

Comunidades Gamers: Uma análise foucaultiana das convergências discursivas entre manosfera e cultura digital

Luis Fernando de Castro Vascon¹

Introdução

As configurações contemporâneas da cultura digital materializam-se através de complexas articulações entre tecnologias algorítmicas, práticas discursivas e processos de subjetivação que demandam análises teóricas refinadas. Este estudo examina as convergências entre comunidades gamers e os movimentos constituintes da manosfera², mobilizando o aparato conceitual foucaultiano, particularmente as noções de dispositivos de poder, produção de verdade e processos de subjetivação, para compreender como estas formações discursivas engendram modalidades específicas de masculinidade no contexto do capitalismo de vigilância.

A noção foucaultiana de dispositivo revela-se particularmente produtiva para analisar as plataformas digitais contemporâneas. Como articulação heterogênea que entrelaça "discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas" (Foucault, 1979, p. 244), o dispositivo permite compreender como as arquiteturas digitais operam simultaneamente em múltiplos registros: extração de dados comportamentais, modulação algorítmica de visibilidade, produção de regimes de verdade e fabricação de subjetividades.

Neste sentido, é possível conceber as plataformas digitais como tecnologias governamentais no sentido foucaultiano: instrumentos através dos quais o poder se exerce não pela repressão ou interdição, mas pela incitação, produção e direcionamento de fluxos de desejo, atenção e subjetividade (Foucault, 2008a).

Um caso paradigmático desta dinâmica manifesta-se na apropriação e ressignificação da metáfora da "pílula vermelha" pelos movimentos da manosfera. Originalmente concebida

¹ Doutorando em Ciências Sociais pela UNESP. O pesquisador é apoiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

² A manosfera (ou machosfera), também conhecida como "manosphere" em inglês, refere-se a um conjunto interconectado de comunidades online, fóruns, blogs e redes sociais onde se articulam discursos masculinistas, antifeministas e, frequentemente, misóginos. O termo designa um ecossistema digital heterogêneo que inclui grupos como Men's Rights Activists (MRAs), Men Going Their Own Way (MGTOW), Pick-Up Artists (PUAs) e comunidades incel (involuntary celibates). Estes espaços compartilham narrativas sobre uma suposta crise da masculinidade, teorias sobre dominação feminina na sociedade contemporânea e estratégias de resistência ao que percebem como "feminização" da cultura. (Ging, 2019; Massanari, 2017; Banet-Weiser; Miltner, 2016).

pelas irmãs Wachowski em *Matrix* (1999) como alegoria sobre transição de gênero e reconhecimento de realidades ocultas pelo sistema dominante, esta imagem foi capturada e recodificada pelas comunidades redpill. Nestes espaços discursivos, "tomar a redpill" transmuta-se em ritual iniciático que marca o ingresso em um regime específico de verdade, uma grade de inteligibilidade que reorganiza a percepção das relações de gênero através de narrativas masculinistas e antifeministas. Esta operação exemplifica precisamente como funcionam os dispositivos de produção de verdade: não descobrem realidades preexistentes, mas fabricam as próprias condições de possibilidade do que pode ser pensado, dito e vivido como verdadeiro.

A manosfera (neologismo que designa o ecossistema digital de comunidades masculinistas) não constitui um bloco monolítico, mas abrange uma constelação heterogênea de movimentos que, apesar de suas especificidades táticas e divergências pontuais, compartilham formações discursivas fundamentais sobre masculinidade, feminilidade e ordenamento social das relações de gênero. Aplicando a perspectiva genealógica foucaultiana, não se trata de buscar uma origem essencial ou fundadora destes movimentos, mas de cartografar suas condições históricas de emergência, as relações de força que possibilitaram sua constituição e os mecanismos através dos quais se consolidaram como formações discursivas hegemônicas em determinados espaços digitais (Foucault, 1979).

Cada vertente da manosfera desenvolve tecnologias específicas de produção de sujeitos masculinos. Os Redpills articulam narrativas sobre a natureza "verdadeira" das relações heterossexuais; os MRAs (Men's Rights Activists) mobilizam discursos jurídico-políticos sobre direitos masculinos supostamente ameaçados; os PUAs (Pick-Up Artists) elaboram protocolos minuciosos de sedução que funcionam como tecnologias do eu através das quais os sujeitos são incitados a trabalhar sobre si mesmos segundo padrões específicos de masculinidade predatória; os MGTOW (Men Going Their Own Way) pregam o separatismo voluntário como resistência ao que percebem como dominação feminina; os Tradcons defendem modelos tradicionalistas de organização familiar; os Incels (Involuntary Celibates) constroem mitologias sobre determinismo biológico e hierarquias sexuais; e recentemente, os Passport Bros promovem estratégias de "arbitragem geográfica" na busca por relações baseadas em assimetrias econômicas e culturais.

Importante compreender que estas comunidades não existem apesar das arquiteturas digitais contemporâneas, mas precisamente através delas. Os algoritmos de recomendação, as métricas de engajamento, os sistemas de notificação e as dinâmicas de viralização não funcionam como infraestrutura neutra sobre a qual estes discursos circulam. Constituem, antes,

tecnologias ativas de amplificação e direcionamento que identificam padrões de interação, calculam probabilidades de engajamento e modulam a distribuição de visibilidade segundo lógicas proprietárias orientadas pela maximização de métricas específicas. Neste sentido, as plataformas operam como dispositivos de governo que não apenas facilitam, mas ativamente produzem as condições de possibilidade para a emergência e consolidação destas formações discursivas.

Metodologia: Cartografia dos Discursos Digitais

A investigação mobilizou uma articulação metodológica entre arqueologia e genealogia foucaultianas para examinar as produções discursivas de quatro páginas em redes sociais digitais (duas no Facebook e duas no Instagram) ao longo de seis meses de observação sistemática. A dimensão arqueológica permitiu investigar as regras de formação dos discursos, suas condições de existência, os sistemas de dispersão dos enunciados e os regimes de verdade que instauram, sem recorrer a interpretações essencialistas ou buscar significados ocultos por trás das manifestações discursivas (Foucault, 2008b). Esta abordagem possibilita compreender os discursos não como representações de algo exterior a eles, mas como práticas que sistematicamente formam os objetos de que falam. Complementarmente, a perspectiva genealógica direcionou o olhar analítico para as relações de poder-saber que atravessam e constituem esses discursos. Investigaram-se as condições históricas de emergência destas formações discursivas, as batalhas e estratégias através das quais se consolidaram, e os processos de subjetivação que engendram. A genealogia revela como estes enunciados não apenas descrevem ou representam realidades preexistentes, mas ativamente constituem sujeitos, produzem identidades e modulam condutas através de complexas tecnologias de poder (Foucault, 1979, 2008a).

As páginas selecionadas para análise: Gamer Poser, Geraldão De Rívia, Academia dos Gamers Oficial e Nerd Do Multiverso, representam nós significativos nas redes de sociabilidade gamer brasileira, agregando milhares de seguidores e gerando elevados índices de engajamento. O corpus analítico, composto por 7.281 publicações, foi sistematicamente categorizado segundo marcadores sociais da diferença (raça/etnia, gênero, classe social e sexualidade), procedimento que possibilitou identificar regularidades discursivas, padrões de repetição e pontos de convergência com as formações discursivas características da manosphere.

Um achado fundamental emergiu já nas primeiras semanas de observação: as discussões sobre gênero e sexualidade constituem o eixo gravitacional em torno do qual orbitam as produções discursivas de maior engajamento.

As publicações que mobilizam questões relacionadas à masculinidade, feminilidade, identidades de gênero e orientações sexuais invariavelmente alcançam métricas superiores de visualização, compartilhamento e interação. Este padrão não pode ser compreendido como mera coincidência ou reflexo espontâneo de interesses preexistentes. Sugere, antes, a operação de dispositivos algorítmicos que funcionam como tecnologias biopolíticas, mecanismos que identificam, amplificam e direcionam a circulação de determinados discursos em detrimento de outros, modulando assim os regimes de visibilidade e dizibilidade que estruturam estes espaços digitais (Foucault, 2002).

Dispositivos de Subjetivação e Tecnologias de Produção de Masculinidades

A análise do material coletado revela como as comunidades gamers investigadas operam como sofisticados dispositivos de subjetivação que fabricam modalidades específicas de masculinidade através de múltiplas estratégias discursivas entrelaçadas. A crítica sistemática e obsessiva à chamada "cultura woke"³, a medicalização e patologização da diversidade de gênero, e a construção de elaboradas narrativas de vitimização masculina funcionam como tecnologias complementares na produção de sujeitos masculinistas alinhados com as formações discursivas da manosfera.

Um caso exemplar desta dinâmica manifesta-se na publicação que mobiliza cenas da série *Parks and Recreation*⁴ para veicular conteúdo transfóbico. Ao caracterizar identidades trans como "distúrbio mental", esta operação discursiva exemplifica o que Foucault (1988) denominou *scientia sexualis* (a produção de discursos pretensamente científicos sobre sexualidade que estabelecem normas), classificam comportamentos e patologizam desvios. A medicalização das identidades de gênero não-normativas não representa simplesmente uma

³ O termo "woke" origina-se do inglês afro-americano, significando literalmente "desperto" ou "consciente", e foi historicamente utilizado em movimentos por direitos civis para designar consciência sobre injustiças raciais e sociais. A partir da década de 2010, o termo expandiu-se para abranger uma consciência crítica ampliada sobre diversas formas de opressão sistêmica, incluindo questões de raça, gênero, sexualidade e classe. Contemporaneamente, "cultura woke" tornou-se uma expressão polissêmica e politicamente disputada: enquanto seus defensores a associam à justiça social e ao reconhecimento de desigualdades estruturais, seus críticos a caracterizam pejorativamente como excessiva correção política, performatividade moral ou autoritarismo progressista.

⁴ *Parks and Recreation* é uma série de comédia estadunidense exibida originalmente pela NBC entre 2009 e 2015, criada por Greg Daniels e Michael Schur.

opinião ou perspectiva entre outras possíveis; constitui um mecanismo disciplinar que reforça a matriz cisheteronormativa através da mobilização estratégica de saberes pseudo-científicos.

As estratégias de objetificação feminina mediadas pelo dispositivo humorístico revelam outro mecanismo fundamental destes processos de subjetivação. A publicação que apresenta versões hipersexualizadas das "Meninas Superpoderosas"⁵, acumulando centenas de milhares de interações, demonstra como o humor funciona como tecnologia de normalização que naturaliza a redução de subjetividades femininas a objetos de consumo visual masculino. O riso opera aqui como véu ideológico que permite a circulação de discursos profundamente misóginos sob a aparência inofensiva de entretenimento. "É apenas uma piada" torna-se o álibi perfeito para a disseminação de violências simbólicas que, precisamente por serem apresentadas como humor, tornam-se imunes à crítica. Questionar a piada é ser acusado de não ter senso de humor, de ser "militante demais", de "estragar a diversão".

Particularmente reveladora é a crescente utilização de códigos semióticos específicos da comunidade redpill. A sequência de emojis composta por estátua moai e taça de vinho, por exemplo, funciona como marcador identitário que estabelece fronteiras simbólicas entre iniciados e não-iniciados. Estes símbolos operam como o que Foucault (1996) denominou procedimentos de rarefação do discurso, ou seja, mecanismos que controlam, selecionam e organizam a produção discursiva através de rituais que determinam as condições de acesso e circulação dos saberes. As "sociedades de discurso" assim constituídas preservam e fazem circular seus saberes em circuitos fechados, segundo regras estritas que simultaneamente incluem os iniciados e excluem os profanos. A aparente trivialidade destes símbolos oculta sua função estratégica na constituição de comunidades epistêmicas que compartilham não apenas vocabulários, mas cosmologias inteiras sobre relações de gênero, hierarquias sociais e ordenamento do mundo.

As plataformas digitais analisadas transcendem qualquer concepção ingênua que as caracterize como espaços neutros ou meras ferramentas de comunicação. Constituem dispositivos complexos de captura, processamento e modulação que operam segundo a racionalidade específica do capitalismo de vigilância. Os algoritmos de recomendação não simplesmente respondem a preferências preexistentes dos usuários; ativamente as produzem, direcionam e amplificam. Os sistemas de engajamento não apenas medem interações; incitam, recompensam e viciam comportamentos específicos. As métricas de popularidade não somente

⁵ As Meninas Superpoderosas (The Powerpuff Girls, no original) é uma série de animação estadunidense criada por Craig McCracken, exibida originalmente pelo Cartoon Network entre 1998 e 2005.

quantificam sucesso; estabelecem hierarquias de visibilidade que determinam o que pode ser visto, ouvido e considerado relevante.

A predominância de conteúdos relacionados a gênero entre as publicações de maior engajamento revela a operação destes dispositivos algorítmicos como tecnologias biopolíticas de governo. Como argumenta Deleuze (1992) em seu diálogo póstumo com Foucault, as sociedades de controle substituem os moldes disciplinares por modulações contínuas, ajustes permanentes e em tempo real que adaptam constantemente os parâmetros de funcionamento segundo objetivos específicos. No contexto investigado, os algoritmos identificam padrões de engajamento elevado em conteúdos que mobilizam ansiedades e ressentimentos relacionados a gênero, e respondem amplificando a distribuição destes conteúdos, criando loops de retroalimentação que intensificam progressivamente estas dinâmicas.

A frequência vertiginosa de publicações, como 28 postagens diárias na página Gamer Poser, não pode ser compreendida como mero entusiasmo editorial. Revela estratégias calculadas de saturação do feed que exploram deliberadamente as arquiteturas atencionais das plataformas. Esta economia da atenção, onde a visibilidade constitui recurso escasso disputado através de táticas cada vez mais agressivas, produz ecossistemas informacionais onde o sensacionalismo, a polêmica e o ultraje tornam-se moedas privilegiadas. As comunidades que melhor compreendem e exploram estas dinâmicas algorítmicas conquistam hegemonia relativa nestes espaços, estabelecendo os termos do debate e os limites do dizível.

Contudo, é fundamental recordar o princípio foucaultiano de que onde há poder, há resistência. Os mesmos dispositivos que produzem subjetividades masculinistas podem ser hackeados, subvertidos e redirecionados para a produção de contra-narrativas e formas alternativas de subjetivação. A própria resignificação da metáfora da pílula vermelha pelas comunidades trans, que a reclamam como símbolo de despertar para a própria identidade de gênero, exemplifica estas possibilidades de resistência e reapropriação. As plataformas digitais, enquanto campos de batalha onde diferentes forças disputam a produção de verdades sobre gênero, sexualidade e identidade, permanecem espaços abertos à contestação, mesmo quando as correlações de força parecem desfavoráveis.

Considerações Finais

A investigação empreendida demonstra que as comunidades gamers analisadas, embora não se identifiquem explicitamente como participantes da manosphere, operam através de formações discursivas profundamente convergentes que produzem e reproduzem narrativas

masculinistas, antifeministas e reacionárias. Estas convergências não resultam de coordenação deliberada ou conspiração organizada, mas emergem da operação de dispositivos de poder que atravessam transversalmente diferentes espaços da cultura digital contemporânea, produzindo regularidades discursivas e padrões de subjetivação que transcendem fronteiras comunitárias específicas.

A perspectiva foucaultiana revela sua potência analítica ao possibilitar a compreensão de como as plataformas digitais do capitalismo de vigilância funcionam simultaneamente em múltiplos registros de poder. Não se trata apenas de tecnologias de extração e monetização de dados comportamentais (embora esta dimensão permaneça fundamental), mas de sofisticados dispositivos de produção de subjetividades que fabricam as próprias formas através das quais os sujeitos se reconhecem, se relacionam e habitam o mundo. Os algoritmos de recomendação, as métricas de engajamento e as arquiteturas de interação constituem tecnologias governamentais que modulam condutas não através da coerção ou interdição, mas pela produção e direcionamento de desejos, pela fabricação de necessidades e pela constituição de identidades.

A análise arqueológica dos discursos produzidos nestas comunidades evidenciou a operação articulada de múltiplas tecnologias de poder: disciplinares, biopolíticas e de controle, que estabelecem regimes de verdade específicos sobre gênero, sexualidade e organização social. A crítica obsessiva à "cultura woke", a patologização sistemática de identidades não-normativas e a construção de elaboradas mitologias sobre masculinidade vitimizada não constituem expressões espontâneas de opinião, mas estratégias calculadas de normalização que visam reforçar hierarquias de gênero através da produção e circulação de saberes e verdades específicas.

Mais significativo ainda é compreender a dimensão produtiva destes dispositivos. Não operam primordialmente através da repressão ou censura, mas pela constituição ativa de sujeitos que não apenas consomem, mas entusiasticamente produzem, amplificam e disseminam estas narrativas. Os elevados índices de engajamento registrados testemunham a eficácia destes mecanismos na mobilização de afetos, na produção de identificações e na constituição de comunidades afetivas organizadas em torno de ressentimentos e ansiedades compartilhadas.

Esta investigação aponta para a urgência inadiável de desenvolver uma analítica do poder adequada às condições específicas do capitalismo de vigilância e suas tecnologias de governo algorítmico. Apenas através da compreensão rigorosa de como estes dispositivos operam, será possível desenvolver formas eficazes de resistência que possam confrontar as

formações discursivas hegemônicas e abrir espaço para modalidades mais plurais, democráticas e emancipatórias de existência digital. A batalha pelos futuros possíveis da sociabilidade digital está em curso, e compreender os mecanismos através dos quais o poder opera nestes espaços constitui condição fundamental para imaginar e construir alternativas.

Bibliografia

AQUINO, Renata. O discurso da doutrinação como uma red pill: abusos da educação para empreendimentos e inversões. REBEH - Revista Brasileira de Estudos da Homocultura, v. 7, e16162, 2024.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. Ciências & Cognição, v. 3, p. 21-62, 2004.

BEN; GEOFF. The Start of The Manosphere. Disponível em: <http://www.webcitation.org/6LQ2vg9BN>. Acesso em: 21 maio 2025.

BOURDIEU, Pierre. La Distinction: Critique sociale du jugement. Paris: Éditions de Minuit, 1979.

BOURDIEU, Pierre. Meditações Pascalianas. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BOURDIEU, Pierre. O Poder Simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

DELEUZE, Gilles. Conversações. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. A Ordem do Discurso. São Paulo: Loyola, 1996.

FOUCAULT, Michel. A Verdade e as Formas Jurídicas. 3. ed. Rio de Janeiro: Nau, 2002.

FOUCAULT, Michel. Arqueologia do saber. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008b.

FOUCAULT, Michel. Em Defesa da Sociedade: Curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FOUCAULT, Michel. História da Sexualidade I: A vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. Nascimento da Biopolítica: Curso no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008a.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

GING, Debbie. Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. *Men and Masculinities*, v. 22, n. 4, p. 638-657, 2019.

HORTA RIBEIRO, Manoel et al. The Evolution of the Manosphere across the Web. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, v. 15, p. 196-207, 2021.

LUZ, Alan Richard da. Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2010.

MENDONÇA, Rafael de Souza. Videogames, Memória e Preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil. 2019. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

NAGLE, Angela. Kill all normies: Online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right. Winchester: Zero Books, 2017.

O'MALLEY, Roberta Liggett; HOLT, Karen; HOLT, Thomas J. An Exploration of the Involuntary Celibate (Incel) Subculture Online. *Journal of Interpersonal Violence*, v. 37, n. 7-8, p. NP4981-NP5008, 2022.

O'NEILL, Rachel. Seduction: Men, masculinity and mediated intimacy. Cambridge: Polity Press, 2018.

RECUERO, Raquel. O capital social em rede: Como as redes sociais na Internet estão gerando novas formas de capital social. *Mídias Sociais: Expressões, Saberes e Representações*, v. 10, n. 3, 2012.

SCHMITZ, Rachel; KAZYAK, Emily. Masculinities in Cyberspace: An Analysis of Portrayals of Manhood in Men's Rights Activist Websites. *Social Sciences*, v. 5, n. 2, p. 18, 2016.

SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

WILLÆRT, Kate. The Origin Of The Term "Gamer". [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.acriticalhit.com/origin-of-gamer/>. Acesso em: 22 maio 2025.

ZUBOFF, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs, 2019.