Own Way*). Trata-se, na verdade, de um espaço heterogêneo de debate, que inclui apoiadores, críticos e curiosos. Este estudo teve como objetivo principal mapear e analisar tão somente os argumentos apresentados em defesa do grupo, buscando compreender as perspectivas que sustentam suas ideias e as dinâmicas discursivas presentes nesse ambiente.

Inicialmente, identificou-se um ponto de divergência significativo entre os apoiadores do MGTOW no que diz respeito à sua definição e classificação. Enquanto uma parcela dos indivíduos o reconhece como um grupo ou movimento organizado, outros preferem enxergá-lo como uma filosofia de vida. Essa divergência não é meramente terminológica, mas carrega implicações sobre como os participantes se relacionam com a ideia central do MGTOW e sobre como esse fenômeno é percebido tanto interna quanto externamente.

Aqueles que o consideram um movimento tendem a enfatizar aspectos coletivos, como a partilha de experiências, a construção de discursos comuns e a identificação de objetivos amplos que conectam os participantes. Nesse sentido, o MGTOW seria visto como uma resposta organizada a questões sociais, culturais e econômicas que, na percepção dos seus apoiadores, afetam negativamente os homens.

Por outro lado, os que o definem como uma filosofia de vida enfatizam o caráter profundamente individualista da prática. Para esses, o MGTOW não se trata de uma união coletiva ou de uma agenda comum, mas de uma escolha pessoal em que cada homem decide seguir seu próprio caminho, afastando-se dos riscos sociais que envolvem relacionamentos com mulheres. Essa perspectiva sublinha a autonomia pessoal e a liberdade de cada indivíduo para traçar seu destino, rejeitando a ideia de pertencimento a um grupo formal ou estruturado.

Apesar dessa divergência conceitual, foi possível identificar alguns traços comuns que definem o MGTOW, independentemente da sua classificação. Um dos elementos estruturantes é a postura crítica em relação ao feminismo e ao progressismo, apontados como os principais responsáveis pela suposta opressão que os homens enfrentam na sociedade contemporânea. Seus apoiadores argumentam que o feminismo e a esquerda não buscam igualdade entre os gêneros, mas privilégios para as mulheres às custas dos homens. Os três comentários abaixo, retirados da pesquisa realizada na plataforma, ilustram bem essa questão:

> Pelo que eu entendi até agora: MGTOW não é exatamente um "movimento" (igual ao feminismo, que saem nas ruas revindicando isso e aquilo). MGTOW também não é o "oposto" de feminismo. MGTOW é uma resposta natural ao feminismo. É como se o homem tivesse desenvolvido um antivírus.
>
> Consequências do feminismo hardcore que a extrema-esquerda nos trouxe.
>
> Escolher não se casar, não se juntar, não namorar, gastar dinheiro se divertindo com as primas, sem compromisso, viver para si mesmo agora se transformou em misoginia. Essa esquerda fracassada cada vez se supera mais. Daqui a pouco a esquerda cria lei obrigando solteiros a se casarem e constituírem famílias.

Neste sentido, como apontam Gracila Vilaça e Carlos d'Andrea (2021), o MGTOW utiliza estratégias de inversão das opressões de gênero, construindo uma narrativa que reposiciona os homens como vítimas de um sistema que, na visão do grupo, privilegia as mulheres em detrimento deles. Essa inversão de papéis pode ser compreendida como uma resposta reativa a transformações nas dinâmicas de gênero e poder. À medida que as mulheres conquistaram maior autonomia e acesso a direitos historicamente negados, grupos como o MGTOW interpretam essas mudanças não como uma redistribuição de oportunidades, mas como uma forma de opressão contra os homens. Essa estratégia se manifesta por meio da articulação de discursos que denunciam o feminismo e as mudanças sociais progressistas como responsáveis por uma suposta marginalização masculina:

> Os homens cansaram de tomar sucessivas porradas de tudo quanto é lado... - porque, vamos ser sinceros, isso é o que mais tem acontecido nos dias de hoje - senão, esse movimento provavelmente nem existiria.
>
> Dissolveram o cérebro das mulheres com essas ideias coletivistas de b*sta. Então o que resta aos homens é se precaver.

Essa percepção é reforçada por críticas a como o feminismo e o progressismo influenciam a formulação de leis e políticas públicas de forma injusta, levando a um sistema legal que, na visão do grupo, beneficia desproporcionalmente as mulheres em detrimento dos homens. Questões como a guarda dos filhos e disputas patrimoniais em casos de divórcio são frequentemente citadas como exemplos de áreas onde os homens estariam em desvantagem. Aqui é importante destacar o uso comum da palavra "molier" em vez de "mulher", pois essa adaptação linguística não é apenas um erro ortográfico, mas uma estratégia utilizada para reforçar uma visão negativa sobre as mulheres, associando-as a características depreciativas:

> Pra mim o maior mérito do movimento MGTOW é trazer à tona verdades que raramente são discutidas como, por exemplo, o fato de que o sistema de divórcio costuma ser bastante favorável às mulheres e injusto com os homens. Então mesmo que você continue tendo relacionamentos, é pouco recomendável que você se case, já que as chances de você acabar se fodendo no final têm ficado cada vez maiores.
>
> A questão não é só pagar pensão amigo. A questão é se você separa, automaticamente a molier se torna a guardiã da criança. E se ela quiser, ela torna a sua vida um verdadeiro inferno. Do

> tipo de usar seu filho pra te atingir, te manipular. Te atingir onde dói mais. E sabe o que é pior? A justiça vai ficar do lado dela em 98% dos casos....
>
> MGTOW pode não ser um método muito bonitinho mas é bastante eficiente, pois corta o mal pela raiz. MGTOW foi a única filosofia (ou movimento f**a-se se querem chamar assim) que impôs o terror real nas mulheres. É uma reação natural a essa sociedade doente e essas leis absurdas.

Diversos comentários analisados revelaram o uso de casos pessoais como exemplos para reforçar a percepção de injustiça e opressão supostamente enfrentada pelos homens. Esses relatos transparecem um forte ressentimento em questões pessoais, como divórcios conturbados, disputas judiciais sobre guarda de filhos e experiências negativas em relacionamentos amorosos. Ao compartilhar essas histórias, geralmente em tons emocionais e indignados, os apoiadores do MGTOW buscam legitimar sua posição conectando-se a outros homens que passaram por situações semelhantes através da criação de um senso de solidariedade em torno de um discurso marcado pela frustração:

> Já me fudi horrores na justiça, quase saindo preso de sessão de conciliação.... É um sistema incrivelmente bem construído para fuder a vida do homem! E isso que sempre fui extremamente correto com a minha ex / filha.... Fica a dica para os mais jovens: Sabe aquele rostinho lindo que você gosta de beijar e transar? Por trás dali tem um demônio que vai sim acabar com a sua vida!

Outro argumento recorrente em defesa do MGTOW é a visão de que os relacionamentos são custosos demais, tanto emocional quanto financeiramente, não oferecendo benefícios suficientes em contrapartida. Muitos comentários destacam o alto "custo de manutenção" de um relacionamento estável, que inclui gastos com passeios e presentes, necessários para manter o interesse da parceira. Há também um ceticismo em relação ao comprometimento feminino, associado a experiências negativas e a comportamentos percebidos como desgastantes, como reclamações constantes ou alinhamento com ideologias feministas.

> Vantagens de ter mulher:
>
> B*ceta e sexo (que nem sempre é garantido); Suporte emocional na hora dos problemas (que também não é garantido)
>
> Desvantagens:
>
> TPM (todo mês tem, 100% garantido); Se não tiver TPM, vem um baby, o que é pior ainda; Ter que ouvir a mina falar de feminismo; Ter que ouvir vocabulário do tipo "macho escroto"; Ter que ouvir que os homens heteros são responsáveis por 99% dos problemas do mundo; Estar sempre errado; Ter que ouvir a mina reclamar de qualquer coisa. Mulheres sempre reclamam, mesmo de barriga cheia; Ter que ouvir áudio de Whatsapp de 2 minutos da mina falando de algum assunto chato pra c***lh0; Custo de "manutenção" em um relacionamento estável é alto. Tem que ter grana pra passeios legais, viagens, caso contrário a mina perde o interesse e você já era. É compreensível que os homens estejam seguindo esse caminho.

Em alguns comentários foi possível perceber ainda que as mulheres são frequentemente retratadas como hedonistas e moralmente libertinas, sendo criticadas por priorizarem prazeres imediatos e benefícios pessoais em detrimento de valores como comprometimento e responsabilidade. Essa visão é reforçada pela ideia de que as mulheres são hipergâmicas por natureza e que sempre buscam parceiros que estejam acima delas em status, poder e recursos.

Neste contexto, as chamadas “mães solteiras” são frequentemente referidas de forma pejorativa como “M$ol”, um termo que as reduz a interesseiras do ponto de vista econômico. Nos discursos analisados, elas são retratadas como aproveitadoras, supostamente buscando benefícios financeiros por meio de relacionamentos com homens. Os usuários argumentam que, por viverem em um país “pobre”, muitas brasileiras se tornam mães cedo, o que reforçaria sua suposta dependência dos homens. Esse discurso não apenas desqualifica essas mulheres, mas também reflete uma visão moralizante e excludente, em que a maternidade fora de um relacionamento tradicional é tratada como um sinal de inferioridade.

A rejeição às mães solteiras também está ligada à recusa de assumir qualquer responsabilidade sobre os filhos de relacionamentos anteriores, frequentemente referidos de forma desumanizada. Expressões como "esporrada alheia" e "catarrenta" mostram o desprezo pela ideia de se relacionar com uma mulher que já tem filhos. Dessa forma, o discurso masculinista presente nesses espaços não apenas reforça estereótipos negativos sobre as mulheres, mas também sustenta uma hierarquia rígida de valor feminino, na qual a juventude, a ausência de filhos e a submissão às expectativas masculinas são critérios determinantes.

> M$ol é literalmente lixo. Meu último encontro foi com uma. Saí com uma achando que seria mais fácil de jogar um leitinho. A mina fez um cool doce danado. Meti o Caio Castro e deixei ela pagar a conta. Depois sumi. Lembro que em 200x (chutaria 2005) levei uma m$ol aqui pro quarto e foi facinho, nenhuma dificuldade. No meu tempo a gente chamava m$ol de "parida". É parida? Então é fácil. Hoje em dia até as paridas estão se achando a última batata da lata de Pringles, tamanho é o ego dessas v4di4s.

Esses traços comuns ajudam a consolidar a identidade do MGTOW como um estilo de vida que busca resistir a mudanças culturais, promovendo um afastamento deliberado das instituições e práticas que, na visão de seus apoiadores, perpetuam essa opressão. Contudo, também evidenciam a polarização e a controvérsia em torno do tema, já que essas críticas e visões são amplamente contestadas por outros grupos e perspectivas.

Considerações finais

O estudo apresentado investigou a circulação de discursos tecnoconservadores e masculinistas entre *gamers*, com foco no movimento MGTOW. A análise das postagens no fórum Outer Space revelou que os argumentos em favor do grupo incluem a rejeição ao casamento e ao direito de família, a crítica ao feminismo e ao progressismo, a crença na hipergamia feminina e no interesse econômico como fatores determinantes nos relacionamentos, além da ideia de que relações afetivas são excessivamente custosas para os homens, tanto de um ponto de vista emocional quanto financeiro.

Essas justificativas sustentam um discurso ancorado em uma suposta vitimização masculina operada por meio da inversão das opressões de gênero, reposicionando os homens como vítimas de um sistema que, na visão dos seus adeptos, favorece injustamente as mulheres. O movimento se apresenta como uma resposta à suposta marginalização dos homens em decorrência do feminismo e das novas configurações das relações de gênero, promovendo um discurso de resistência que se aproxima de tendências extremistas e reacionárias.

No contexto *gamer*, essa resistência encontra um terreno fértil para sua disseminação. Historicamente dominado por uma cultura masculina, o ambiente dos jogos digitais consolidou-se como um espaço onde valores tradicionais de masculinidade são reforçados, muitas vezes em oposição a demandas por diversidade e inclusão. A competitividade, a lógica da meritocracia e o individualismo característicos da identidade *gamer* dialogam diretamente com os princípios defendidos pelo MGTOW, que pregam o afastamento dos homens das relações afetivas como forma de evitar supostas desvantagens impostas por um sistema legal percebido como favorável às mulheres.

Do ponto de vista sociológico, a ascensão do MGTOW entre *gamers* não ocorre de forma isolada, mas está inserida em um contexto mais amplo de radicalização digital e tecnoconservadorismo. Plataformas como Discord, Reddit, Twitch, YouTube e fóruns online desempenham um papel fundamental na propagação dessas ideologias, criando bolhas discursivas onde discursos de vitimização masculina e hostilidade às mulheres são amplificados. A combinação da identidade *gamer* com a lógica algorítmica das plataformas digitais fortalece a radicalização e dificulta o questionamento dessas narrativas, favorecendo a perpetuação de ideologias extremistas e antifeministas.

Diante deste diagnóstico, torna-se essencial propor medidas que enfrentem a radicalização digital observada, como políticas públicas de regulação de plataformas, voltadas à transparência algorítmica; responsabilização das BigTechs e combate a conteúdos misóginos e extremistas são fundamentais. A experiência de casos como o do "Brasil sem Misoginia" e iniciativas internacionais de monitoramento de discurso de ódio apontam caminhos para o fortalecimento dessa regulação. Outrossim, a promoção de educação digital crítica e alfabetização midiática nas escolas pode reduzir a vulnerabilidade de jovens a ideologias antifeministas, incentivando o pensamento crítico e o reconhecimento de estratégias manipuladoras usadas em comunidades como a machosfera.

Por fim, recomenda-se fomentar contranarrativas inclusivas no universo *gamer*, com campanhas que valorizem diversidade, moderação efetiva de comunidades online e a promoção de espaços seguros para diálogo sobre masculinidade. Programas de desradicalização e suporte psicossocial voltados a jovens expostos a esses discursos podem reduzir a adesão a grupos extremistas, oferecendo alternativas de construção identitária mais saudáveis. Essas estratégias devem ser integradas a políticas multissetoriais envolvendo educação, segurança pública e direitos humanos, de modo a prevenir o avanço de ideologias extremistas e reforçar valores democráticos.

Referências

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. In: **SBS - Proceedings of SBGames,** 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>

BOYD, Danah; CRAWFORD, Kate. Six Provocations for Big Data. In: **A Decade in Internet Time**: Symposium on the Dynamics of the Internet and Society, Oxford Internet Institute, 2011.

CARVALHO, Olavo de. **A nova Era e a Revolução Cultural**. Campinas: Vide Editorial, 2014.

CARVALHO, Olavo de. **O mínimo que você precisa saber para não ser um idiota**. Rio de Janeiro: Record, 2018.

DA EMPOLI, Giuliano. **Os engenheiros do caos**. São Paulo: Vestígio, 2019.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

FISHER, Max. **A máquina do caos:** como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo. São Paulo: Todavia, 2023.

FINCHELSTEIN, Federico. **Uma breve história das mentiras fascistas**. São Paulo: Vestígio, 2020.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da Biopolítica**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

GRASSI, Amaro; RUEDIGER, Marco Aurelio (coord.). **Movimento Red Pill no Youtube**: eixos argumentativos e recomendações algorítmicas. Rio de Janeiro: FGV ECMI, 2023. 33 p.

JANISSE, Kier-La; CORUPE, Paul (org.). **Satanic panic**: pop-cultural paranoia in the 1980s. England, UK: FAB Press, 2022.

KHALED JR, Salah. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2018.

KOZINETS, Robert. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

LEIRNER, Piero. **O Brasil no espectro de uma guerra híbrida**. São Paulo: Alameda, 2020.

LEMOS, André. Dataficação da vida. **Civitas: Revista de Ciências Sociais**. v. 21. n. 2, 2021.

MASSANARI, Adriane. #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, 2015, p. 1 – 18.

MARKHAM, Annette; BUCHANAN, Elizabeth. **Ethical Decision-Making and Internet Research**: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0). Association of Internet Researchers, 2012. Disponível em: http://aoir.org/reports/ethics2.pdf.

MIRRLEES, Terrnee. US Imperialism and the Military-Entertainment Complex. In: Ness, I., Cope, Z. (eds). **The Palgrave Encyclopedia of Imperialism and Anti-Imperialism**. Palgrave Macmillan, Cham, 2019.

NARDI, Henrique. Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, vol. 11, n.3, dez. 2017.

ROSA, Pablo Ornelas. **Fascismo tropical**: uma cibercartografia das novíssimas direitas brasileiras. Vitória: Editora MilFontes, 2019.

ROSA, Pablo Ornelas; SOUZA, Aknaton Toczek; CAMARGO, Giovane Matheus. Algoritmização e engajamento pelo ódio: Uma análise da trollagem no ciberespaço. In: **44º Encontro Anual da ANPOCS**, 2020.

ROSA, Pablo Ornelas; ANGELO, Vitor; ALMEIDA, Victor; VIEIRA, Breno. **Tecnoconservadorismo e o Brasil Paralelo**. São Paulo: Autonomia Literária, 2024.

ROUVROY, Antoinette; BERNS, Thomas. (2015). Governamentalidade algorítmica e perspectivas de emancipação: o díspar como condição de individuação pela relação? **Revista Eco-Pós**. v. 18. n. 2, p. 36-56, 2015.

ROLNIK, Suely. Toxicômanos de Identidade: subjetividade em tempo de globalização. In: LINS, D. (Org.). **Cultura e subjetividade**: saberes nômades. Campinas. Papirus, 1997.

SANTINI, R. Marie; SALLES, Débora; BELIN, Luciane L; BELISÁRIO, Adriano; MATTOS,Bruno; MEDEIROS, Stéphanie G.; MELLO, Danielle; GRAEL, Felipe; SEADE, Renata; BORGES, Amanda; MURAKAMI, Lucas; CARDOSO, Rafael; DAU, Erick; LOUREIRO, Felipe; YONESHIGUE, Bernardo; CARMO, Vitor do; MAIA, Felipe. **"Aprenda a evitar 'esse tipo' de mulher"**: estratégias discursivas e monetização da misoginia no YouTube. Rio de Janeiro: NetLab – Laboratório de Estudos de Internet e Redes Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), dez. 2024.

SILVEIRA, Sérgio A. A hipótese do colonialismo de dados e o neoliberalismo. In CASSINO, João F.; SOUZA, Joyce; SILVEIRA, Sérgio A. **Colonialismo de dados**. São Paulo: Hedra, 2021.

SRNICEK. Nick. **Platform Capitalism**. Polity Press, 2017.

STANLEY, Jason. **Como funciona o fascismo**: a política do "nós" e "eles". Porto Alegre: L&PM, 2019.

STALELLA, Adolfo; ARDÈVOL, Elisenda. Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet. **Forum**: Qualitative Social Research, v.8, n.3, art. 2, 2007.

TELLES, Edson. Governamentalidade algorítmica e as subjetivações rarefeitas. In: **Revista Kriterion**, Belo Horizonte, n. 140, p. 429-448, ago, 2018.

VELHO, E.; HENN, R. Gamers e o Bolsonarismo: Análise dos enunciados sobre Jair Bolsonaro em um fórum gamer brasileiro. **Revista Prâksis**, [S. l.], v. 1, p. 44–60, 2024. Disponível em: https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraksis/article/view/3577. Acesso em: 16 fev. 2025.

VICTOR, Jeffrey S.; **Satanic panic**: the creation of a contemporary legend. Open Court, 1999.

VILAÇA, Gracila; D'ANDRÉA, Carlos. Da manosphere à machosfera: Práticas (sub)culturais masculinistas em plataformas anonimizadas. **Revista Eco-Pós**, *[S. l.]*, v. 24, n. 2, p. 410–440, 2021. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27703. Acesso em: 16 fev. 2025.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.