

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES, DIREITOS
E OUTRAS LEGITIMIDADES

THAYLA BICALHO BERTOLOZZI

EM TRANSMISSÃO: DISCRIMINAÇÃO E DESINFORMAÇÃO

Uma análise regulatória e de conteúdo de canais de *streamers* banidos da Twitch
em anos eleitorais do Brasil e dos Estados Unidos (2016-2022)

São Paulo

2023

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES, DIREITOS E OUTRAS
LEGITIMIDADES

THAYLA BICALHO BERTOLOZZI

EM TRANSMISSÃO: DISCRIMINAÇÃO E DESINFORMAÇÃO

Uma análise regulatória e de conteúdo de canais de *streamers* banidos da Twitch em anos eleitorais do Brasil e dos Estados Unidos (2016-2022)

Versão Atualizada (“Corrigida”)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Universidade de São Paulo (USP) para Defesa de Mestrado sob orientação do Prof. Dr. Paulo Daniel Elias Farah (PPGHDL/USP) e co-orientação do Prof. Dr. Guilherme Assis de Almeida (FD/USP).

São Paulo

2023

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Bertolozzi, Thayla Bicalho
BB546e Em transmissão: discriminação e desinformação -
t Uma análise regulatória e de conteúdo de canais de
streamers banidos da Twitch em anos eleitorais do
Brasil e dos Estados Unidos (2016-2022) / Thayla
Bicalho Bertolozzi; orientador Paulo Daniel Elias
Farah - São Paulo, 2023.
305 f.

Dissertação (Mestrado)- Programa de Pós-Graduação
Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da
Universidade de São Paulo. Área de concentração:
Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades.

1. Twitch. 2. Regulação de Plataformas. 3.
Moderação de Conteúdo. 4. Discriminação. 5.
Desinformação. I. Farah, Paulo Daniel Elias, orient.
II. Título.

ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE

Termo de Anuência do (a) orientador (a)

Nome do (a) aluno (a): Thayla Bicalho Bertolozzi

Data da defesa: 02/06/2023

Nome do Prof. (a) orientador (a): Paulo Daniel Elias Farah

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento ao Sistema Janus e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 31/07/2023



(Assinatura do (a) orientador (a))

RESUMO

Esta pesquisa almejou observar a regulação da Twitch e os casos noticiados de canais de *streamers* de jogos banidos em anos eleitorais no Brasil e nos Estados Unidos (2016, 2018, 2020 e, sobretudo, 2022), investigando a existência de co-ocorrências entre desinformação político-eleitoral e discriminação de raça, gênero e orientação sexual. Foi avaliada a hipótese de que tais intersecções teriam ocorrido em canais de ambos os países. Ademais, objetivou identificar os mecanismos de *enforcement* da plataforma para mitigá-los, e verificar se estão em conformidade com princípios de Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo mais adequados à contenção de desinformação e discriminação sem abdicar do devido processo. Há três quadros analíticos: I. usuários e *streamers*, com análise de conteúdo de ambos em transmissões passadas e *chats* de 2022; II. a Twitch (seus meios de *enforcement*, Diretrizes da Comunidade e Relatórios de Transparência); e III. Princípios norteadores. Constatou-se que, apesar do avanço regulatório da plataforma em adequação, principalmente a partir de 2020 com relatórios, os casos continuaram e com fortes intersecções entre desinformação político-eleitoral e discriminação racial nos dois países.

Palavras-chave: Twitch. Regulação de Plataformas. Moderação de Conteúdo. Direitos Digitais. Discriminação. Desinformação.

ABSTRACT

This research aimed to observe the regulation of Twitch and the reported cases of banned game streamers channels during election years in Brazil and in the United States (2016, 2018, 2020 and, above all, 2022), investigating the existence of co-occurrences between disinformation with political-electoral bias and discrimination based on race, gender and sexual orientation. The hypothesis that such intersections would have occurred in channels of both countries was evaluated. In addition, it aimed to identify the platform's enforcement mechanisms to mitigate them, and verify whether they are in compliance with the principles of Platform Regulation and Content Moderation that are more appropriate for containing misinformation and discrimination without abdicating due process. There are three analytical frameworks: I. users and streamers, with content analysis of both in past broadcasts and chats from 2022; II. Twitch (its means of enforcement, Community Guidelines and Transparency Reports); and III. Guiding principles. It was found that, despite the regulatory advancement of the platform in adequacy, mainly from 2020 with transparency reports, the cases continued and with strong intersections between political-electoral disinformation and racial discrimination in both countries.

Palavras-chave: Twitch. Platform Regulation. Content Moderation. Digital Rights. Discrimination. Disinformation.

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Pesquisador: THAYLA BICALHO BERTOLOZZI
Área Temática:
Versão: 2
CAAE: 46501221.2.0000.0138
Instituição Proponente: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.832.507

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SAO PAULO, 07 de Julho de 2021

Assinado por:
Ana Lúcia Pastore Schritzmeyer
(Coordenador(a))

12



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE

Termo de Anuência do (a) orientador (a)

Nome do (a) aluno (a): Thayla Bicalho Bertolozzi

Data da defesa: 02/06/2023

Nome do Prof. (a) orientador (a): Paulo Daniel Elias Farah

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento ao Sistema Janus e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 31/07/2023


(Assinatura do (a) orientador (a))

34

¹ À época do início da pesquisa, da submissão e aprovação junto ao Comitê de Ética (julho de 2021), o financiamento da pesquisa era próprio. Contudo, de abril a setembro de 2022, a pesquisadora responsável foi bolsista CAPES de Demanda Social.

² Thayla Bicalho Bertolozzi é mestra no Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Universidade de São Paulo (PPGHDL/FFLCH/USP), bacharela em Relações Internacionais e graduanda em Direito, ambos pela USP. E-mail: thaylabertolozzi@usp.br. Currículo Lattes disponível em: <http://lattes.cnpq.br/6776415503082350>. Acesso em: 12 abr. 2023.

³ Somente foram acrescentadas informações metodológicas à presente versão (“atualizada”), sem correções.

⁴ Furthermore, a conference abstract of this study was also presented, after the Master's Defense, at RightsCon Costa Rica 2023. The text is available in other languages and with new updates and coding fixes/reviews. Please access: bit.ly/3Oi9i8P

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e à Secretaria do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da USP, a concessão da bolsa de Demanda Social que auxiliou minha manutenção durante 4 dos 27 meses de execução deste projeto.

Também sou infinitamente grata ao Núcleo de Pesquisa e Formação em Raça, Gênero e Justiça Racial do Centro Brasileiro de Análise e Planejamento (AFRO/Cebrap), onde trabalhei por cerca de dois anos, possibilitando minha manutenção na pós-graduação a maior parte do tempo, antes da concessão da bolsa CAPES. Certamente, o apoio não foi apenas financeiro, mas também acadêmico: minha formação racial e de gênero, assim como todo este trabalho, não seriam os mesmos sem tal equipe, que julgo ser a mais competente possível para tratar de raça e gênero no Brasil atualmente - dos bolsistas (lembranças a Caio Jardim Sousa, Hugo Nicolau Barbosa e Gisele) à coordenação (Márcia Lima). Ainda, nesse sentido, obrigada, Cristina Sartoretto e Luciana Hashiba, por terem aparecido na reta final, também graças à Monise Picanço (Cebrap), e me integrado a um projeto tão incrível quanto o que estamos conduzindo junto à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo e à Fundação Getúlio Vargas (FAPESP/FGV). Sou grata, também, pelo conhecimento técnico adquirido junto à ONG ARTIGO19 e ao Grupo de Pesquisa da Cátedra Oscar Sala (IEA/USP), onde pesquisei e trabalhei com Direitos Digitais, essenciais para esta dissertação.

Dada a inexistência de agradecimentos em trabalho anterior, aproveito para me estender um pouco além do usual e agradecer, também, aos professores e demais profissionais do Mestrado - em especial, à Prof.^a Silvana de Souza Nascimento, que aceitou um regime de orientação excepcional antes mesmo de me conhecer por se sensibilizar com o que enfrentei durante o programa, além de me acolher enquanto pessoa; ao Prof. Paulo Daniel E. Farah, pela orientação excepcional repentina e certa; à Teresa Teles, secretária acadêmica sempre solícita e empática; e ao colega de PPG Jaderson, brilhante pesquisador e ouvinte dos meus problemas, além de ótimo trocador de ideias sobre jogos e raça, - da Graduação - sobretudo Marislei Nishijima e Janina Onuki (membras da banca examinadora de qualificação), Guilherme de Almeida (co-orientador), Maria Antonieta Del Tedesco Lins, Yi Shin Tang, Eduardo Heleno e João Rafael G. S. Morais, pelas disciplinas, conversas formais e informais em tempos de desespero - e do Ensino Médio - onde, mesmo em uma escola pública estadual com índices educacionais baixíssimos e grave escassez de docentes para disciplinas

fundamentais do ENEM/vestibular, pude encontrar professores que me apoiaram e me fizeram sonhar (Dagma, Ana Paula Barbosa, Márcia Moura e tantos outros), quando eu sequer sabia, até me formar, que universidades públicas não eram pagas com mensalidades...

Continuo a agradecer, ainda, ao Presidente Luiz Inácio Lula da Silva e ao atual Ministro da Economia Prof. Dr. Fernando Haddad, assim como a todos os demais responsáveis pela implementação do Sistema de Seleção Unificado (SiSu) e pela adesão da Universidade de São Paulo ao referido programa, bem como às ações afirmativas correspondentes à escolaridade pública. pois, sem isso, jamais teria tido a oportunidade de ingressar em uma graduação e, conseqüentemente, menos ainda em uma pós-graduação.

Também sou grata à Miyuki, Totó e Shaka. Ao meu (agora) falecido ex-companheiro, Rodolfo Silveira Filho, que viu a saga do início ao quase fim, bem como aos seus próximos. Aos amigos Gabriel, Jaison, Jefferson, Thiago, Marianna Popperl e outros. Ao meu amor, Daniel Enrique Sánchez Limache, por tudo o que a palavra “amor” por si só já representa. E à Patrícia Mafra De Amorim, minha psicóloga desde a graduação. Faço questão de nomeá-los.

Por fim, muitíssimo obrigada, queridos familiares (incluindo tia Andrea, tia Suzy, Matheus e vó Zezé), por todo o suporte emocional e pelas correrias de mudanças e viagens para lá e para cá, já que não sou nativa desta selva de pedra que é São Paulo. Pai, Marco Antonio Bertolozzi, autônomo, com ensino médio completo, branco, das roças de Barretos - SP, que sempre se virou como pôde em mil “bicos” e, infelizmente, não conseguiu concluir o tão sonhado curso de Direito (talvez meu interesse pela área venha daí, afinal). Mãe, Maria José Dias Bertolozzi, do lar, com ensino fundamental incompleto, parda, das roças de Mantena - MG, de quem talvez eu tenha herdado minha paixão pela música e escrita, e que sofreu acidentes de trabalho que nunca lhe renderam sequer uma indenização, apenas problemas de saúde. Irmão, Bruno Bicalho Bertolozzi, do interior de Guariba, afastado justamente por também ter sofrido um acidente de trabalho, branco, com ensino médio completo e um sonho enorme de ir atrás do que quer, assim como de ajudar o próximo - acho que foi isso que “puxei” dele. Vocês me ensinaram a ser justa, ética e verdadeira, assim como a repugnar, denunciar e, sobretudo, *lutar* contra toda e qualquer forma de desigualdade, desonestidade e injustiça desde o berço.

Isto e todo o resto foi e sempre será por e para vocês.

É por nós.

Construa um modo de vida no qual as pessoas vivam juntas sem brigar, num clima social de confiança ao invés de suspeita, de amor ao invés de ciúme, de cooperação ao invés de competição.

Mantenha esse mundo com sanções éticas brandas, mas efetivas. Transmita a cultura eficazmente aos novos membros através de cuidados especializados às crianças e de uma tecnologia educacional poderosa. Reduza o trabalho compulsivo ao mínimo. Não considere nenhuma prática como imutável. Mude e esteja pronto a mudar novamente. Não aceite verdade eterna. Experimente.

B. F. Skinner (1978[1948])

LISTA DE SIGLAS

AAPI: Asiáticos Americanos e Pessoas da Ilha do Pacífico (“*Asian Americans and Pacific Islanders*”)

ABRAJI: Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo

ABRANET: Associação Brasileira de Internet

AGU: Advocacia-Geral da União

AIAN: Indígenas Americanos e Nativos do Alasca (“*American Indians and Alaska Natives*”)

AMOBITEC: Associação Brasileira de Mobilidade e Tecnologia

BIPOC: Negros, Indígenas e *Pessoas de Cor* (“*Black, Indigenous, and People Of Color*”)

CDT: Centro de Democracia e Tecnologia (“*Center for Democracy and Technology*”)

CGI.br: Comitê Gestor da Internet no Brasil

EFF: Fundação Fronteira Eletrônica (“*Electronic Frontier Foundation*”)

ESG: Governança Ambiental, Social e Corporativa (“*Environmental, Social and Governance*”)

FPS: Tiro em Primeira Pessoa (“*First Person Shooter*”). Jogos de armas e tiros.

GIFCT: Fórum Global da Internet para o Combate ao Terrorismo (“*Global Internet Forum to Counter Terrorism*”)

HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto (“*HyperText Markup Language*”)

INCT.DD: Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital

IRL: Na Vida Real (“*In Real Life*”), vídeos sobre conteúdos cotidianos onde o *streamer* fala sobre qualquer assunto, cozinha, anda pelas ruas etc. *Just chatting* é uma subcategoria destes.

KHW: Mil Horas Assistidas (medida utilizada pela Twitch em gráficos)

LGBTQIAPN+ (ou LGBT, LGBT+, LGBTQ e similares): Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Transgêneros, Travestis, *Queer*, Intersexuais, Assexuais, Panssexuais, Não-binárias e demais

LMFAO: “Rindo para caralho”, sigla e gíria (“*Laughing My Fucking Ass Off*”)

LOL: “Rindo alto”, sigla e gíria (“*Laughing Out Loud*”); ou *League of Legends* (jogo)

MCC (CBM em inglês): Medidas para Construção de Confiança (“*Confidence-Building Measures*”)

OEA (OAS em inglês): Organização dos Estados Americanos (“*Organization of American States*”)

OSCE: Organização para Segurança e Cooperação na Europa

ONG (NGO em inglês): Organização Não-Governamental (“*Non-Governmental Organization*”)

ONU (UN em inglês): Organização das Nações Unidas (“*United Nations*”)

OSCs (CSOs em inglês): Organizações da Sociedade Civil (“*Civil Society Organizations*”)

PCC: Primeiro Comando da Capital

POC¹: Pessoas de Cor (“*People Of Color*”)

POC²: Ponto de Contato (“*Point Of Contact*”)

PT: Partido dos Trabalhadores

TI ou T.I. (IT ou I.T. em inglês): Tecnologia da Informação (“*Information Technology*”)

TICs (ICTs em inglês): Tecnologias da Informação e Comunicação (“*Information and Communication Technologies*”)

TNPAN: Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares

TRE: Tribunal Regional Eleitoral

TSE: Tribunal Superior Eleitoral

URL: Uniforme de Recursos (“*Uniform Resource Locator*”), como *links* de páginas

GLOSSÁRIO

4chan: um dos sites de discussão mais antigos da Internet, com publicações anônimas e fóruns de temas diversos e polêmicos, frequentemente associados a discurso de ódio e afins.

Agência Aos Fatos: agência brasileira de checagem de desinformação e notícias falsas.

Agência Lupa (ou Lupa): agência brasileira de checagem de notícias contra desinformação.

Amarelos(as): pessoas com ascendência leste-asiática no Brasil. Nos EUA: “*yellow*”.

Amazon: empresa estadunidense responsável pela Twitch (desde que a adquiriu em 2014).

Alfa (versão) e **Beta** (versão): **alfa** é a versão minimamente concluída de um produto/*software*, disponível para teste somente das equipes internas, inacessível ao público; **beta** seria uma segunda versão minimamente concluída e já aberta ao público, com restrições.

Alfa (gíria) e **Beta** (gíria): termos que se popularizaram na Internet, em especial grupos de *incels* da *manosfera* (ainda mais comuns em ambientes de jogos) e geralmente associados a comportamentos misóginos, para se referir a um homem “**alfa**”, conhecido por não se submeter às mulheres e por sua masculinidade e virilidade (por ser o “macho” alfa, em referência à zoologia – outro termo semelhante é *Chad*, inclusive sendo o *emote* “GIGACHAD” derivado dele, mas com maior abrangência semântica), e ao seu oposto, um homem “**beta**” ou “**ômega**”, que se submete a elas e corre atrás delas - inclusive para se relacionar afetivamente (GING, 2017). Para movimentos feministas e outros críticos não associados à *manosfera*, estes termos passaram a ser associados à misoginia e à extrema direita, entendendo que quem os utiliza geralmente faz parte de grupos e fóruns relacionados.

Ban: banimento. Punição que faz com que o jogador e/ou usuário não possa acessar sua conta no jogo ou plataforma. Pode ser temporário ou permanente (*permaban*).

Blasian: pessoas birraciais negras e asiáticas, termo usual nos Estados Unidos.

Bot: abreviação de “*robot*” (robô). Termo utilizado para designar programas e algoritmos computacionais que façam ações sozinhos (automatizadas), geralmente inúmeras vezes, substituindo a interação humana. Na Twitch, os *bots* costumam ser responsáveis pelo auxílio à moderação do chat, embora também possam disseminar ódio. Nos jogos, são ou *bots*

permitidos, como personagens para que o usuário jogue "contra o computador" (máquina), ou *bots* não autorizados, geralmente para coletar itens automaticamente (podem ser autorizados para tal função, mas isso não é o mais usual). Em relação às Fake News, costumam ser programas que disseminam desinformação em larga escala, repetidamente.

(to) Broadcast: transmitir. É um termo mais abrangente que *(to) stream*, pois se aplica a qualquer tipo de transmissão e, muitas vezes, envolve também compartilhamentos no geral.

Campo semântico: espaço de polissemia; conjunto de sentidos de uma mesma palavra.

Canal: espaço em uma determinada conta para fazer suas transmissões de vídeos.

Chat: janela de comunicação instantânea on-line. Na Twitch, o *chat* das transmissões permite apenas o uso de texto, comandos do canal e "emojis". Somente nestes *chats* dos canais é possível utilizar sua moderação interna, realizada por automoderação (identificação e remoção automática de conteúdos com termos que constam na lista de termos de bloqueio criada pelo *streamer* e outros recursos automáticos, inclusive os geridos por *bots*) ou revisão humana, com moderadores elencados pelo próprio *streamer* e ele(a) próprio(a), suprimindo mensagens e banindo usuários temporariamente ("timeout", geralmente variando de segundos a 14 dias) ou "permanentemente" (processo que, aparentemente, pode ser revertido somente pelos moderadores internos e *streamer*).

Clã ou Guilda (Guild): grupo de jogadores para, juntos, conquistarem territórios e outros.

Comunidade: agrupamento de indivíduos com interesses, objetivos e outros em comum.

CS, C.S., CS:GO ou Counter Strike: jogo de FPS, on-line e off-line.

Deepfakes: vídeos falsos com alta tecnologia empregada para torná-los muito realistas, manipulando rostos, corpos, falas, movimentos etc.

Destaque ("Highlight"): trecho de transmissão; hoje, é a única que fica "salva" mais tempo.

Devido Processo (Legal ou não): princípio que assegura a todos o direito a um processo com todas as devidas etapas e garantias previstas (nas diretrizes e/ou em lei, em caso legal).

Diablo: jogo de RPG da empresa Blizzard.

Diretrizes da Comunidade (antigas "Regras de Conduta"): termos de "conduta" com orientações sobre o que se pode ou não fazer e publicar na Twitch.

Discord: *software* de comunicação por voz, texto e vídeo, muito usado por jogadores.

Douyu, DouyuTV ou Huya Live: concorrente chinesa de *streaming* e *live streaming*.

Download: transferir ou “baixar” arquivos de um servidor para o computador.

Drops: sistema de recompensas da Twitch ao ver certas *streams* por um tempo específico.

Dumping: exportação para o Brasil em valor muito inferior ao do mercado interno.

E-sports: esportes eletrônicos, "jogos" profissionalizados, com campeonatos oficiais.

Emoji ou Emoticon: "*emoji*" (japonês) ou "*emoticon*" (inglês) é um ideograma e/ou imagem que transmite uma determinada mensagem, como corações e "carinhas" tristes na Internet. Na realidade, "*emoticon*", antes, eram apenas símbolos como ":-)" e não as imagens em si (como eram os *emoji*), mas atualmente, ambos acabam sendo sinônimos na Internet.

Emote: semelhante ao supracitado, mas mais usado na Twitch; tem pequenas imagens de memes, rostos de *streamers* conhecidos, atores e outros.

Enforcement: intervenção e/ou capacidade de coação. Ex.: policiais que fazem cumprir a lei.

Facebook Gaming: plataforma on-line de jogos e *streaming* de jogos.

Flood: “inundar”, publicações excessivas, sucessivas e frequentemente repetitivas.

Gamer: “jogador”, mas atualmente o termo remete a uma identidade de uma comunidade.

Hack-back ou hacking-back: técnica que agências estatais usam no combate ao cibercrime, “*hackeando*” dispositivos de indivíduos suspeitos como uma medida de contenção

Hate raids: “*raids*” de ódio, com entrada em massa de usuários realizando discurso de ódio em transmissões, geralmente de grupos mais vulneráveis. Não confundir com o recurso de “*raids*” da Twitch, recurso de envio da audiência de um canal para outro no fim de uma *live*.

Hiperlink: trecho de conteúdo (texto, botão etc.) em uma página que redireciona para outra.

HTML: linguagem de hipermarcação de texto muito utilizada em páginas de sites.

Incel: “*involuntary celibates*” (celibatos involuntários), homens que não querem e/ou não conseguem ter relações sexuais com mulheres e as culpam e inferiorizam por isto, bem como por outros motivos misóginos. Ver mais em Ging (2017).

League of Legends ou **Lol**: jogo on-line de estratégia em grupo.

Machine learning: aprendizado de máquina, ramo da inteligência artificial que identifica padrões e ambientes, podendo fazer previsões.

MCC (CBM): medidas de construção e/ou fortalecimento da confiança e da segurança com o objetivo de diminuir a tensão e o medo de possíveis ataques durante situações de conflito.

Manosfera: “irmandade”, redes de comunidade on-line de homens misóginos (*incels, alfa, beta* etc.). Ver Ging (2017).

Mob: “bichos” (“monstros”) dos jogos, elementos visuais e de interação, gerados por programação e *design*.

Nimo ou **NimoTV**: concorrente chinesa de *streaming* e *live streaming*.

Página dinâmica: geralmente em “*Flash*” e não “estática”, em atualização contínua.

paiN Gaming: equipe profissional de League of Legends.

People of Color ou **PoC**: “*Person of Color*” ou “*People of Color*” refere-se, de forma genérica e abrangente, a pessoas não-brancas (para o padrão estadunidense, que inclusive pode desconsiderar pessoas de origem brasileira, por exemplo, como brancas, ainda que sua raça/cor seja branca, ao menos com base na experiência racial do Brasil, que costuma levar mais em consideração traços fenotípicos).

Processamento de Linguagem Natural ou **PLN** (“*Natural Language Processing*” ou **NLP**): área de inteligência artificial para manipulação e compreensão da linguagem humana.

PUBG: jogo do gênero “*Battle Royale*” com armas para sobrevivência.

RPG: “*Role Playing Game*” (Jogo de Interpretação de Papéis), on-line ou não.

Sleeping Giants: organização/movimento de ativistas digitais contra ódio e desinformação na internet que age contra quem lucra com estas atividades – geralmente, denunciam grandes empresas que os financiam com anúncios em publicidade de tráfego pago.

Spam: publicar conteúdos em massa, também podendo ser de forma repetida (como *flood*) – esta é, na verdade, uma sigla para “*Sending and Posting Advertisement in Mass*”.

Spin-off: “derivagem”. Empresa derivada de outra, gerada e gerida por uma “empresa-mãe”.

Streaming, stream ou live: transmissão simultânea de um servidor para um aparelho. No universo dos jogos, muitas vezes, é sinônimo de "live", conteúdo síncrono, "ao vivo", em tempo real. **Streamer** é quem realiza as transmissões, geralmente a(o) responsável pelo canal.

Tag: “etiqueta” de identificação de conteúdo – no caso da Twitch, refere-se aos canais, como a “tag de maioridade”.

Trovo: concorrente brasileira de *streaming* e *live streaming*.

Twitch: plataforma de *streaming* ou transmissão de *lives* / *live streamings* (conteúdos "ao vivo", síncrono) e gravações (de partidas e campeonatos de jogos eletrônicos, shows de música e outros).

Upload: “carregar” ou “subir” um arquivo na internet.

Username ou **Nickname:** nome de usuário ou "apelido", que em alguns casos pode ser o nome de usuário/login (endereço/nome utilizado para entrar no sistema, plataforma ou jogo).

Viewbotting: *bots* utilizados para inflar estatísticas de visualização do canal.

Vocabulário estruturado: lista de termos utilizados em pesquisa com texto e outros.

VOD: “*Video on Demand*”, vídeos de transmissões passadas, geralmente em destaque.

Wasian: pessoas birraciais brancas e asiáticas (termo dos EUA, unindo “White” e “Asian”).

Widget(s): atalhos e elementos visuais de interação (botões, menus, painéis e afins) em uma página ou *software*.

Youtube: plataforma on-line de compartilhamento e transmissão de vídeos.

Warfare: Refere-se à modalidade “Warfare” de Call of Duty, jogo de FPS.

World of Warcraft (WOW/WoW): jogo de RPG on-line (MMORPG, múltiplos jogadores).

Zoombombing: “invasões” em *lives* que foram muito frequentes na pandemia de covid-19, onde pessoas (geralmente grandes grupos) entravam em eventos públicos e privados (síncronos) para discriminar quem estivesse falando, ou somente para “bagunçar” a transmissão com *flood* de mensagens e outros conteúdos impertinentes e/ou sexualmente explícitos e sem relação com o evento.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Rakin (2022)	75
Figura 2. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Jukes (2020)	86
Figura 3. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Jukes (2022)	86
Figura 4. Regras do <i>Chat</i> de Jukes	96
Figura 5. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de YoDa (2020)	106
Figura 6. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de YoDa (2022)	108
Figura 7. Renan Bolsonaro faz sinal de arma com as mãos em transmissão	113
Figura 8. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Renan Bolsonaro (2018)	115
Figura 9. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Renan Bolsonaro (2020)	116
Figura 10. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Trihex (2016)	119
Figura 11. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Trihex (2020)	121
Figura 12. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Trihex (2022)	122
Figura 13. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Transmissões de Destiny (2016-2022)	138
Figura 14. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Dubs (2022)	158
Figura 15. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Mitch Jones (2016)	161
Figura 16. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Mitch Jones (2020)	161
Figura 17. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Mitch Jones (2022)	162
Figura 18. Linha do Tempo: Principais Versões das Diretrizes envolvendo Discriminação e Desinformação	170
Figura 19. Painel das Diretrizes da Comunidade (2022)	187
Figura 20. Informações Adicionais sobre as Diretrizes da Comunidade: Abordagem (2022)	188
Figura 21. Informações Adicionais sobre Segurança e Moderação (2022)	188
Figura 22. Outras Informações Adicionais sobre Segurança e Moderação (2022)	188
Figura 23. Painel de Segurança e Moderação Completo (2022)	189
Figura 24. Subpágina “Conteúdo Sensível” nas Diretrizes da Comunidade	211
Figura 25. Pirâmides da Segurança em Níveis (Relatório de 2020 x Relatório de 2022.1)	227

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Dados do Quadro Analítico I (Usuários)	64
Quadro 2. Dados do Quadro Analítico II (Twitch)	65
Quadro 3. Dados do Quadro Analítico III (Princípios)	65
Quadro 4. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Rakin	77
Quadro 5. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Jukes	87
Quadro 6. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de YoDa	105
Quadro 7. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Xbox Mil Grau	110
Quadro 8. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Trihex	118
Quadro 9. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Destiny	136
Quadro 10. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de DrDisrespect	156
Quadro 11. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Dubs	157
Quadro 12. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Mitch Jones	160

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Rakin e Jukes	97
Ilustração 2. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação de Sexo, Gênero e contra LGBTQIAPN+ por Código: Rakin e Jukes	97
Ilustração 3. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código: Rakin e Jukes	98
Ilustração 4. Diagrama de Sankey com Quantidade de Citações por Código e Período: Rakin e Jukes	99
Ilustração 5. Gráfico de Direcionamento de Força entre Códigos Gerais: Rakin e Jukes agregados	102
Ilustração 6. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Rakin e Jukes agregados	102
Ilustração 7. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos: Rakin e Jukes agregados	103
Ilustração 8. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Trihex e Destiny	150
Ilustração 9. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação de Sexo, Gênero e contra LGBTQIAPN+ por Código: Trihex e Destiny	151
Ilustração 10. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código: Trihex e Destiny	152
Ilustração 11. Diagrama de <i>Sankey</i> com Quantidade de Citações por Código e Período: Trihex e Destiny	153
Ilustração 12. Gráfico de Direcionamento de Força entre Códigos Gerais: Trihex e Destiny	153
Ilustração 13. Diagrama de <i>Sankey</i> de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Trihex e Destiny	153
Ilustração 14. Diagrama de <i>Sankey</i> de Co-ocorrências de Códigos: Trihex e Destiny	154
Ilustração 15. Gráfico do Total de Citações por Canais e Códigos Gerais	163
Ilustração 16. Gráfico do Total de Citações por Códigos Gerais e Canais	163
Ilustração 17. Gráfico do Total de Citações por Códigos Gerais e Canais Agregados (Brasil x EUA)	164
Ilustração 18. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin	165
Ilustração 19. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin	165
Ilustração 19b. Gráfico do Total de Citações com Potencial de Gênero e Sexo por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin	165
	166

Ilustração 20. Diagrama de <i>Sankey</i> de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Todos os Canais Agregados	166
Ilustração 21. Gráfico de Códigos Gerais com Maiores Totais: Todos os Canais Agregados	167
Ilustração 23. Gráfico de Ações de <i>Enforcement</i> : “Terrorismo” e afins (2020-2022.1)	213
Ilustração 24. Gráfico de Ações de <i>Enforcement</i> : “Conduta de Ódio” e afins (2020-2022.1)	215
Ilustração 25. Gráfico de Ações de <i>Enforcement</i> : “Violência Extrema” e afins (2020-2022.1)	217
Ilustração 26. Gráfico de Ações de <i>Enforcement</i> : “Spam” e afins (2020-2022.1)	219
Ilustração 27. Gráfico do Total de Ações de <i>Enforcement</i> (2020-2022.1)	220
Ilustração 28. Gráfico do Total de Denúncias dos Usuários por Categoria (2020-2022.1)	222
Ilustração 29. Gráfico de Cobertura de Moderação Interna dos Canais (2020-2022.1)	224
Ilustração 30. Gráfico de Mensagens de <i>chat</i> Removidas pelos Canais (2020-2022.1)	225
Ilustração 31. Gráfico do Total de Ações de <i>Enforcement</i> dos Canais (2020-2022.1)	226

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Co-ocorrências de Códigos: Rakin e Jukes agregados	103
Tabela 2. Co-ocorrências de Códigos: Trihex e Destiny	154
Tabela 3. Co-ocorrências de Códigos Gerais: Todos os Canais Agregados	167

SUMÁRIO

1. Introdução	22
2. Fundamentação teórica e revisão da literatura	25
2.1. Twitch: uma introdução sobre a plataforma antes do <i>start</i>	25
2.2. Amazon	28
2.3. Discriminação de “categorias protegidas”	29
2.3.1. “Categorias protegidas”: Raça/cor	31
2.3.2. “Categorias protegidas”: Sexo e gênero	38
2.3.3. “Categorias protegidas”: Orientação sexual e identidade de gênero	40
2.3.4. Outras “categorias protegidas”	42
2.4. Desinformação Político-Eleitoral	42
2.5. Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo	45
2.5.1. Cenário em outras redes sociais	48
2.6. Eleições no Brasil e nos EUA: desinformação, discriminação e plataformas digitais	50
2.6.1. Breve panorama brasileiro (2018, 2020 e 2022)	50
2.6.2. Breve panorama estadunidense (2016, 2020 e 2022)	60
3. Dados e Métodos	63
3.1. Dados	63
3.2. Métodos	67
3.3. Desafios Superados	70
4. Resultados e Discussões	73
4.1. Análise dos canais	73
4.1.1. Canais brasileiros com <i>chats</i> coletados	74
4.1.1.1. Rakin	74
4.1.1.1.1. Discriminação	78
4.1.1.1.2. Desinformação político-eleitoral	81
4.1.1.2. Jukes	85
4.1.1.2.1. Discriminação	88
4.1.1.2.2. Desinformação Político-Eleitoral	92
4.1.1.3. Rakin e Jukes: condensação da codificação	95
4.1.2. Canais brasileiros sem <i>chats</i> coletados	104
4.1.2.1. YoDa	104
4.1.2.2. Xbox Mil Grau	109

4.1.2.3. Renan Bolsonaro	112
4.1.3. Canais estadunidenses com <i>chats</i> coletados	117
4.1.3.1. Trihex	117
4.1.3.1.1. Discriminação	122
4.1.3.1.2. Desinformação político-eleitoral	127
4.1.3.2. Destiny	135
4.1.3.2.1. Discriminação	138
4.1.3.2.2. Desinformação político-eleitoral	145
4.1.3.3. Trihex e Destiny: condensação da codificação	150
4.1.4. Canais estadunidenses <i>sem</i> chats coletados	154
4.1.4.1. Dr. DisRespect	154
4.1.4.2. Dubs	156
4.1.4.3. MitchJones	158
4.1.5. Comparação entre canais brasileiros e estadunidenses	162
4.1.6. Outros canais brasileiros e estadunidenses banidos	168
4.2. As regras do jogo: diretrizes, meios de <i>enforcement</i> e transparência	169
4.2.1. Diretrizes da Comunidade (antigas "regras de conduta")	169
4.2.2. Meios de <i>enforcement</i> , moderação e transparência	193
4.2.2.1. Moderação e <i>enforcement</i>	194
4.2.2.2. Relatórios Globais de Transparência (2020-2022.1)	207
4.3. Adequação da Twitch aos princípios de Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo	232
4.3.1. Devido Processo	243
4.3.1.1. Governança e Transparência	244
4.3.1.1.1. Números	245
4.3.1.1.2. Aviso	247
4.3.1.1.3. Apelação e Revisão	249
4.3.1.1.4. Remoção de Conteúdo	254
4.3.2. Segurança e Governança	257
4.3.2.1. Governança e Autoridade	257
4.3.2.2. Treinamento e Literacia	259
4.3.2.3. Algoritmos: vieses, comportamento danoso e/ou inautêntico	262
4.3.2.4. Condutas e <i>Softwares</i> Maliciosos	265
4.3.2.4.1. Cooperação com Outros Atores	272

4.3.3. Princípios e Temas que Perpassam a Esfera de Atuação da Twitch	274
Considerações Finais	281
Referências	
APÊNDICE A – <i>Codebook</i> e Palavras-chave (Brasil)	
APÊNDICE B – <i>Codebook</i> e Palavras-chave (Estados Unidos)	
APÊNDICE C – Canais e Vídeos de 08.01.23: Invasão ao Congresso Brasileiro	
APÊNDICE D – Notas de Adequação da Twitch aos Princípios Observados	
ANEXO A – Regras do Chat de Rakin	

1. Introdução

Responsável pela movimentação de um mercado bilionário em ascensão (KOKSAL, 2019), a Twitch, plataforma de *streaming* (sobretudo de jogos online, mas não somente) gerenciada atualmente pela empresa estadunidense Amazon, tem se tornado solo fértil para discursos desinformativos e discriminatórios – evidenciados, por exemplo, pelo banimento de contas de personalidades políticas, como as de Renan Bolsonaro (FILHO..., 2020), Donald Trump (TAVARES, 2021) – este, inclusive, suspenso duas vezes: em junho de 2020 e janeiro de 2021 - e de outros *streamers* diversos que, com atos enquadrados como violações às diretrizes da comunidade, também sofreram punições.

Outro evento que evidenciou a relevância da plataforma e a necessidade de um estudo sobre tais fenômenos foi o fato de que, seis meses após o início do mestrado, já em 2021, a própria Twitch publicou, pela primeira vez, um Relatório de Transparência Global referente a 2020, com dados sobre quais tipos de violações às diretrizes foram mais recorrentes e as modalidades mais utilizadas pelos canais para o monitoramento dos *chats*. À época, assim como no ano seguinte (2021⁵), "*bots* de visualizações e *spam*" e "conteúdo de ódio, assédio sexual e assédio" eram os motivos mais frequentes de denúncias dos usuários⁶.

Também foi notório que, no primeiro ano da pandemia de covid-19, crimes de ódio, bem como neonazismo e pornografia infantil cresceram até 5.000% no Twitter, Facebook, Youtube e Instagram⁷. Na Twitch, não foi tão diferente no ano posterior: os aumentos mais expressivos foram de conteúdo de ódio e pornografia ou nudez (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Nesse sentido, para suprir um enorme vácuo de publicações analisando a conjuntura específica desta plataforma, a presente pesquisa foi embasada nos seguintes objetivos gerais e específicos:

Objetivos Gerais

- Analisar casos de discriminação (com ênfase em gênero, orientação sexual e raça) e desinformação político-eleitoral por parte de canais brasileiros e estadunidenses banidos em anos eleitorais (2016, 2018, 2020 e, sobretudo, 2022) da plataforma Twitch.

⁵ TWITCH. Disponível em: bit.ly/3A4FtSt. Acesso em: 12 jan. 2022.

⁶ TWITCH. Disponível em: bit.ly/3MMHx1l. Acesso em: 12 mai. 2021.

⁷ DIAS, Tatiana (2020). **Intercept Brasil**. Disponível em: bit.ly/43iXNV9. Acesso em: 22 set. 2020.

Objetivos Específicos

- Averiguar, em uma perspectiva descritiva e comparativa com análise de conteúdo quali-quantitativa (com ênfase qualitativa), *quais* as relações e intersecções entre conteúdos discriminatórios (de raça, gênero, sexo, identidade de gênero e orientação sexual) e de desinformação político-eleitoral em comunidades brasileiras e estadunidenses de *streamers* de jogos na Twitch durante períodos eleitorais recentes (2016, 2018, 2020 e, sobretudo, 2022);
- Observar, adicionalmente, quais as intersecções entre diferentes tipos de discriminação que ocorrem, tendo como alvo mais de uma “categoria protegida” pela plataforma;
- Catalogar alterações nas Diretrizes da Comunidade (documentar um histórico) e em mecanismos de transparência (Relatórios Globais) ao longo do tempo;
- Identificar quais têm sido os meios de constrangimento ou de “*enforcement*” (banimentos, outras punições previstas nas diretrizes e afins) e de repreensão adotados pela plataforma para lidar com casos relacionados e evitar tais conteúdos;
- Examinar se eles (os mecanismos de constrangimento ou de “*enforcement*”) estão adequados aos princípios de referência sobre Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo com ênfase em discriminação e desinformação;
- Investigar se tais mecanismos têm sido suficientes para efetivamente conter os casos observados ou não, considerando as ocorrências observadas;
- Elencar quais são os tipos de discriminação (entre as observadas: de raça, gênero, sexo, identidade de gênero e orientação sexual) recorrentes e os temas nos casos de desinformação político-eleitoral;
- Detectar se há diferenças e/ou semelhanças entre os canais brasileiros e estadunidenses e seus casos de banimento - e, em caso positivo, especificá-las.

Para atendê-los, foram estruturados quatro grandes capítulos para a dissertação. Logo após este, foram verificados, no capítulo 2 (“Fundamentação Teórica e Revisão de Literatura”), quais componentes já existem na literatura sobre o tema, recuperando origens e explicações de conceitos e componentes a serem observados - tais como a própria Twitch, o que foi considerado como “discriminação” no âmbito deste projeto, racismo recreativo (MOREIRA,

2019), Regulação de Plataformas, Moderação de Conteúdo, desinformação político-eleitoral, os panoramas eleitorais dos períodos selecionados e outros.

Em um terceiro momento (capítulo 3 “Dados e Métodos”), foram, então, descritos os dados e suas formas de coleta e metodologias de análise - notadamente codificação (HAY, 2005; TUCKET, 2005) e análise de conteúdo (BARDIN, 1997[2004]) dos *chats* e títulos das transmissões e clipes, bem como descrição e acompanhamento de alterações nas Diretrizes da Comunidade e mecanismos da Twitch, em comparação de conformidade com os princípios de referência para regulação e moderação, sobretudo com potencial aplicação contra desinformação e discriminação -, incluindo uma última subseção sobre os desafios metodológicos superados.

No capítulo 4 (“Resultados e Discussões”), os canais e *streamers* foram apresentados mais detalhadamente, e todos os dados coletados, incluindo os referentes à plataforma e aos princípios, foram trazidos e analisados. A fundamentação teórica, porém, não foi desassociada, tendo sido retomados, em associação, os conceitos do capítulo 2 e a revisão de literatura.

Os principais resultados identificados e discutidos foram recuperados nas Considerações Finais, seguidas das referências e outros elementos pós-textuais. Nessa parte, foram abordadas recomendações de adaptações que a plataforma poderia implementar para garantir maior conformidade com os princípios apresentados.

Por último, deve-se observar que todas as traduções que constam nesta pesquisa são livres e da autora, com exceção dos casos em que há a indicação de outro tradutor ou obra referenciada. Nos casos de interações por chat, em que o texto original continha uma série de erros gramaticais que tornavam a leitura quase incompreensível, houve pequena adaptação com correção para uma leitura mais fluida. Erros menores que não prejudicavam a leitura não foram corrigidos, mantendo o conteúdo autêntico.

2. Fundamentação teórica e revisão da literatura

2.1. Twitch: uma introdução sobre a plataforma antes do start

Twitch ou Twitch.tv é um site de *streaming* originado nos Estados Unidos e voltado sobretudo (mas não somente) para transmissões de jogos on-line e off-line, tendo sido publicado em 2011, derivado do antigo site Justin.tv, a partir de um *spin-off*⁸. Além dos jogos, a plataforma também é conhecida por transmissões de vídeos sobre a vida real (chamados "IRL"), músicas e shows, assim como *e-sports*⁹.

Em 2014, o site foi comprado pela empresa multinacional estadunidense Amazon por US\$970 milhões¹⁰. E, antes mesmo de enfatizar a transmissão de partidas profissionais de jogos, como campeonatos nacionais e internacionais, também é preciso mencionar que a plataforma, desde antes de ser adquirida pela Amazon, já possuía uma comunidade dedicada a transmitir *gameplays*¹¹ "diferenciadas", como de jogadores "zerando"¹² jogos em tempo recorde (KIM, 2014) ou só conversando e brincando ao longo da jornada.

Resumindo em poucas palavras, então, a Twitch é usada, com frequência, para que jogadores mostrem sua tela enquanto estão em suas partidas de jogos para outros espectadores e possíveis jogadores. Além disso, geralmente estão com a câmera ligada, mostrando também seu rosto, interagindo com o público, conversando, brincando e construindo uma verdadeira comunidade, interagindo ao vivo no vídeo e na partida, ou via chat de texto e emojis. Ela é usada de tal forma tanto por jogadores avançados e em campeonatos profissionais quanto por jogadores amadores, somente por diversão.

No entanto, mesmo dentre aqueles que fazem tais transmissões "somente por diversão", também existe uma dimensão monetária e econômica, pois há uma dedicação imensa para fazer uma quantidade suficiente de horas ininterruptas de *streaming* para que um canal, sobretudo ainda pequeno, seja notado pelos usuários. E, obviamente, o retorno financeiro não é dos melhores. É aí que ocorre a chamada "exploração da diversão" (BERTOLOZZI, 2021).

⁸ Literalmente "derivagem", é o termo utilizado em negócios quando uma empresa é derivada de outra - uma organização ("empresa-filha" ou a spin-off) acaba sendo gerida dentro de uma "empresa-mãe". Ver glossário.

⁹ Esportes eletrônicos.

¹⁰ TWITCH... (2014). **Globo**. Disponível em: glo.bo/43D0scm. Acesso em: 20 set. 2021.

¹¹ Jogada ou jogabilidade - em geral, é o termo utilizado para partidas transmitidas ou gravadas que mostram como é a jogabilidade de um jogo ou como a própria pessoa joga.

¹² Completando, jogando até o fim (geralmente se aplica a jogos off-line, que têm um início, meio e fim).

Não foi por menos que, em 23 de agosto de 2021, ocorreu uma greve da parte de *streamers*, sobretudo iniciantes (e, mais ainda, brasileiros e de outros países em desenvolvimento, principalmente), insatisfeitos com novas políticas de preços e de repasse nos valores das inscrições nos canais, bem como condições de trabalho¹³. Enquanto no Brasil e em outros países em desenvolvimento o “Apagão da Twitch” enfatizava a questão dos repasses (embora também promovesse críticas à inércia por parte da Twitch contra casos de assédio e ódio), *streamers* estadunidenses, em uma nova greve realizada em 1º de setembro - o “Blackout Day”, viralizado no Twitter como “#ADayOffTwitch”¹⁴ -, por exemplo, enfatizaram mais o segundo tópico (assédio e ódio) - e em uma nova greve também em setembro, no Brasil, o “apagão” focou mais neste tema. Em ambos os casos, entende-se que todos os assuntos afetam diretamente a saúde mental dos criadores¹⁵, embora seja nítida a diferença de foco nas pautas levantadas (e as assimetrias econômicas entre os países cabem, aqui, como variável para a compreensão deste fenômeno).

É importante ressaltar, ainda, que a notícia sobre a greve de *streamers* do exterior repercutiu enormemente em portais ativos no Brasil, tais como Globo E-sports, IstoÉ, Yahoo! Finanças, Observatório de Games (UOL), Terra, IGN e outros, enquanto o “apagão brasileiro” foi noticiado em portais como Tecnoblog, Portal Popline, UOL, TecMundo etc. A queda de visualizações provocada pelas greves de 1º de setembro foi notável e compartilhada pelo Globo E-sports em 2021¹⁶.

Para entender a mudança nos repasses, é preciso compreender melhor como o negócio opera: de modo semelhante ao do Youtube, os *streamers* da Twitch, assim como os “creators”/“youtubers”, podem ser apoiados por seus seguidores a partir de sua inscrição em seus canais - a cada inscrição (paga), o usuário poderá receber benefícios na plataforma e nos jogos, e o *streamer*, por sua vez, recebe um valor derivado da inscrição paga pelo usuário. Até então, o valor de cada inscrição era de R\$22,99, e o repasse era de aproximadamente 30% desse valor (R\$6,87). Agora, com as mudanças, o valor de cada inscrição passou para R\$7,90 e o repasse permanece sendo 30% (R\$2,37) (BERTOLOZZI, 2021).

Em um estudo de caso sobre a Twitch realizado por Johnson, Carrigan e Brock (2019, p. 01), os autores tentam entender o que está por trás do fenômeno de “celebridades digitais” na

¹³ BRISA, Mateus (2021). **O Povo**. Disponível em: bit.ly/3oaPj2p. Acesso em: 15 abr. 2023.

¹⁴ MONIZ, Eugênio (2021). **Bem Mais Brasília**. Disponível em: bit.ly/3L2hqJX. Acesso em: 15 abr. 2023.

¹⁵ Baseado em: TWITCH... (2021). **POPLINE**. Disponível em: bit.ly/3UFRPcZ. Acesso em: 02 fev. 2022.

¹⁶ TWITCH... (2021). **Globo**. Disponível em: bit.ly/3A1TujN. Acesso em: 02 fev. 2022.

plataforma e como ela é um meio que acaba permitindo a manifestação de "aspirações neoliberais por meio de desempenho competitivo"¹⁷. Para eles, esta é uma expressão de uma economia moral que tem emergido do capitalismo digital, fruto de transformações de maiores durações tanto no mercado quanto no próprio sistema econômico como um todo.

Para além de entender a crise financeira de 2007-2008 como um "*turning point*" para tais mudanças, os autores também enfatizam a relevância de teorias e doutrinas ainda mais antigas, desde a década de 70, aproximando cada vez mais a economia capitalista ao que se conhece hoje (JOHNSON, CARRIGAN E BROCK, 2019, p. 01; CROUCH, 2011; STREECK, 2014). E, tendo em vista esse panorama histórico, é compreensível que os jovens, que segundo os autores - e também Allen (2016) - foram "desproporcionalmente prejudicados pela crise econômica", acabem se direcionando para a Twitch como sua única fonte de renda ou como fonte complementar, o que também reproduzem os autores em sua obra (JOHNSON, CARRIGAN E BROCK, 2019, p. 01).

A decorrente necessidade da fama para (sobre)viver e o "imperativo de ser visto" fazem parte das inseguranças sobre o futuro e empregabilidade em uma era de dúvidas - e é com essa forma de "(auto)mercantilização", como afirmam os autores, na economia da atenção (FRANCK, 1998; DAVENPORT E BECK, 1998 apud CARRIGAN E BROCK, 2019), que muitos jovens recorrem à plataforma.

Contudo, eles também apontam que, ao mesmo tempo que a digitalização permitiu que alguns jovens até então desconhecidos ganhassem fama, quanto mais essa dinâmica do setor acontece e, em tese, aumenta a expectativa de inserção de outros, mais as oportunidades (sobretudo para os que estão começando agora) diminuem, ainda que as recompensas para os "melhores dos melhores" tenham aumentado. Há um descompasso entre a oferta e a demanda por tais "carreiras desejáveis" (JOHNSON, CARRIGAN E BROCK, 2019, p. 02).

E é já a partir desse apelo para ter uma carreira "fazendo o que ama" (e que atrai tantos) que se pode identificar uma série de condições complexas e competitivas associadas aos *e-sports* (DAL YONG JIN, 2010; TAYLOR, 2012) e às transmissões na plataforma (mesmo as de jogadores amadores), inclusive com questões de "gênero, sexualidade e raça", pois estes "[...] são espaços que recompensam fortemente aqueles que mantêm uma masculinidade

¹⁷ "*Neoliberal aspirations to play out through competitive performance*" (JOHNSON, CARRIGAN E BROCK, 2019, p. 01).

hegemônica branca, fisicamente apta e heterossexual, e isso pode ser desafiador para alguém fora desse perfil" (JOHNSON, CARRIGAN E BROCK, 2019, p. 04).

2.2. Amazon

O que se pretende em primeiro lugar, aqui, não é meramente descrever um panorama retrospectivo do que foi ou de como esteve a empresa desde sua fundação ou, ainda, entre 2016-2022, mas apresentar algumas das notícias e informações que, durante o período analisado, possam contribuir para entender aspectos da cultura organizacional da empresa.

Conforme afirmado anteriormente, a Amazon, empresa multinacional estadunidense de tecnologia e *Marketplace*, em 2014, comprou o serviço Justin.tv e o transformou na atual "Twitch.tv". Fundada em 1994 por Jeff Bezos, a multinacional tem se dedicado, nos últimos anos, sobretudo ao setor de comércio eletrônico, embora também tenha atuação enquanto varejista em lojas físicas.

Em 2018, o serviço "premium" de entregas de mercadorias em até dois dias e que prevê uma série de descontos e fretes grátis ofertou isenções nas taxas de entrega de mais de 100 milhões de itens¹⁸, tendo também, em 2017, chegado a mais de 100 milhões de assinantes¹⁹. No referido período, o valor de mercado da empresa superou 1 trilhão de dólares²⁰.

Mantendo-se com um valor de mercado trilionário, a empresa ultrapassou, em 2020, a marca de 1 trilhão de dólares, representando um aumento de mais de 50% em relação a 2019²¹. Também no ano anterior, uma publicação da Editora Elefante, no Brasil²², revelou como a atuação da empresa, sobretudo no setor livreiro, tem prejudicado as editoras - especialmente as pequenas - com a prática de *dumping*, da qual a multinacional já havia sido alvo de críticas por parte da França desde 2013²³, em um projeto de lei para evitar tais "descontos" excessivos, impraticáveis pela concorrência e que favorecem uma competição desleal.

Tendo já sido acusada de assédio, racismo, abusos e outras formas de discriminação e desigualdades de gênero por parte de ex-funcionários em 2021²⁴²⁵, não foi surpreendente

¹⁸ AMAZON (2018). Disponível em: bit.ly/43xJGvr. Acesso em: 15 abr. 2023.

¹⁹ AMAZON (2017). Disponível em: bit.ly/3MFOR6w. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁰ VALOR... (2018). **Jornal do Brasil**. Disponível em: bit.ly/3MNc4nk. Acesso em: 15 abr. 2023.

²¹ DAY, Matt (2020). **Yahoo!** Disponível em: yhoo.it/3L01t7h. Acesso em: 15 abr. 2023.

²² BRENDA, Tadeu (2019). **Elefante Editora**. Disponível em: bit.ly/3UCwrFE. Acesso em: 15 abr. 2023.

²³ O GLOBO E EL PAÍS (2013). **Globo**. Disponível em: glo.bo/40dqdxh. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴ SOMADOSSI, Guilherme (2021). **CanalTech**. Disponível em: bit.ly/3zHGRKA. Acesso em: 07 abr. 2023.

²⁵ RIBEIRO, Felipe (2021). **CanalTech**. Disponível em: bit.ly/3MqYaqX. Acesso em: 07 abr. 2023.

quando, em 2020, funcionários da Twitch também se queixaram dos mesmos fatores²⁷²⁸, revelando que, para além das desigualdades estruturais, há *algo* no modelo de cultura organizacional da empresa que não vai bem - das entregas via “Prime”, exigindo velocidades extremas e que sobrecarregam os entregadores, muitas vezes mal formalizados, aos *streamers* vinculados à plataforma que precisam enfrentar longas jornadas de trabalho, e à forma como as denúncias de casos de assédio e racismo, no âmbito interno da empresa, são tratadas.

Nesse sentido, a organização empresarial AMOBITEC (Associação Brasileira de Mobilidade e Tecnologia), que integra Amazon, Uber, 99, iFood e outras empresas do ramo, se manifestou, em 2022, “[...] contra o reconhecimento do vínculo empregatício nos moldes da CLT”²⁹. Somente em abril de 2022 que trabalhadores da Amazon em Seattle conseguiram se sindicalizar - tendo sido impedidos anteriormente pela multinacional: a decisão foi considerada “histórica” por certos portais de notícias³⁰, embora a empresa tenha declarado estar “decepcionada”³¹ com a atitude e que avaliaria a possibilidade de apresentação de objeções contra o sindicato, alegando ter havido “influência indevida” nas eleições realizadas pelos trabalhadores.

2.3. Discriminação de “categorias protegidas”³²

Além da desinformação político-eleitoral, a discriminação (de raça, gênero, nacionalidade, idade ou qualquer outro fator compreendido pela plataforma em suas diretrizes) também se faz presente nesses espaços virtuais. Dado que isto é contra as Diretrizes da Comunidade e seus termos de uso, *streamers* continuam sendo punidos e banidos por esta razão. Frequentemente associada ao *ciberbullying*, a discriminação tende a ser compreendida, na Internet, sobretudo pelo efeito da desinibição (WENDT E LISBOA, 2014), influenciado pelo anonimato virtual e por aparatos digitais intermediários, assim como por turbulências sociopolíticas em alta (racismo, nacionalismos etc.) que insistem em uma retroalimentação das telas para a vida real (SANTAELLA, 2003, p. 29; ROBINS, 2000, p. 79).

²⁶ FERREIRA, Tamires (2021). **Olhar Digital**. Disponível em: bit.ly/3MOS0AX. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁷ SALOMÃO, Filipe (2020). **Combo Infinito**. Disponível em: bit.ly/405y1B2. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁸ DEOLINDO, Breno (2020). **The Enemy**. Disponível em: bit.ly/3MPINJM. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁹ BARROS, Carlos Juliano (2022). **UOL**. Disponível em: bit.ly/40ci240. Acesso em: 15 abr. 2023.

³⁰ PANCINI, Laura (2022). **Exame**. Disponível em: bit.ly/3UGLuxW. Acesso em: 15 abr. 2023.

³¹ TRABALHADORES... (2022). **Terra; Dow Jones Newsires**. Disponível em: bit.ly/3zEzSgz. Acesso em: 12 fev. 2023.

³² “Categoria protegida” é um termo utilizado não somente pela Twitch, mas por inúmeras plataformas no âmbito da regulação e moderação de conteúdo para indicar quais são os elementos e marcadores sociais de maior atenção à proteção em suas políticas, de acordo com seu grau de vulnerabilidade.

Todavia, quando mesmo exibindo seus rostos durante transmissões de jogos e, por vezes, informações pessoais, *streamers* se sentem confortáveis para realizar ataques discriminatórios e/ou disseminar desinformação político-eleitoral, a desinibição deixa de ser exclusivamente associada ao anonimato e faz com que a atenção se volte, também, para outras variáveis – como a sensação de familiaridade e intimidade que membros de determinados canais passam a ter, enquanto uma comunidade, e a polarização afetiva (MASON, 2013; MASON, 2015).

A escolha por realizar, neste estudo, a observação mais específica de discriminação de raça, gênero, sexo, identidade de gênero e orientação sexual, considerando suas interseccionalidades, se deu em função dos seguintes motivos:

1. As Diretrizes da Comunidade da plataforma alocaram, por muito tempo, todos os tipos de discriminação em um mesmo tópico, tendo suas decisões de banimento sido pautadas desta forma, dificultando as análises com dados desagregados;
2. Nos recentes Relatórios de Transparência da plataforma, que começaram a ser publicados em 2021 (com o ano de 2020 como referência, inicialmente), a decisão da plataforma foi a de finalmente desagregar os dados, porém apresentando-os dentro de um mesmo tópico relacionado a discurso de ódio;
3. Conforme observado em uma análise sobre os casos de ataques virtuais (especialmente “Zoombombing”, com “invasões” a lives de acadêmicos, políticos e artistas para disseminação de ódio) durante a pandemia de COVID-19 no Brasil (BERTOLOZZI, 2021), na maioria das vezes, as discriminações estão associadas, e não isoladas, revelando que também na Internet ocorre o fenômeno da interseccionalidade (CRENSHAW, 1989; 2002) entre questões de raça, gênero, sexo, identidade de gênero, orientação sexual - e até mesmo demais “categorias protegidas”, como “religião”, “nacionalidade” e outras previstas nas diretrizes da plataforma;
4. Os casos da Twitch, nas notícias, geralmente envolvem mais de um grupo-alvo, tendo havido concentração nestas categorias de discriminação selecionadas;
5. O fenômeno da discriminação contra diferentes grupos durante as eleições dos Estados Unidos e do Brasil, principalmente levando em consideração estes fatores - embora outros, como “xenofobia” e “imigração” também estivessem presentes, porém demandariam maior tempo de análise, criando oportunidade para que sejam mais explorados em trabalhos futuros.

Mesmo assim, optou-se por exibir os dados de maneira agregada e desagregada, para ser possível compará-los, como também para ter uma dimensão melhor de cada tipo de agressão. Apesar disso, as co-ocorrências de códigos, situações em que determinadas frases (citações) possuem mais de um código (no caso, uma discriminação a mais de um grupo específico), também estão disponíveis em gráficos correspondentes, e foram úteis para atender a um dos principais objetivos deste trabalho: identificar e compreender quais as interseccionalidades entre as discriminações contra diferentes categorias, se é que existem.

2.3.1. “Categorias protegidas”: Raça/cor

De orientações imperialistas e pós-escravistas às atuais, o conceito de “raça” passou por diversas transformações ao longo do tempo no Brasil e nos EUA. Em relação ao Brasil, até mesmo Antonio Sérgio Alfredo Guimarães, pesquisador que segue sendo uma referência nos estudos raciais brasileiros, já havia declarado, ao tentar responder à questão “o que é raça?”, que “depende. Realmente depende de se estamos falando em termos científicos ou de uma categoria do mundo real. Essa palavra ‘raça’ tem pelo menos dois sentidos analíticos: um reivindicado pela biologia genética e outro pela sociologia” (GUIMARÃES, 2008, p. 64).

Após um período de descrédito do conceito de “raça” no universo científico e de adoção completa de políticas de Estado voltadas para a “mestiçagem”, a “hegemonia linguística” e as “tradições portuguesas e latinas” na revolução de 1930, no Estado Novo e na Segunda República brasileira (GUIMARÃES, 2011, p. 265), o resgate do termo na atualidade se deu, primeiramente, pelo fato de que ele não havia desaparecido por completo, o que fica evidente com a ideia de “homogeneidade racial” e o mito da democracia racial, e em segundo, porque na linguagem cotidiana, o termo “cor” passou a substituí-lo, ainda que com a presença de “[...] todos os elementos das teorias racistas – cor, no Brasil, é mais que cor de pele: na nossa classificação, a textura do cabelo e o formato de nariz e lábios, além de traços culturais, são elementos importantes na definição de cor (preto, pardo, amarelo e branco)” (GUIMARÃES, 2011, p. 266).

Há de se ponderar que o conceito de raça é interpretado de formas distintas por diferentes movimentos e pensadora(es), de modo que seria possível fazer um levantamento extenso acerca de como os marxistas o compreendem, por exemplo, ou intelectuais como Frantz Fanon (Martinica)³³, Amílcar Cabral (Guiné Bissau)³⁴ e Achille Mbembe (Camarões), que

³³ Ver mais em: FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: Ed. UFBA, 2008.

afirma, em *Crítica da razão negra* (obra cujo primeiro capítulo intitula-se “A questão da raça”), que “a raça não existe enquanto facto natural físico, antropológico ou genético” (MBEMBE, 2014, p. 26-27). Trata-se aqui de reconhecer a complexidade do tema e a produção de reflexão crítica a respeito.

Por último, o conceito de "etnia" também passou a ser cada vez mais utilizado como "marcador de diferenças quase-irredutíveis, ou seja, como sinônimo de raça", embora tenha sido originalmente "cunhado para dar conta da diversidade cultural humana" (GUIMARÃES, 2011, p. 266). Ou seja: mesmo que o termo “raça”, escrito exatamente desta forma, tenha caído em desuso em um determinado período da história brasileira (e não somente dela), sua ideia continuava sendo utilizada com outros conceitos como se fossem sinônimos. Afinal, “o desejo de todos era apagar tal ideia da face da terra, como primeiro passo para acabar com o racismo” (GUIMARÃES, 2008, p. 65) - mas a ideia, por fim, não foi apagada, somente houve uma mudança nos termos empregados.

Foi somente a partir do resgate do termo exatamente como ele era (porém com uma ressignificação do seu intuito de utilização) por meio dos “[...] movimentos sociais de jovens pretos, pardos e mestiços, profissionais liberais e estudantes [...]”, que a motivação do uso do conceito passou a ser redefinida ao contrário, enquanto uma “[...] estratégia política para incluir, não para excluir”, retornando não mais como "mote do imperialismo ou colonialismo, mas como glosa dos subordinados ao modo inferiorizado e desigual [...]” (GUIMARÃES, 2011, p. 266-267) de tratamento entre pessoas de diferentes raças e cores.

Neste estudo, também foi desta forma que o conceito foi trabalhado e utilizado, evidenciando estas diferenças de tratamento exclusivamente no âmbito dos termos discriminatórios utilizados para se referir a pessoas negras (pretas e pardas), amarelas (de ascendência leste-asiática, no caso do Brasil) e indígenas. Em inglês, como será visto adiante, tais termos discriminatórios de cunho racial são conhecidos por “racial slurs” (insultos raciais³⁵ ou ofensas raciais), e nesta pesquisa, esta foi a única forma de discriminação analisada em interações por chat, considerando que esta seria a única possibilidade com grande amostra.

Das fantasias de Carnaval às ofensas ditas durante as transmissões em forma de "piada", assim como as representações de pessoas negras enquanto "animalescas" ou "criminosas", o

³⁴ Ver mais em: CABRAL, Amílcar. **Obras escolhidas de Amílcar Cabral - Unidade e luta (Vol.I)**. A arma da teoria. Lisboa: Seara Nova, 1976.

³⁵ Neste estudo, também foram considerados e pesquisados nas interações por *chat* os epítetos raciais (GUIMARÃES, 2000).

racismo recreativo, já apontado por Moreira em 2019 e associado ao conceito de raça, sempre esteve presente. Até mesmo em decisões judiciais, conforme observara o autor (MOREIRA, 2019, p. 19), a "ausência da intenção de ofender", segundo o magistrado em um caso envolvendo o apresentador Danilo Gentili e um seguidor negro, foi constatada diante de uma "piada" em que o apresentador oferecera bananas para "esquecer" a controvérsia. Segundo o mesmo,

[...] Para ele [o magistrado], todos os seguidores do humorista estão cientes de que ele utiliza mídias sociais para fazer piadas, motivo pelo qual o que ele fala nessa esfera não pode ser considerado injúria racial. Aquele é um espaço no qual as pessoas procuram oportunidades de entretenimento e descontração, não havendo intenção racista (MOREIRA, 2019, p. 19).

Ainda no Brasil, porém no contexto da Internet, foram observados inúmeros casos em que o "racismo recreativo", previamente citado por Moreira (2019), existiu. Cabe mencionar, aqui, um estudo de comentários gerados em três redes sociais distintas (Twitter, Instagram e Facebook), além de *blogs* on-line, em que se constatou um leque de ridicularizações e representações negativas de pessoas negras associadas a uma publicação sobre leis de ações afirmativas, com ofensas envolvendo a animalização de pessoas negras (definindo-as enquanto "macacas"), termos como "fedida e escrava" e outros (FIGUEIRA ET AL., 2018).

Outra pesquisa emblemática foi a de Farias et al. (2017), em que os autores realizaram uma análise de similitude, identificando as co-ocorrências (e, conseqüentemente, possíveis conexões) entre vocábulos distintos, considerando como fontes de dados 879 comentários disponíveis nas páginas do Facebook e nos sites oficiais dos jornais O Globo e Folha de São Paulo, em 2016, especificamente em manchetes envolvendo "roubo" e "menores de idade": nos resultados, os autores afirmaram que o público percebeu crianças e jovens negros retratados enquanto "[...] uma ameaça social à manutenção da ordem e da segurança pública", e que estereótipos negativos como "lixo", "pragas" e "pestes" também foram utilizados, além de outros (FARIAS et al., 2017, p. 123). Kettrey e Nicole (2014), também aludidos em suas considerações finais, já haviam entendido que essas formas flagrantes de racismo na Internet têm como uma de suas possíveis explicações a sensação de privacidade e o anonimato que o ambiente virtual proporciona, além da dificuldade em estabelecer limites e barreiras entre as esferas pública e privada nos espaços digitais.

Em mais uma análise que cabe ser mencionada, Araújo (2019) observou especificamente os "memes" brasileiros, enfatizando um único: o "nego". Buscando a origem do termo, a autora

faz menção a Richard Dawkins (2007), responsável por cunhar, na obra “Gene egoísta”, o conceito original de “meme”, entendendo a imitação enquanto um modo de aprendizado existente na cultura. Contudo, conforme Araújo (2019), houve uma apropriação e redesignação do conceito de “meme”, sobretudo após a criação, por parte de Joshua Shachter, do site Memepool, em 1998, com links “virais” (que se popularizam muito rapidamente).

Em meados de 2000, lembrou a autora, Jonah Peretti também criou um site chamado Contagious Media, onde ocorreu um “festival de virais”, rememorando, também, a teoria de Dawkins, fazendo com que o termo “meme” se popularizasse para designar “[...] conteúdos que se espalhavam rapidamente na internet” (ARAÚJO, 2019, p. 4). Em seguida, a cibercultura entendeu que os memes compunham o “*digital trash*”, contendo comumente “[...] produtos de baixa qualidade técnica, produções amadoras ou sensacionalistas, com estética tosca, sarcástica e politicamente incorreta, criações textuais descuidadas e difundidas de maneira viral nas redes sociais” (ARAÚJO, 2019, p. 4).

Resgatando o conceito de “estereotipagem” proposto por Hall (2016), sobretudo no que tange à divisão entre “eles” (“os outros”) e “nós” dentro do universo simbólico, a autora analisa o meme “nego” a partir dos efeitos que a lógica de “estereotipagem” produz: a naturalização da diferença, uma “[...] estratégia representacional que visa fixar a ‘diferença’, e assim ancorá-la para sempre” (HALL, 2016, p. 171). Para ela, nos contextos das imagens analisadas e utilizadas como meme, tais mensagens trabalham “[...] em favor de discursos que naturalizam o racismo”, e “[...] [e] operando no nível do consciente ou do inconsciente, as expressões racistas das [imagens] se fazem presentes nas representações” (ARAÚJO, 2019, p. 13). E esta é nitidamente uma das formas de discriminação.

Nesse sentido, também cabe citar a contribuição das análises de Silva et al. (2016) e de Junior, Oliveira e Porto (2019), onde em ambos os casos, os autores se debruçaram sobre *memes* e discursos de ódio disparados contra a atriz Taís Araújo, em épocas distintas, no Facebook, Instagram e Twitter. As falas, tanto por meio de mensagens de texto em comentários quanto por imagens (“memes”), não raro faziam associações negativas à sua raça/cor. E, como revelam, deve-se considerar “[...] que um meme não é somente fruto da dialética entre imitação e inovação, mas um conjunto de elementos que só são entendidos se lidos e interpretados socialmente” (JUNIOR, OLIVEIRA E PORTO, 2019, p. 54).

Mesmo diante de todo este arcabouço teórico e de casos relatados nos estudos supracitados, uma análise acerca dos insultos raciais constatou que, do ponto de vista do ordenamento

jurídico brasileiro, “[...] a inclusão da injúria racial em 1997 revela um traço importante da legislação antirracista no Brasil: apostou por muito tempo na vedação a condutas segregacionistas e tardou a reconhecer o insulto como mecanismo de discriminação” (MACHADO; LIMA; NERIS, 2016, p. 13), ainda que muitas das expressões empregadas e “[...] ofensivas ao negro, [...] o animalizam e o relacionam a padrões inferiores de higiene, ética e sexualidade, importam à função que tem o insulto racial como instrumento de humilhação [...]” (MACHADO; LIMA; NERIS, 2016, p. 16).

É imprescindível, ainda, recuperar o trabalho de Lélia Gonzales em “Racismo e Sexismo na Cultura Brasileira”, que já traçava, há muito, pontes não somente entre a comunidade afro-diaspórica em distintos países latino-americanos, evidenciando suas particularidades, mas também entre as experiências agregadas de ser mulher, negra e latino-americana, ao mesmo tempo. Como afirmara: “Mulher negra [na “lógica da dominação”, em suas palavras], naturalmente, é cozinheira, faxineira, servente, trocadora de ônibus ou prostituta” (GONZALES, 1984, p. 226). E reitera, com potência sarcástica, uma fala que muito se ouve:

Racismo? No Brasil? Quem foi que disse? Isso é coisa de americano. Aqui não tem diferença porque todo mundo é brasileiro acima de tudo, graças a Deus. Preto aqui é bem tratado, tem o mesmo direito que a gente tem. Tanto é que, quando se esforça, ele sobe na vida como qualquer um. Conheço um que é médico; educadíssimo, culto, elegante e com umas feições tão finas... Nem parece preto. (GONZALES, 1984, p. 226)

Reencena-se, como ela mesma alega, o mito da democracia racial em diferentes momentos, como no ato carnavalesco: “[...] É nos desfiles das escolas de primeiro grupo que a vemos em sua máxima exaltação [...], se transfigura na Cinderela do asfalto, adorada, desejada, devorada pelo olhar dos príncipes altos e loiros, vindos de terras distantes só para vê-la” (GONZALES, 1984, p. 228). Contudo, logo a autora relembra que, “como todo mito, o da democracia racial oculta algo para além daquilo que mostra”, e que o endeusamento e a violência simbólica caminham lado a lado, inclusive quando, no dia a dia, a figura da mulher negra retorna à da “empregada doméstica” (GONZALES, 1984, p. 228).

Já em relação à experiência racializada de grupos negros nos Estados Unidos, é importante ressaltar que Stam e Shohat (1995) também já haviam ressaltado o papel dos estereótipos e a falta de poder dos grupos marginalizados para controlar como são representados enquanto instrumentos reforçadores de estigmatização e controle, ou de “prisões da imagem”, em referência dos autores à escritora negra estadunidense Alice Walker (STAM E SHOHAT,

1995, pp. 73-76). Cabe destacar, nesse mesmo sentido, as “imagens de controle” descritas por Patricia Hills Collins, escritora negra estadunidense que também percebeu e analisou o papel dos estereótipos neste processo de inferiorização e, novamente, como o próprio nome diz, controle (COLLINS, 2000; COLLINS, 2018).

Assim como Walker, Collins e Angela Davis (1981), outra autora negra estadunidense já mencionada, Kimberlé Crenshaw (1989; 2002), também se tornou uma das grandes referências dos estudos envolvendo feminismos negros ao associar - assim como as demais que vieram antes, como argumenta Figueiredo (2017), porém sistematizando a ideia em um único conceito - as experiências que diferentes marcadores sociais poderiam agregar à vida de uma pessoa diante da “interseccionalidade” das questões de raça, gênero, etnia e outras, descrevendo-a como a “forma pela qual o racismo, o patriarcalismo, a opressão de classe e outros sistemas discriminatórios criam desigualdades básicas que estruturam as posições relativas de mulheres, raças, etnias, classes e outras” (CRENSHAW, 2002, p. 177).

É importante observar que além de raça e cor, nas diretrizes, a plataforma cita etnia como sendo mais uma das categorias protegidas. No entanto, não há nenhuma menção à definição de etnia utilizada, assim como não há nenhuma informação adicional sobre raça/cor.

Entende-se que etnia é um “[...] conceito polivalente, que constrói a identidade de um indivíduo resumida em: parentesco, religião, língua, território compartilhado e nacionalidade, além da aparência física”, conforme resumem Santos et al. (2010), e conforme pode ser observado nos escritos de Dein (2006) e Meteos (2007), ambos também referenciados pelos autores. Em seu texto, Santos et al. (2010) utilizam o exemplo do caso dos povos indígenas no Brasil, que embora constituam uma “raça” indígena ao todo, são de diversas etnias distintas (como guarani, yanomami, guajajara, tremembé e outras), com costumes, línguas, territórios e outros fatores particulares, embora às vezes compartilhados. Grupos étnico-raciais com características compartilhadas, porém oriundos de diferentes etnias, como ocorre com os quilombolas, também partem de conceitos semelhantes.

Contudo, conforme já declarado na Metodologia, não é objeto central deste trabalho se debruçar sobre os conceitos de cada “categoria protegida” identificada pela plataforma em suas diretrizes, nem mesmo sobre as origens deles. É compreensível que esta seja uma lacuna deste estudo, mas que poderá ser abordada em trabalhos futuros e não é o foco central no momento. Ainda assim, torna-se importante reiterar que não somente raça/cor e etnia são categorias distintas, mas também que sua interpretação varia, ao menos no senso comum, de

país para país, sobretudo dadas as diferenças entre Brasil e Estados Unidos, apesar de existirem, também, muitas semelhanças históricas.

Neste sentido, cabe ressaltar, por exemplo, que o censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), amplamente utilizado nas pesquisas em Ciências Sociais no país, fornece apenas a opção de selecionar uma única raça/cor. Já nos Estados Unidos, no principal censo governamental, é possível selecionar, desde 1997, mais de uma opção, abarcando, portanto, a birracialidade e a multirracialidade, como foi anteriormente observado por Bertolozzi (2021) e de acordo com o próprio site do United States Census Bureau³⁶. Dentre as possíveis categorias, estão “White” (Branco), “Black or African American” (Negro ou Afroamericano), “American Indian or Alaska Native” (Indígena Americano ou Nativo do Alasca), “Asian” (Asiático) e “Native Hawaiian or Other Pacific Islander” (Nativo do Hawaii ou Outras Pessoas da Ilha do Pacífico), sendo estes dois últimos grupos ou agregados em “AANHPI”, ou somente Asian-Pacific Islander em um grupo (AAPI³⁷) e American Indian or Alaska Native em outro (AIAN).

Quando o assunto volta a ser etnia, contudo, fica a pergunta: onde se encaixam, por exemplo, os brasileiros brancos no censo estadunidense, especificamente? De acordo com o censo estadunidense, só existe uma opção para esse caso: declarar-se enquanto “branco” (“White”) na categoria raça, e declarar-se, na categoria etnia, presente em algumas pesquisas sociodemográficas, enquanto “Hispânico ou Latino”. Embora todas essas definições não sejam verdades imutáveis e continuam sendo alvo de debates por parte de movimentos sociais, mesmo no Brasil (como a existência da categoria “pardo”, e a somatória de dados sobre “pretos” e “pardos” dentro da categoria “negros”, que se deu a partir de uma luta histórica para avaliar políticas públicas e condições desse grupo, e que foi alvo de elogios, assim como de críticas, por grupos distintos), elas são as que prevalecem, atualmente, nessas instituições formais, e costumam ser usadas em análises de políticas públicas.

Fora do âmbito do Censo, porém, o termo “etnia” é muito usado para referir-se à ascendência, ancestralidade, origem étnica e, às vezes, até mesmo origem nacional, ampliando as possibilidades de respostas para muito mais do que somente “Hispanicos ou Latinos” e “Não-Hispanicos ou Não-Latinos”, assim como alternativas semelhantes e, em alguns casos, simplesmente “unem” parte das categorias disponíveis em raça no Censo e parte das

³⁶ CENSUS (2022). Disponível em: bit.ly/3UDLRJI. Acesso em: 13 ago. 2022.

³⁷ Definição utilizada pelo U.S. Department of Labor Office of Federal Contract Compliance Programs.

categorias disponíveis em etnia no Censo, possibilitando, mesmo em pesquisas acadêmicas, que os respondentes selecionem apenas “Asian, Black, Latino, White”, ignorando não somente as demais categorias com menor quantidade de indivíduos, mas também a distinção que o Censo faz entre raça e etnia (MOHAMMADY E CULOTTA, 2014).

Por fim, cabe destacar que um importante estudo sobre crimes de ódio em cidades estadunidenses e discriminação baseada em raça, etnia e origem em redes sociais, como o próprio tema já revela, aborda todos os três conceitos, revelando muito mais dados. Além disso, o estudo também demonstrou que houve um aumento de casos de *bots* feitos justamente para disseminar conteúdos discriminatórios no Twitter (RELIA et al., 2019).

Considerando o escopo e as limitações de tempo deste estudo, porém, foram observados, nas análises envolvendo interações em canais estadunidenses, casos envolvendo identidades raciais, sobretudo, sem maiores especificidades de dados desagregados por etnia. Em uma primeira análise, uma codificação por etnia, considerando pessoas de ascendência indiana, árabe e latina foi realizada, e não havia demonstrado muitos resultados. Portanto, optou-se por não utilizar etnia neste estudo, concentrando-se somente em raça/cor, inclusive para melhor comparação entre grupos dos dois países considerando suas diferenças socioeconômicas, demográficas e históricas, embora seja relevante ressaltar que o grupo “AAPI” dos EUA comporta uma diversidade maior de pessoas asiáticas e das ilhas do Pacífico do que o grupo “amarelos” no Brasil, que se refere exclusivamente a pessoas de ascendência leste-asiática, o que poderia se traduzir em mais dados brutos nos gráficos do que no caso dos canais brasileiros se muitas citações tivessem mencionado populações da Ilha do Pacífico para além das populações asiáticas, o que não foi o caso.

Assim, detalhando parte do que já foi mencionado na metodologia, foram categorizados em “AIAN - American Indian and Alaska Native” (para povos indígenas e nativos do Alasca), “Black or African American”, “AAPI - Asian American and Pacific Islanders”, o que é condizente com algumas das categorias encontradas nos censos do país. No caso do Brasil, foram categorizados pelos mesmos grupos de identidades raciais previstos no censo do IBGE: “Pretos” e “Pardos” (apresentados sempre agregados em “Negros”), “Indígenas” e “Amarelos”³⁸. Em ambos os casos, os grupos “White” e “Branços” foram desconsiderados

³⁸ Inúmeros estudos já realizaram conexões com o texto de Moreira (2019) aplicado, porém, às experiências de pessoas amarelas no Brasil (além de outras referências dos Estados Unidos). Aqui, cabe destacar um dos trabalhos mais recentes, realizado por Bueno (2022), ainda que, em média, as situações socioeconômicas atuais de populações amarelas no Brasil não sejam similares às das pessoas negras e a composição do grupo seja

pois não se trata de minorias sociais e políticas com alto grau de vulnerabilidade a discriminações por sua raça/cor.

2.3.2. “Categorias protegidas”: Sexo e gênero

Apesar de serem categorias e conceitos distintos (“sexo” e “gênero”), foram trazidos juntos, aqui, considerando a análise e apresentação somente de dados envolvendo discriminação contra mulheres (cis³⁹ e trans, sem considerar discriminações com termos específicos que atinjam populações trans, pois estas foram categorizadas no grupo “LGBTQIAP+”), em uma perspectiva mais próxima ao conceito de gênero (social) do que “sexo” (biológico).

Cabe ressaltar, ainda, que a própria distinção entre “gênero” e “identidade de gênero”, para a autora, é inexata, pois gênero por si só já se refere à identidade e à identificação. Contudo, para distinguir os dois códigos, neste grupo (“sexo” e “gênero”), foram categorizados os insultos discriminatórios contra mulheres, no geral, e no grupo “identidade de gênero” e “orientação sexual” as ofensas discriminatórias contra populações LGBTQIAPN+.

Wittgenstein (1991[1953]), ao analisar a linguagem, compreende a existência dos chamados “jogos de linguagem”, dado que, ao expressar-se em uma determinada língua, o indivíduo acata determinadas regras, como também recuperam Zanello e Romero (2012) em ““Vagabundo ” or “vagabunda”? Swearing and gender relations*”.

Seja por meio de interpretações derivadas da Filosofia da Linguagem e da Psicanálise, entendendo o ato de xingar como detentor de um efeito catártico sobre quem o profere e um efeito perlocucionário no receptor - como argumentam Zanello e Romero (2012), com base no Houaiss e Villar (2001) e em Austin (1990) -, seja por meio de observações derivadas da Análise do Comportamento, onde o ato de xingar é percebido como um comportamento verbal e, por vezes, como forma de controle coercitivo perante um grupo oprimido (GALLO et al., 2019), o xingamento, quando associado à discriminação, oferece uma ampla possibilidade de estudos a partir do que se extrai das fontes primárias coletadas.

distinta do cenário estadunidense (Bertolozzi, 2021), porém também não são equivalentes às experiências de pessoas brancas, como destaca o autor baseando-se nos insultos raciais analisados. Além disso, a frequente fetichização e exotificação dos corpos amarelos, em especial de mulheres amarelas, potencializados pela indústria do entretenimento, também reforça as interseccionalidades entre este grupo racial, sexo e gênero, causando contínuo desconforto para as vítimas, como observara Inamura (2019).

³⁹ Cis ou cisgênero: quem identifica com o seu próprio sexo biológico de nascimento e gênero atribuído ao nascer.

No estudo de Zanello e Romero (2012) com um grupo de 375 adultos (homens e mulheres, sem observação sobre quais seriam cis ou trans), os participantes homens concluíram que os piores xingamentos para si mesmos eram aqueles relacionados a um comportamento sexual passivo (“bicha”, “corno” e afins), em termos LGBTQIAPN+fóbicos, assim como traços de caráter e investimento em segundo lugar, como em “vagabundo”, enquanto que as participantes mulheres assumiram que os piores xingamentos para si mesmas seriam aqueles envolvendo sua “natureza sexual ativa” (“cadela”, “puta”, “prostituta”, “vagabunda” etc).

Percebe-se, desde aqui, que o sentido de “vagabundo”, no masculino, não é o mesmo que “vagabunda”, no feminino, em português. No artigo de Zanello e Romero (2012), escrito originalmente em inglês, as autoras utilizaram “tramp” como tradução para “vagabundo(a)” em ambos os casos, ainda que “tramp”, atualmente, esteja mais próximo à definição de “vagabundo” para homens em português do que à definição de “vagabunda” para mulheres em português, dada a diferença perceptível no tom e à natureza à qual o xingamento se refere - uma está ligada a um traço de caráter e/ou de autodesenvolvimento, como as próprias autoras averiguaram, e outra está ligada à natureza sexual ativa. Mesmo assim, “tramp” também existe no inglês estadunidense como uma antiga forma ofensiva para se referir a mulheres, sendo “vagabunda” a palavra mais próxima⁴⁰.

Tais termos, assim como outros que já foram demonstrados no capítulo explicativo sobre os materiais e métodos aqui empregados, foram utilizados como palavras-chave para pesquisar mensagens possivelmente discriminatórias e/ou desinformativas em diferentes contextos. No caso do código “gênero”, criado para ser relacionado à “categoria protegida” elencada pela Twitch com o mesmo nome, somente o termo “vagabunda” (no feminino, atribuído a mulheres, sejam elas cis ou trans) foi muito utilizado nos chats ao longo de todas as transmissões em português coletadas e analisadas, sem considerar quando foram citadas verbalmente pelos próprios *streamers* e/ou outras pessoas em vídeo.

Contudo, nem só de “vagabunda” é composta a discriminação (novamente, por meio de insultos discriminatórios) por sexo e gênero tendo como alvo mulheres no *chat* das transmissões, ou mesmo a discriminação por sexo e gênero na sociedade como um todo. Conforme já apontado por Zanello e Romero (2012), outros termos, geralmente atrelados à natureza sexual da mulher, tais como “puta”, “vadia” e afins também foram pesquisados, e seus resultados descritos nas seções que tratam da análise dos conteúdos dos *chats*.

⁴⁰ OXFORD (2023). Disponível em: bit.ly/41a1MCc. Acesso em: 12 fev. 2023.

2.3.3. “Categorias protegidas”: Orientação sexual e identidade de gênero

Apesar de serem dois conceitos distintos, orientação sexual e identidade de gênero foram agrupados em “LGBTQIAP+/LGBTQIAPN+” ao longo dos gráficos, para compor um grupo de ataques direcionados especificamente a esta população como um todo.

Sendo assim, casos envolvendo discriminação específica contra mulheres trans e travestis, e não contra mulheres cis, por exemplo, com ofensas especificamente relacionadas à sua transsexualidade, foram categorizados no grupo “LGBTQIAPN”, de “orientação sexual” e “identidade de gênero”, embora discriminações contra mulheres (no geral, cis e trans) previstas no código “sexo e gênero” possam ser prejudiciais para ambas.

Também para obter estatísticas mais detalhadas, todos os ataques relacionados à orientação sexual e identidade de gênero foram codificados de acordo com o subgrupo (dentro do grupo LGBTQIAPN+⁴¹) especificamente atingido: lésbicas, gays, bissexuais, transsexuais e travestis (que podem ou não ocorrer simultaneamente), intersexo, assexuais, panssexuais e não-binários⁴². Intersecções, assim como em quase todas as demais categorias até aqui já citadas, podem ocorrer - afinal, um homem transsexual pode ser gay, por exemplo. Ataques discriminatórios que afetem mais de um grupo foram identificados com mais de um código, e os gráficos de co-ocorrências exibiram quais foram as interseccionalidades mais recorrentes.

Estas informações foram aqui dispostas detalhando alguns dos preceitos que serão discutidos em “Dados e Métodos”, pois, novamente, a revisão de literatura aponta para intersecções não somente de raça/cor e gênero, mas também de raça/cor e orientação sexual, gênero e orientação sexual, e outras possibilidades (CRENSHAW, 1989; CRENSHAW, 2002).

Em relação à homofobia, que atinge diretamente pessoas lésbicas, gays e bissexuais⁴³ (cisgênero ou não), uma análise deste tipo de discriminação por meio do humor em contextos

⁴¹ O termo “queer”, que se tornou ainda mais difundido por meio da teoria *queer* (BUTLER, 1990), não foi utilizado como um código dentro da categoria LGBTQIAPN+ pois é considerado um termo “guarda-chuva”, que abarca todos os grupos já citados e os demais não referidos, também representados pelo símbolo “+”. Ainda assim, para evitar a perda de dados derivada de sua não-categorização (sobretudo nas análises de canais que estão majoritariamente em inglês, dada a provável maior utilização do termo nos Estados Unidos do que no Brasil), ele foi pesquisado nas interações por chat assim como os demais, e teve suas ocorrências e frequências registradas em um código à parte que, apesar de não constar nos gráficos, foi mencionado ao longo do texto em seção correspondente.

⁴² “Pessoas não-binárias, não binárias ou não-binárias são pessoas cujo gênero não é nem 100% homem e nem 100% mulher” (ORIENTANDO, s.d.). Disponível em: bit.ly/3ofivW6. Acesso em: 12 fev. 2023.

⁴³ Além de bifobia, pessoas bissexuais, por também terem a possibilidade de sentir atração sexual e se relacionarem com alguém do mesmo sexo, acabam enfrentando homofobia em situações onde são, inclusive,

organizacionais revelou, como muitos outros estudos referenciados neste, que é sobretudo nestes ambientes que há uma maior expectativa de que pessoas homossexuais tenham um comportamento que corresponda à heteronormatividade (POMPEU E DE SOUZA, 2019) - resumidamente, um padrão de gestos, atitudes e afins do que é considerado “normal”, tendo como base o “normal” sendo apenas relacionamentos heterossexuais (BUTLER, 1990).

Embora seu foco de análise tenha sido o mundo do trabalho, um aspecto específico que se fez muito presente, também, no contexto das interações da Twitch, foi o humor como meio de discriminação contra este (e outros) grupos. Os ataques nem sempre são considerados como tais - nem mesmo todas as notícias referenciadas neste estudo usam o próprio termo “ataque” ou “ataques” para casos envolvendo *streamers* dizendo alguma palavra considerada discriminatória - justamente pelo elemento “humor”.

2.3.4. Outras “categorias protegidas”

Conforme será detalhado no capítulo 3 “Dados e Métodos”, não foram codificadas as demais “categorias protegidas” apresentadas nas diretrizes da plataforma e aplicáveis, como casta, origem nacional, status de imigração, religião, deficiência, condição médica grave e idade (excluindo-se “status de veterano”), considerando o tempo de execução e o escopo desta análise, além das demais justificativas apresentadas ainda neste capítulo. Contudo, pretende-se utilizar dados já coletados nesta pesquisa para futura codificação e análises posteriores, dando continuidade ao estudo para preencher lacunas existentes na área, inclusive criando novos códigos para outras possíveis categorias “desprotegidas” (pois não estão citadas enquanto “protegidas” pelas Diretrizes da Plataforma), tais como origem regional, classe socioeconômica, gordofobia e, como categoria de identificação de conteúdo, “apologia ao nazismo” e/ou “neonazismo”.

2.4. Desinformação Político-Eleitoral

Tentar compreender a série de motivações que conduzem usuários a compartilhar conteúdos desinformativos entre si faz parte dos esforços de autores que verificaram a existência dos chamados “filtros bolha” (BRANCO, 2017, p. 53) – responsáveis, nas redes sociais, por concentrar conteúdos específicos de acordo com as preferências de cada um - e a prevalência

julgadas como se fossem gays ou lésbicas. Desta forma, Pompeu e De Souza (2019) abrangem também homens e, em menor percentual amostral, mulheres bissexuais nas entrevistas de sua pesquisa.

de vínculos afetivos e proximidade como fatores que potencializam a crença e a disseminação de notícias falsas recebidas (BANAJI E BHAT, 2019, p. 53).

Também cabe ressaltar que, conforme será abordado no capítulo seguinte, o uso do termo “fake news”, muitas vezes, foi feito de forma intencionalmente equivocada por parte de figuras políticas que simplesmente não queriam assumir a autoria e a veracidade de seus atos, distorcendo o conceito para deslegitimar as alegações feitas que, na verdade, correspondiam à realidade - ou seja, não eram fruto de desinformação (FGV DAPP, 2018). Os próprios presidentes Trump e Bolsonaro, que antes atacavam o termo, passaram a fazer uso dessa expressão de tal forma: se antes o argumento ia na direção de contestá-la, agora, o argumento preza por utilizá-la de modo que sejam deslegitimadas as falas de candidatos concorrentes.

Em 2022, no contexto da Guerra entre Rússia e Ucrânia, tribunais russos condenaram a plataforma Twitch ao pagamento de multa em três ocasiões seguidas, sendo que, nas duas primeiras vezes, com um intervalo de apenas quinze dias entre uma condenação e outra: primeiro, por não ter removido uma transmissão em que Alexei Arestovich, assessor do presidente ucraniano, teria citado “informações falsas” sobre o conflito⁴⁴; depois, por hospedar um curto vídeo com “supostos” crimes de guerra envolvendo o exército russo⁴⁵; e, por último, por não remover materiais relacionados ao tema. Em ambos os casos, o argumento utilizado envolveu acusação de “fake news” e “informações ilegais”⁴⁶, além de a empresa já ter sido multada, na mesma época, por ter se recusado a coletar dados pessoais sensíveis. No TikTok, também houve uma situação semelhante⁴⁷. Antes, a Twitch já teria, inclusive, suspenso pagamentos de *streamers* russos como forma de “boicote” e protesto⁴⁸.

Sabe-se que o fenômeno da desinformação não existe somente em contextos políticos e/ou eleitorais. Contudo, houve um enfoque específico em “desinformação político-eleitoral”, embora possa se questionar se existe alguma desinformação que não seja política.

Por “desinformação político-eleitoral”, esta pesquisa se refere ao uso da desinformação relacionado a campanhas e usos políticos no âmbito das eleições - do Brasil (2018, 2020 e 2022) e dos Estados Unidos (2016, 2020 e 2022). Embora conteúdos como vacinação e a

⁴⁴ POSSA, Julia (2022). **GizModo UOL**. Disponível em: bit.ly/3GNqYGe. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁴⁵ RUSSIA... (2022). **Reuters**. Disponível em: reut.rs/4169nRQ. Acesso em: 05 jan. 2023.

⁴⁶ MOSCOW... (2022). **Rferl**. Disponível em: bit.ly/41xPhQs. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁴⁷ MARROW, Alexander (2022). **CNN Brasil / Reuters**. Disponível em: bit.ly/43BzUs1. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁴⁸ KOVACS, Leandro (2022). **BitMag**. Disponível em: bit.ly/43yb1O7. Acesso em: 15 abr. 2023.

pandemia de covid-19 possam até não parecer políticos em um primeiro olhar, deve-se considerar que o uso destes temas foi recorrente nas campanhas em ambos os países e, portanto, também foram considerados nas análises, dada a instrumentalização dos assuntos nos debates. Outros detalhes mais específicos sobre o que foi pesquisado e categorizado como desinformação deste tipo constam no capítulo 3 “Dados e Métodos”.

Em "The Science of Fake News", Lazer et al. (2018) argumentam que o crescimento desse tipo de desinformação enfatiza o grau de erosão das instituições, e que este é um problema que causa preocupação no mundo todo. Tanto as "fake news" - definidas pelos autores como "informações fabricadas" capazes de imitar conteúdos de mídias tradicionais, com recursos editoriais, mas que não as imitam em seu "processo organizacional ou intenção" -, quanto a desinformação - caracterizada pelas "informações falsas que são espalhadas propositalmente para enganar pessoas" -, em si, são entendidas como "desordens da informação"⁴⁹ (LAZER ET AL., 2018, p. 2), termo originalmente cunhado por Wardle e Derakhshan (2017).

Considerando estas definições postas, neste estudo, optou-se por averiguar casos de desinformação político-eleitoral como um todo, não se restringindo às fake news, especificamente, pois nos debates por *chat* e transmissões, os *streamers* e demais usuários tendem a discutir sobre diversos assuntos citando ou não notícias, sejam elas intencionalmente falsas e “fabricadas”, ou verdadeiras. Sendo assim, entendeu-se que a pesquisa por desinformação forneceria mais detalhes, por ser um conceito mais abrangente.

Lazer et al. (2018) argumentam que, conforme já mencionado, apesar destes fenômenos terem começado a ficar em evidência durante cenários políticos, a vacinação e a nutrição também foram pautas. Compreendem, por fim, que o uso destas ferramentas como “arma política”, inclusive pelas próprias plataformas (citando o Facebook), também ocorre, e que esta desordem informacional se trata de um “parasita” que “[...] se beneficia dos meios de comunicação e mina sua credibilidade simultaneamente” (LAZER ET AL., 2018, p. 2).

Finalmente, a consequente desconfiança em algumas dessas instituições, em especial a imprensa e a ciência, segundo Ferrari e Boarini (2020, p. 40), favorece o surgimento de “[...] movimentos tradicionalmente negacionistas”. Tais movimentos podem interferir - e assim o fazem - gravemente em processos de tomada de decisão e votação em democracias, inclusive atacando as próprias ferramentas que as compõem. Sendo assim, neste estudo, foi

⁴⁹ Tradução de “informational disorders” utilizada na literatura desta forma. No entanto, também poderia ser traduzida como “distúrbios [ou transtornos] informacionais”.

considerada, sobretudo, a desinformação político-eleitoral cujo alvo foi o próprio sistema democrático e seus elementos de composição: as urnas eletrônicas no Brasil e os *ballots* nos Estados Unidos, assim como as votações e *polls*, conforme descrito no capítulo 3 “Dados e Métodos”. Desinformação contra os principais candidatos dos dois países, em 2022, também foi considerada, mas com ênfase maior em desinformação contra o próprio processo eleitoral e seus meios, pois estes tendem a ser alvos ainda mais fáceis de movimentos negacionistas.

2.5. Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo

Em uma revisão sistemática da literatura (RSL) brasileira sobre regulação de plataformas e governança, Seto (2021) corroborou com a conclusão de Lima e Valente (2020; 2019) acerca do panorama internacional do tema: inexistente consenso sobre o conceito e o uso de "plataformas digitais" ao referenciar regulações e agentes (SETO, 2021, p. 243).

Apesar disso, o autor (SETO, 2021, p. 227), por trabalhar com dois eixos conceituais (“políticas regulatórias” e “plataformas digitais”), recupera, na metodologia de sua revisão, o termo “regulação” com compreensão semelhante à de Lima e Valente (2020), entendendo-a enquanto um "disciplinamento" de atividades em sociedade com "regras comuns" e "instâncias responsáveis", mas "não necessariamente estatais" (LIMA E VALENTE, 2020).

No presente estudo, também foi utilizada a mesma definição, sobretudo neste capítulo, para o entendimento do que seria a regulação como um todo - e a regulação de plataformas deriva, portanto, do próprio conceito de “plataforma”, que, antes mesmo de “plataformas digitais”, significava inicialmente uma “[...] infraestrutura ou ambiente que possibilita[va] a interação entre dois ou mais grupos”, e que com o advento das tecnologias digitais, passaram a ser, as plataformas, “[...] infraestruturas digitais que possibilitam a interação de dois ou mais grupos” (SNIRCEK, 2017, p. 25; OLIVEIRA, CARELLI E GRILLO, 2020). Porém, como definiram Almeida et al. (2022), a princípio, os comportamentos e conteúdos que poderão ser publicados e mantidos dependem de regras das próprias plataformas, sendo, portanto, a capacidade autorregulatória⁵⁰ uma de suas características definidoras (KLONICK, 2017).

⁵⁰ Conforme observaram Almeida et al. (2022), os termos de uso e políticas da comunidade (ou diretrizes) já foram até mesmo entendidos como a “lei da plataforma” (BELLI, FRANCISCO E ZINGALES, 2017), ou ainda como sua “constituição” (CELESTE, 2019). Isto não quer dizer, contudo, que as plataformas podem decidir, ao menos em teoria, de forma completamente arbitrária e sem respeitar direitos humanos fundamentais o que pode ou não permanecer nelas: para isto, há a “governança de plataformas digitais enquanto fenômeno multissetorial que abriga entidades estatais, privadas e da sociedade civil, [...e] também realizada pelas próprias plataformas digitais” (ALMEIDA ET AL., 2022, p. 6). Almeida et al. (2022) compreendem, ainda, que como em Estados Democráticos de Direito são os próprios Estados e entidades estatais que se responsabilizam por tomar decisões

Na revisão sistemática de literatura de Seto (2021), foram analisados 381 resumos de artigos, tendo sido selecionados 23 mais pertinentes para observação mais aprofundada, considerando que um dos objetivos da pesquisa seria "refletir o estado da arte da literatura nacional sobre o tema, identificando tendências comuns e lacunas, e sugerindo novas áreas a serem exploradas" (SETO, 2021, p. 243). Nenhum deles analisou a Twitch.

Os artigos foram publicados entre 2009-2021, mas deve-se considerar, como revelou o autor, que sua revisão foi publicada no segundo semestre de 2021, portanto nem todos os artigos daquele ano foram incluídos. Ainda assim, constatou-se um alto crescimento de trabalhos a respeito desde 2018, sobretudo em 2021 e ainda mais em 2020, sendo deste período 43% dos artigos selecionados a partir dos seus critérios de relevância (SETO, 2021, p. 229).

Já a “regulação de plataformas” não tem uma única definição exata: como observara Seto (2021), poucos trabalhos dedicaram-se a mapear o debate internacional e nacional sobre o tema e trazer definições, sendo o de Lima e Valente (2020), à época, o único encontrado, dentre os pesquisados, que já mencionava a defesa, por parte da ONU, de legislações que apoiassem proteção de dados já em 2014 - contudo, ainda não definia o conceito.

O que se pode dizer é que, neste trabalho, por “regulação de plataformas” a autora se refere aos “instrumentos regulatórios internacionais de *soft law*⁵¹ que pretendem servir como guia de melhores práticas à moderação de conteúdo online, visando a proteção de direitos humanos” (ALMEIDA ET AL., 2022). Entretanto, a regulação de plataformas como um todo vai para muito além de princípios e instrumentos internacionais, pois também pode incluir aspectos das legislações internas de cada país - porém este não é o objetivo desta pesquisa.

No Brasil, por exemplo, tem se debatido regulação de plataformas, no âmbito da legislação interna, levando em consideração os seguintes marcos regulatórios e possibilidades de

acerca de direitos fundamentais (por serem “eleitas democraticamente” e terem “mecanismos de fiscalização, prestação de contas, e freios e contrapesos”), haveria uma lacuna de legitimidade para a remoção de conteúdo pelas plataformas, vazio que tenta ser preenchido por meio de “[...] mecanismos de *accountability*, transparência e devido processo em suas políticas de comunidade, bem como basear tais políticas na proteção de direitos humanos de seus usuários” (ALMEIDA ET AL., 2022, p. 7).

⁵¹ Conceito "multifacetado" que pode ser resumido como "um instrumento (*non-binding norm*) que não segue, em termos tradicionais, o princípio do *pacta sunt servanda*", e além disso "[...] não é tratado, pois não segue os rituais pertinentes à elaboração desta modalidade de fonte, e também não é costume, que depende de demonstração" (CARVALHO, 2006:45-46). Também é possível utilizar-se da definição de Nasser (2005), que o entende como normas, jurídicas ou não, que preveem mecanismos não-adjudicatórios para descumprimento delas, atos concertados por Estados que não sejam necessariamente obrigatórios, exceto tratados, resoluções e decisões de organizações internacionais não-obrigatórias e instrumentos de entes não estatais com princípios norteadores de comportamento dos Estados e demais entidades com a tendência a um novo ordenamento jurídico.

intervenção: Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD, L13709), Artigos 138, 139, 140 e 154-A do Código Penal, a Lei nº 13.718/2011, a Lei nº 12.737/2012 ("Lei Carolina Dieckmann"), o PL 2630/2020 ("PL das Fake News") e o Decreto Legislativo 37/2021 (em que o Brasil adere à Convenção de Budapeste, internacional - com destaque ao Protocolo Adicional à Convenção sobre o Cibercrime, também de 2003, referente à criminalização de atos considerados racistas e xenofóbicos que tenham ocorrido por meio de sistemas computacionais).

Nos EUA, o debate tem se concentrado na Seção 230 do Communications Decency Act, no Children's Online Privacy Protection Act (COPPA), no Gramm-Leach-Bliley Act (GLBA), na Convenção de Budapeste e em outros marcos regulatórios nacionais e internacionais.

Contudo, considerando que o objeto desta pesquisa é somente o conjunto de princípios que possam nortear regulação de plataformas e moderação de conteúdo contra desinformação e discriminação, legislações internas não foram analisadas, pois demandariam outros métodos de análise e investigação, inclusive podendo contemplar aspectos constitucionais dos dois países com o método de constitucionalismo comparado.

Além disso, outros princípios que contemplam parcialmente a especificidade do tema, embora sejam notórios em regulação de plataformas, também não foram considerados nas análises comparativas, tais como Charting a Way Forward e os Princípios de Camden sobre Liberdade de Expressão e Igualdade. A própria Declaração Universal dos Direitos Humanos, que forneceu elementos importantes para a constituição de muitos dos princípios aqui analisados, também não foi comparada - e não por inaplicabilidade - com o argumento de que a Twitch pertence a uma empresa privada e não a um Estado, afinal, a literatura e a jurisprudência internacional já vêm constatando a expansão da responsabilidade das plataformas perante a garantia de direitos humanos, o que será argumentado em capítulo posterior; mas apenas por uma limitação de escopo que leva em consideração princípios cujos tópicos foram pensados, desde sua concepção, para atender às dificuldades e às demandas mais específicas intensificadas pelas plataformas digitais.

Por fim, em relação à moderação de conteúdo, pode-se corroborar com o argumento de Almeida et al. (2022) que a entendem como um dos mecanismos de governança das plataformas digitais - e que, como argumentou Grimmelmann (2015, p. 47), é por meio dele “[...que] fazem valer suas políticas de comunidade, [...cujo objetivo é] facilitar a cooperação e evitar abusos”. Muitas vezes, é por meio da moderação de conteúdo que as práticas com

potencial prejudicial aos direitos humanos, como o discurso danoso online - que pode, por sua vez, abarcar de assédio e desinformação a racismo e conteúdo terrorista (CLARK et al., 2019; ALMEIDA et al., 2022) -, podem ser evitadas. Em outros momentos, porém, pode ser a própria moderação de conteúdo a responsável por ferir direitos humanos básicos, como a liberdade de expressão. A linha entre até onde deve ir a moderação para garantir um ambiente livre de discurso de ódio, discriminação e desinformação, e até onde as práticas para remover ou impedir tais discursos podem ir diante da proteção à liberdade de expressão é sempre tênue e, por este e outros motivos, a discussão sobre regulação de plataformas e moderação de conteúdo sempre deve ser realizada de forma multissetorial.

2.5.1. Cenário em outras redes sociais

Perto da finalização da execução deste projeto, uma nova dissertação de mestrado publicada por De Almeida (2022) contribuiu enormemente, para efeitos de comparação, com os resultados encontrados desde 2020 no universo da Twitch. Em sua pesquisa, ela analisou diversos fatores relacionados à moderação de conteúdo e regulação de plataformas. Um de seus capítulos refere-se à publicação das políticas e diretrizes da comunidade de grandes redes - Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Pinterest, TikTok, LinkedIn e Snapchat.

Em relação às diretrizes da comunidade de tais plataformas, a autora observou que todas apresentam “políticas de *enforcement*” - capacidade de aplicar determinadas “[...] regras para enfrentamento de conteúdos publicados que violem suas políticas de comunidade” (DE ALMEIDA, 2022, p. 79). No entanto, divergem em seus detalhes, se há diretrizes ou políticas da comunidade (ou somente políticas de privacidade e termos de uso) e se há relatórios de transparência públicos.

Um dos grandes desafios apresentados pela autora já no início do capítulo supracitado está relacionado à publicação do histórico de alterações (ou versões) nas diretrizes da comunidade, algo que o Facebook manteve e pode-se perceber que foi de grande valia para a execução da pesquisa, inclusive para comparações entre os padrões de 2018, 2019 e outros anos. A Twitch disponibilizava algo semelhante até meados de 30 de janeiro de 2022, quando a página das Diretrizes da Comunidade foi alterada em grande medida (tornando-se uma página dinâmica) e o acesso às versões anteriores foi suspenso. Tal acesso não é importante somente para que se possa executar pesquisas, mas também como um mecanismo de transparência (*accountability*) para com seus usuários. Outras plataformas analisadas pela autora, como YouTube, Pinterest e TikTok também “[...] não apresentam de forma tão explícita as atualizações em relação às

versões anteriores, nem possuem uma seção para conteúdos que serão sinalizados e analisados com maior contexto” (DE ALMEIDA, 2022, p. 76). Ela destaca, porém, que apresentam os conceitos de conteúdos que violam suas políticas e os dividem em categorias, além de descrever o que não deve ser publicado.

O LinkedIn, como plataforma profissional, restringe-se a “Diretrizes Profissionais de Comunidade”, limitando conteúdos a publicações “[...] profissionalmente relevantes [...]”, e recomendando que não usuários “[...] não se envolvam em iniciativas sexuais ou românticas”, como revela a autora (DE ALMEIDA, 2022, p. 77). Segundo sua concepção, tamanho controle poderia conduzir a hesitações sobre grande intervenção na liberdade de expressão daqueles que utilizam a rede, dado que estes não seriam “[...] necessariamente discursos considerados danosos, nem [...] ilegais” (DE ALMEIDA, 2022, p. 77).

Enquanto o Twitter possui uma página chamada “regras e políticas” com definições de “conteúdos sensíveis (safety and cybercrime)” e “violações de direito de propriedade”, com divisões de categorias e definições do que não é tolerado, sendo mais detalhadas na explicação de quando tal conteúdo será classificado de um certo modo, bem como as consequências, o Snapchat tem “Diretrizes da Comunidade” que, embora chamadas desta forma, não apresentam mais do que “[...] poucas amplas definições de conteúdo que não deve ser compartilhado na plataforma”, tendo sido consideradas pela autora como as menos detalhadas de todas as observadas, embora descreva que a plataforma se reserva o direito de remoção de usuários por sua própria discricionariedade desde que apresentem “[...] perigo a terceiros, dentro ou fora do Snapchat - incluindo líderes de grupos de ódio e organizações terroristas, e indivíduos com reputação de incitar comportamento violento” (DE ALMEIDA, 2022, p. 77). Vale lembrar que condutas inadequadas (com escopo maior do que “apresentar perigo a terceiros” e semelhantes, de acordo com os critérios analisados no capítulo desta pesquisa dedicado à análise do histórico de evolução das Diretrizes da Comunidade) dentro e fora da Twitch também passaram a ter consequências após atualizações nas Diretrizes.

Por fim, assim como em algumas plataformas analisadas por De Almeida (2022), a presente pesquisa identificou que a Twitch também passou a dispor de Relatórios de Transparência a partir de 2021 (tendo sido o primeiro referente a 2020), além de se utilizar de *blogs* próprios para meios de publicações de notícias sobre alterações nas diretrizes, mesmo que de forma pouco consistente (nem sempre as notícias eram publicadas sobre cada uma das alterações, tendo isso ocorrido somente com que concentravam mudanças maiores ou consideradas como

mais relevantes pela plataforma - o mesmo também ocorreu em relação ao compartilhamento deste tipo de conteúdo em suas redes sociais oficiais, como Twitter).

2.6. Eleições no Brasil e nos EUA: desinformação, discriminação e plataformas digitais

O fenômeno da desinformação e das *fake news* tem sido cada vez mais considerado em análises sobre eleições e decisões políticas, tanto no Brasil (IDEIA BIG DATA E AVAAZ, 2018), como nos Estados Unidos e outros países. Embora cada vez mais complexa e apoiada em ferramentas de compartilhamento automático, tais como *bots* e outros tipos de aplicações para disparos de conteúdo em massa, a desinformação, contudo, não se restringe às atividades automatizadas: em um estudo anteriormente mencionado, realizado por Banaji e Bhat (2019), sobre o caso indiano de disseminação de fake news em meio a campanhas eleitorais, constatou-se que a intimidade e a familiaridade entre os transmissores e receptores de conteúdo via What'sApp, por exemplo, eram fatores até mais importantes do que o grau de conhecimento técnico e/ou nível de instrução daqueles que enviavam o conteúdo, ou qualquer outra variável, para que houvesse credibilidade entre ambos. Ou seja: ainda que a disseminação por *bots* - que, inclusive, também ocorre na Twitch - pudesse fazer com que determinada mensagem chegasse em um determinado indivíduo, o fato de este acreditar e possivelmente repassar a (des)informação dependia mais da familiaridade de quem havia enviado para ele: mesmo em círculos universitários, verificou-se ser mais provável que um aluno confiasse na informação repassada por seu professor, dada essa relação de familiaridade, confiança e credibilidade, do que por outros fatores.

Nesse sentido, analisar algo semelhante, com base nas realidades brasileira e estadunidense dos canais da Twitch, também pode corroborar com o entendimento de como esse fenômeno ocorre em uma plataforma ainda pouco estudada – foram encontrados poucos estudos, em geral estadunidenses, publicados sobre a plataforma e que costumam ser sobre as motivações para que usuários publiquem comentários na plataforma (LYBRAND, 2019), conteúdos de jogos (SJÖBLOM et al., 2017) etc., tendo aumentado o número de publicações ao longo do tempo, sobretudo a partir de 2020 -, porém tão acessada.

2.6.1. Breve panorama brasileiro (2018, 2020 e 2022)

Kalil (2018) constatou a importante presença de *haters* e *trolls* (usuários que, em geral, têm comportamento agressivo e desproporcional na Internet, inclusive utilizando-se de piadas e/ou

conteúdos pouco confiáveis para desestabilizar discussões) em grupos de apoio a Jair Bolsonaro, à época das eleições de 2018. Perfis assim são comuns em jogos on-line.

No mesmo ano, também ficou conhecido o jogo “Bolsomito 2k18”, disponibilizado na plataforma Steam (e posteriormente retirado dela), cujo enredo e objetivos centrais consistiam em atacar (agredindo física e verbalmente, por meio de personagens virtuais) grupos considerados minoritários no meio da rua, como pessoas negras, mulheres, população LGBTQIAPN+ e outros (SILVA, 2020). Segundo a autora, quando a personagem central (“Bolsomito”, em referência ao presidente Jair Messias Bolsonaro, à época candidato) mata seus inimigos, eles são transformados em um “emoji” de fezes, um forte elemento discursivo que não atribui a mesma dignidade dos “cidadãos de bem” aos pertencentes a grupos minoritários e que não defendam Bolsonaro (SILVA, 2020, p. 152).

Estas duas referências trazem alguns dos importantes aspectos de como os jogos, em si, bem como suas comunidades de jogadores, têm sido um cenário onde determinadas narrativas discursivas prevaleceram ao longo das eleições. Conforme já abordado anteriormente, também no pleito eleitoral de 2018, até mesmo as transmissões de Renan Bolsonaro na Twitch revelaram grande apelo político e elementos visuais da campanha de seu pai, além de discursos ofensivos, discriminatórios e desinformativos.

No entanto, é claro que esta não é uma realidade isolada da Twitch ou dos jogos: tanto os próprios perfis dos candidatos quanto os de outras pessoas, incluindo *bots*, em redes sociais diversas como Facebook, Youtube, Twitter e Instagram, foram relevantes à época, e não somente nas manifestações de 2018, mas sobretudo a partir de 2013 (FGV DAPP, 2018). Neste mesmo estudo referenciado, também foi averiguado um aumento do uso de contas inautênticas (robôs) participando dos debates à medida em que o primeiro turno se aproximava, o que foi alvo de investigações futuras em outros estudos.

Em agosto de 2019, com um olhar já para as eleições municipais de 2020 (e, certamente, as futuras, incluindo as presidenciais de 2022), a Ministra Rosa Weber lançou junto ao TSE o “Programa de Enfrentamento à Desinformação”, que reiterou a existência da página “Desinformação”, criada pela Justiça Eleitoral, no âmbito do Programa⁵².

Nas eleições municipais de 2020, Guercio, Matheus e Napolini (2021) evidenciaram os ataques direcionados ao Padre Júlio Lancelotti, no contexto da disputa em São Paulo, por

⁵² PROGRAMA... (2020). TSE. Disponível em: bit.ly/3MNe7b0. Acesso em: 15 abr. 2023.

meio das redes sociais. Para os autores, “em tempos de campanha política, o discurso de ódio também é praticado com o escopo de obter vantagem e destaque à figura do agressor” (GUERCIO, MATHEUS E NASPOLINI, 2021, p. 55). À época, o Poder Judiciário compreendeu que o caso se tratava de "propaganda eleitoral antecipada" (TRE-SP, 2020), considerando que o objetivo não era apenas "proferir ofensas", mas também "trazer visibilidade para sua figura" (GUERCIO, MATHEUS E NASPOLINI, 2021, p. 55).

Em um estudo sobre as eleições municipais em Manaus, detectou-se que a "[...] influência da mídia e dos veículos de comunicação tende a traçar o perfil dos eleitores, apesar de haver uma diferenciação do público quanto à tipologia dos canais de informação consumidos" (FONSECA E NETO, 2021, p. 19). Na amostra – que é pequena e tem acesso à Internet, o que já traz certo viés à pesquisa –, 75,9% dos respondentes alegaram sentir mais confiança em notícias veiculadas pela TV, rádio e portais de notícias on-line de grandes emissoras.

Independentemente do município, notou-se um esforço do TSE em conter a desinformação, tendo sido evidenciada sua plataforma “Fato ou Boato”. Como detalhado em “3. Dados e Métodos”, algumas das *fake news* contestadas pela instituição envolviam supostos testes de votação on-line com participação obrigatória, sujeita à multa em caso de ausência (ESPÍNDOLA E PINHEIRO, 2020)⁵³. Em outros dois exemplos, o portal do TSE precisou desmentir, ainda, a suposta necessidade de anulação das eleições em Tocantins devido a falhas no sistema, e a "venda" das eleições municipais de São Paulo para partidos de esquerda por mais de US\$20 milhões (ESPÍNDOLA E PINHEIRO, 2020)⁵⁴.

Em artigos acadêmicos, um tópico presente nas análises sobre desinformação nas eleições municipais de 2020 foi o já mencionado contexto da pandemia de covid-19 e a radicalização, por parte do ex-presidente Jair Bolsonaro, quanto ao negacionismo da gravidade do vírus e das vacinas, bem como a insegurança quanto à concretização e à realização do pleito⁵⁵. Recorrendo, dentre outras coisas, aos estudos dos processos de rumores (tendo como pano de fundo a Primeira Guerra Mundial, sobretudo), Dourado entendeu que a circulação é um ponto comum para os dois fenômenos (rumores e *fake news*), pois “[...] é capaz de torná-los objetos de atenção e discussão públicas” (DOURADO, 2021, p. 107).

⁵³ Vide também a página do TSE “**Fato ou Boato**”. Disponível em: bit.ly/3L1OnpV. Acesso em: 09 ago. 2022.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ SANTANO, Ana Claudia (2020). **Senado**. Disponível em: bit.ly/3GQckhx. Acesso em: 15 abr. 2023.

Em seu estudo, Dourado (2021) se utilizou de cinco sites de fact-checking para coletar 72 *fake news* que circularam em dias próximos às eleições municipais de 2020, e que foram suficientemente relevantes para entrarem nas pautas destes canais de verificação. Percebeu-se, em sua análise, um pico entre o dia 15/11/20 (primeiro turno) e 29/11/20 (segundo turno). As notícias com maiores quantidades de checagens (de 4 a 5) por verificadores diferentes foram algumas das que também se encontram no capítulo 3 “Dados e Métodos” deste estudo, tendo sido contestadas também pelo site do TSE, cujos títulos eram: "Vídeo simula funcionamento da urna eletrônica e comprova que o equipamento pode ser fraudado", "Em tuíte, Boulos fala em obrigar quem tem quarto ocioso a receber morador de rua", "Eleitor com mais de 60 anos não precisa votar ou justificar em 2020", "Justificativas dos eleitores podem ser transformadas em votos válidos", "Porcentagem dos candidatos em São Paulo prova fraude nas eleições", "Vereadora de Palmas (TO) teve votos ‘roubados’ depois da apuração" e "Partidários de candidato à prefeitura de Fortaleza foram ‘pegos com urnas em carro particular’" - e estas também foram, geralmente, as que mais circularam na segunda quinzena da corrida eleitoral (Dourado, 2021, pp. 113-114). Pelos títulos, também foi possível notar que isto não se restringiu somente a um estado ou região.

Sendo assim, para as eleições presidenciais de 2022, considerando sua abrangência, também havia uma grande preocupação, sobretudo por parte de acadêmicos, organizações da sociedade civil e ativistas de direitos digitais e regulação de plataformas, quanto à proliferação de ataques discriminatórios, odiosos e de *fake news*, considerando o que já havia ocorrido no cenário de 2018. Isto ficou ainda mais evidente quando, em 15 de setembro de 2022, um documento assinado por 116 entidades concluiu que “plataformas não têm políticas para impedir sublevação nas eleições”, facilitando que tais redes possam se tornar apropriadas para a “organização de ações antidemocráticas” (como na invasão ao Capitólio nos Estados Unidos), conforme noticiado pela Folha (MELLO, 2022A).

Na referida reportagem, foi informado que “de todas as plataformas presentes no Brasil”, somente o Twitter teria políticas para evitar tal cenário. No entanto, à época da publicação, o documento ainda não havia sido divulgado, e até o momento de atualização deste capítulo, em 31 de abril de 2023, o mesmo não foi encontrado, não sendo possível confirmar se, de fato, foram analisadas realmente todas as plataformas presentes no Brasil ou somente as mais conhecidas citadas ao fim da matéria nas recomendações, tais como Meta (Facebook, Instagram e WhatsApp), YouTube, Google, TikTok, Kwai e Telegram. A Twitch não foi

mencionada, ainda que no contexto da invasão ao Capitólio nos Estados Unidos (referência para a elaboração do documento relacionado ao Brasil), a plataforma tenha banido Trump.

De acordo com a reportagem, o documento também teria alegado que o Telegram, ao menos até aquela data (15 de setembro de 2022, cerca de quinze dias antes do primeiro turno), permanecia sem uma política de combate à desinformação e não cumpriu com os compromissos que já haviam sido firmados com autoridades nesse sentido - inclusive o acordo assinado (assim como Twitter, Meta, TikTok, Google e Kwai) com o TSE - em fevereiro, comprometendo-se com o combate à desinformação relacionada às eleições (MELLO, 2022B). A matéria lembrou que, no início daquele ano, Alexandre de Moraes já tinha bloqueado o aplicativo e fez exigências para revogar a decisão - como "[...] informar as providências que estava tomando contra a divulgação de fake news" (MELLO, 2022A).

Em julho de 2022, organizações da sociedade civil divulgaram um relatório pedindo medidas mais efetivas, mas que também não foram implementadas pelas empresas. A matéria também ressaltou que, segundo o documento, embora a maioria das plataformas não permita conteúdos que incitem explicitamente a violência, casos "menos óbvios" nem sempre tinham regras de moderação - possibilitando que um político pudesse gravar vídeos levantando "dúvidas" sobre contagens de votos ou instigando eleitores a fiscalizarem urnas - atos que, embora não sejam "incentivos explícitos à violência", "[...] podem resultar em tumulto", ou que, após as eleições com resultados já contestados, políticos usassem plataformas para alegar que "a Constituição permite uma intervenção das Forças Armadas" (MELLO, 2022A).

Para Mello (2022A), o documento entendeu que acordos eram "insuficientes para limitar a desinformação no processo eleitoral [...], ainda que sua implementação tenha avançado por parte das plataformas, à exceção do Telegram". Um dos motivos seria a limitação da jurisdição local, dada a origem estrangeira das plataformas. O documento também teria citado a proibição da Meta, desde agosto de 2022, a anúncios políticos que questionassem a legitimidade das eleições, embora um monitoramento do Netlab/UFRJ tenha indicado que outros anúncios políticos passíveis de violações continuaram ativos.

Reitera-se que a atuação de Alexandre de Moraes foi importante antes, durante e após as eleições para que ataques discriminatórios e, sobretudo, a disseminação de desinformação fossem evitados ou rapidamente paralisados, garantindo a legitimidade do pleito - ainda que certas falas e decisões sejam passíveis de críticas: em exemplo, a ordem de exclusão e de proibição de divulgação de um vídeo, pelo PT, em que o ex-presidente Bolsonaro dizia que

havia "pintado um clima" com meninas venezuelanas. Segundo Sadi (2022), a campanha do ex-presidente alegou, em pedido ao TSE, que as falas foram "gravemente tiradas de contexto com o objetivo de associá-lo à pedofilia" por parte da campanha de Lula e de Gleisi Hoffman. Além de o YouTube ter removido vídeos com as falas de Bolsonaro (SADI, 2022)⁵⁶, Moraes teria dito que "a divulgação de fato sabidamente inverídico, com grave descontextualização e aparente finalidade de vincular a figura do candidato ao cometimento de crime sexual, parece suficiente a configurar propaganda eleitoral negativa" - o que é questionável.

Com exceção deste e outros casos semelhantes (sem descontextualização alguma - as falas, por si só, já eram problemáticas dentro e fora de absolutamente qualquer contexto), Moraes tomou uma série de decisões essenciais sobretudo contra *fake news* veiculadas contra Lula e outros candidatos, tanto pela campanha de Bolsonaro quanto por terceiros. Ao menos seis decisões favoráveis a Lula, por exemplo, envolviam desinformação sobre "corrupção, MEI, aborto, pedofilia e assédio"⁵⁷, fazendo com que o TSE concedesse uma série de direitos de resposta ao candidato afetado. Desde antes das eleições e mesmo logo após o primeiro turno durante entrevistas, o Ministro relatou a importância de equiparar plataformas digitais a meios de comunicação (tais como TVs, jornais e afins) durante campanhas e pleito - e assim declarou, em junho de 2022, que a Justiça Eleitoral o faria, ao menos para fins eleitorais e, em suas palavras, de "[...] abuso de poder econômico e abuso de poder político"⁵⁸.

Contudo, a desinformação não é exclusividade das redes sociais: a "mídia tradicional" (PINHO, 2022) também pode compartilhá-la. Para Moraes, deve-se haver equiparação judicial entre ela e as plataformas para que os responsáveis sejam identificados e julgados. Menciona-se o exemplo da Jovem Pan, palco de acusações com informações falsas sobre Lula, e de direitos de resposta atribuídos a ele pelo TSE⁵⁹.

No primeiro turno, houve menos compartilhamento de desinformação do que no segundo (que contou maior volume e velocidade de propagação). O TSE teve que agir mais ágil e intensamente para combatê-la, mas veículos jornalísticos e associações expressaram

⁵⁶ E também NASSIF, Tamara (2022). **CNN Brasil**. Disponível em: bit.ly/3L1ZPC5. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁵⁷ COELHO, Gabriela (2022). **CNN Brasil**. Disponível em: bit.ly/3LcEXIB. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁵⁸ MENDES, Lucas (2022). **Poder 360**. Disponível em: bit.ly/41qlxVE. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁵⁹ VARGAS, Mateus (2022). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3A3ICTw. Acesso em: 15 abr. 2023.

preocupação com o possível uso excessivo do poder de derrubar publicações, o que poderia afetar a liberdade de expressão (PINHO, 2022)⁶⁰.

Em outubro de 2022, identificou-se um aumento significativo na disseminação de desinformação, levando o TSE a intensificar suas ações para combatê-la – como o uso da Resolução TSE nº 23.714/2022 para retirar conteúdo e multar plataformas que descumprissem determinações, além de lançar outras iniciativas, como um *chatbot* de checagem, o Programa Permanente, o Sistema de Alerta de Desinformação Contra as Eleições e a página "Fato ou Boato"⁶¹. No entanto, veículos jornalísticos e associações demonstraram preocupação com o possível uso excessivo do poder de derrubada de publicações, definindo o que um jornal poderia ou não divulgar.

Por último, perto da finalização desta pesquisa, ocorreu a invasão ao Congresso Nacional, STF e Palácio do Planalto, em 08/01/23. Considerando que, desde o início deste projeto, buscou-se comparar situações envolvendo discriminação e desinformação no Brasil e nos Estados Unidos em diferentes períodos eleitorais, e entender as possibilidades de transmissões semelhantes às que ocorreram em meio à invasão ao Capitólio, caso ocorresse evento semelhante no Brasil, foi essencial acompanhar o ataque e seus desdobramentos. Diversas análises passaram a associar, inclusive, a invasão ao Capitólio à invasão ocorrida no Brasil^{62,63,64}, embora alguns pesquisadores discordem desse tipo de comparação⁶⁵.

As redes sociais importaram não só para a circulação destes conteúdos, mas também para a sua organização: foi por meio delas, sobretudo o Telegram, que horários, itinerários e até mesmo informações sobre alimentação foram divulgados pelos financiadores e apoiadores⁶⁶,

⁶⁰ E também: **ABRAJI** (2022). Disponível em: bit.ly/3L2kB4l. Acesso em: 15 abr. 2023; **MACHADO** (2022). **Agência Observatório; Instagram**. Disponível em: bit.ly/3UCBw0A. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁶¹ **COMBATE...** (2022). **TSE**. Disponível em: bit.ly/3L0uSOy. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁶² **CAPITÓLIO...** (2023). **UOL**. Disponível em: bit.ly/415GZz6. Acesso em: 09 jan. 2023.

⁶³ **EXÉRCITO...** (2023). **Exame**. Disponível em: <https://bit.ly/3KDdw9i>. Acesso em: 09 jan. 2023.

⁶⁴ **MAFEI, Rafael** (2023). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3L5D6oV. Acesso em: 05 fev. 2023. Vale lembrar que até mesmo Steve Bannon, ex-assessor da Casa Branca e considerado ex-estrategista de Trump, elogiou o caso brasileiro: **EX-ESTRATEGISTA...** (2023). **Estadão** – Disponível em: bit.ly/3GEFkc3. Acesso em: 05 fev. 2023). Autoridades do mundo todo também condenaram a invasão, incluindo políticos democratas estadunidenses que a associaram ao que ocorreu nos EUA, como Alexandra Ocasio-Cortez – em alguns casos, pedindo a extradição de Bolsonaro: **AQUINO** (2023). **Metrópoles** – Disponível em: bit.ly/3UB2dCT. Acesso em: 05 fev. 2023).

⁶⁵ Opinião de Piero Leiner, segundo **MENA, Fernanda** (2023). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3KEUa3t. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁶⁶ **CAMIOTTO, Giovanna** (2023). **Terra**. Disponível em: bit.ly/4198c4k. Acesso em: 15 abr. 2023.

com compartilhamentos, no caso do WhatsApp, pelo menos desde o dia 05⁶⁷, e em outras pelo menos desde o dia 04 (ROSAURO, 2023).

Lives em plataformas como Twitter, TikTok, Instagram, YouTube e, sobretudo, Facebook também ocorreram. Foi comum o pedido, em canais de sites como o YouTube, de doações com chaves PIX compartilhadas, com a expectativa de financiar ainda mais os ataques⁶⁸. Pelo menos 23 de 47 lives no YouTube eram monetizadas⁶⁹. Foi por meio destas chaves que investigadores identificaram possíveis financiadores⁷⁰.

Na Twitch, a situação foi similar. Embora não tenha sido identificada nenhuma notícia sobre, o monitoramento feito durante a execução desta pesquisa revelou uma atuação semelhante à existente no YouTube. Infelizmente, não foi possível acompanhar o caso desde o início dos ataques, na tarde do dia 08, mas foi possível verificar a plataforma à noite, após 18 horas, quando parte deles ainda persistia. Isto é importante de ser considerado pois a velocidade⁷¹ para moderação e remoção de vídeos e transmissões é um fator que pode inflar ou não o fenômeno, e porque outras transmissões e vídeos podem ter existido e deixado de existir (tendo sido removidos pela moderação da Twitch) antes do início do acompanhamento.

De toda forma, mesmo que isso tenha ocorrido, ainda foram identificadas algumas transmissões (pesquisando por “festa da Selma”⁷², “Brasília”, “Congresso”, “STF”, “Supremo”, “Planalto”, “Distrito Federal”, “manifestantes/manifestações”,

⁶⁷ CONVOCAÇÃO... (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/41hzQfB. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁶⁸ BRASÍLIA... (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/3UEt1Cg. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁶⁹ RIBEIRO, Amanda; MANGABEIRA, Milena; BORTOLON, Bianca (2023). **Terra**. Disponível em: bit.ly/3UCdsuV. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷⁰ INVESTIGADORES... (2023). **G1 – Globo**. Disponível em: glo.bo/41di6Sr. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷¹ Inclusive, a velocidade de contenção de transmissões nas plataformas YouTube, Twitter, TikTok, Meta (que inclui Facebook e Instagram) e Telegram foi considerada “perigosamente lenta” com muitas horas de transmissão ininterruptas e com disponibilidade do vídeo gravado até pelo menos 24 horas após a retomada pelas forças policiais, segundo relatório da ONG SumOfUs (**SUMOFUS**, 2023 – Disponível em: https://s3.amazonaws.com/s3.sumofus.org/images/Research_SumOfUs_Brazilian_Riots_January_11th_2023.pdf . Acesso em: 05 abr. 2023), com compartilhamento do Intercept Brasil (DIAS, 2023. **Intercept Brasil** – Disponível em: bit.ly/3KV1RUx. Acesso em: 05 abr. 2023.). Outras organizações da sociedade civil voltadas para ativismo e pesquisa em Direitos digitais (IRIS e Data Privacy Brasil) também se manifestaram em suas notas públicas, enfatizando repúdio e preocupação no dia 09/01/23. O movimento Sleeping Giants Brasil, por sua vez, denunciou a Jovem Pan por incitar o ocorrido e divulgar desinformação, iniciando a publicação da campanha #DesmonetizaJovemPan, pedindo às empresas que veiculavam seus anúncios (e vice-versa) para suspendê-los em respeito à democracia – em 09/01/23, o MPF instaurou inquérito contra a emissora por este motivo – MPF (2023). **MPF**. Disponível em: bit.ly/40ayiTh. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷² Código utilizado pelos envolvidos para fazer referência à depredação planejada, passando despercebidos por eventuais moderações de conteúdo e denúncias. Outro código utilizado para locais onde era possível pegar ônibus para chegar à Brasília era “Viagem para Praia”, indicando até mesmo um mapa digital, como mostram ROSSI, Amanda e RODRIGUES, Lúcia Valentim (2023). **UOL**. Disponível em: bit.ly/41cTklt. Acesso em: 15 jan. 2023.

“protestantes/protesto”, “ato”, “terroristas/terrorismo”, “invasão” e “bolsonaristas”), tendo registrado algumas (Apêndice C) para análise posterior, para caso fossem removidas.

Uma das mais emblemáticas foi a de Silvano Silva⁷³, um *streamer* bolsonarista ativo e popular no YouTube⁷⁴, e que continuou com seu canal disponível em ambas as plataformas até pelo menos 25/01/2023, na última consulta. Apenas alguns de seus vídeos de transmissão do dia 08 foram removidos da Twitch - não se sabe a data -, mas outros, inclusive com conteúdos passíveis de banimento de acordo com as Diretrizes (por potencial desinformação e conteúdos discriminatórios), permaneceram ativos nas duas plataformas até 25/01/23.

Algumas *lives* pediam para que o mesmo ocorresse não somente em Brasília, mas também em “todos os lugares”, “todos os estados”: “[...] tem que ir para São Paulo, o ato não tem que ficar só no Congresso, STF, tem que ir para São Paulo, tem que ir para Goiânia, é tipo uma cesta de ovos⁷⁵”, disse um dos *streamers* (anonimizado). Vale lembrar que, no dia seguinte (09 de janeiro de 2023), a Marginal Tietê também foi bloqueada por bolsonaristas⁷⁶.

Além disso, ao menos três *lives* que permaneciam gravadas e disponíveis no dia 08 eram dos dias 02 e 03 de janeiro, e já convocaram para Brasília. Um destes *streamers*, “andrezumbi”⁷⁷, também continuou com sua conta ativa até pelo menos 25 de janeiro de 2023, na última consulta, com última *live* tendo ocorrido no dia 24. Seus vídeos gravados de transmissões do dia 08, porém, foram removidos - não se sabe a data. O mesmo ocorreu com “Akiradunada”, com última *live* no dia 23 de janeiro. Este, porém, era um canal mais crítico e moderado.

Alguns dos vídeos, todavia, foram removidos com as contas (canais) de seus criadores: foram os casos dos intitulados “Manifestação em Brasília”⁷⁸ e “E AGORA, SERÁ O FIM DO MUNDO???”⁷⁹, ambos disponíveis no dia 08 e que já estavam indisponíveis no dia 25, com data incerta de remoção. Em ambos os casos, o discurso era mais agressivo e intenso. Notou-se que muitos destes nomearam o “evento” como “manifestação”, “ato” e semelhantes, enquanto vídeos críticos usavam “terrorismo”, “invasão” e afins, embora em um dos casos o termo “invasão” tenha sido usado positivamente por um *streamer* que apoiou a depredação.

⁷³ Disponível em: www.twitch.tv/silvanosilvanews. Acesso em: 09 jan. 2023.

⁷⁴ Disponível em: www.youtube.com/@VLOGSilvanoSilva/streams. Acesso em: 09 jan. 2023.

⁷⁵ No sentido da expressão linguística “não colocar todos os ovos em uma mesma cesta”, ou seja, não depositar todas as expectativas em um único local, no caso.

⁷⁶ AUGUSTO, Thaís (2023). UOL. Disponível em: bit.ly/3L17hgG. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷⁷ Disponível em: www.twitch.tv/andrezumbi/video/1701649438. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷⁸ Disponível em: www.twitch.tv/videos/1701649438. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁷⁹ Disponível em: www.twitch.tv/videos/1695858519. Acesso em: 15 jan. 2023.

Um dos canais de crítica fazia uma *live* contestando tuítes de Monark, conhecido na “comunidade *gamer*”, em que apoiava as depredações. Ele (Monark) teve sua conta suspensa no Twitter posteriormente, no dia 14, por decisão judicial⁸⁰.

Logo após, *fake news* alegando que Moraes teria determinado o desligamento da internet no país⁸¹, que o STF teria autorizado o monitoramento de todas as mensagens de WhatsApp⁸² e que “infiltrados” teriam sido responsáveis pelas depredações⁸³ - inclusive, em alguns casos, editando fotos e acusando políticos “de esquerda” - veicularam em grupos bolsonaristas. Iniciou-se uma verdadeira “caça às bruxas” (ROSAURO, 2023) no Telegram, em que os apoiadores passaram a buscar identificar quem seriam os “infiltrados”, como os responsáveis por compartilhar *prints* com itinerários dos ônibus e afins.

Considerando que a omissão das plataformas influiu o ocorrido, assim como a complacência policial⁸⁴, Moraes determinou, entre o fim de 08/01 e o início da madrugada do dia 09, que as redes removessem “perfis e conteúdos golpistas” e compartilhassem registros para identificá-los, atendendo ao pedido da AGU⁸⁵. No dia 11, o órgão também tomou, com o STF, outras medidas para conter situações semelhantes, tais como a determinação de que o Telegram e o WhatsApp bloqueassem as contas dos envolvidos - o já mencionado canal “O Pequeno Menino” foi bloqueado no mesmo dia da decisão, enquanto o canal “A Queda da Babilônia” foi derrubado no dia 12 (ROSAURO, 2023). Não foram encontrados canais com nomes semelhantes na Twitch. Em todos os casos, as plataformas exibiam, assim como na suspensão de Monark, a mensagem de que os banimentos e bloqueios seguiam uma “determinação judicial” e/ou “do STF”. Mesmo presos, entretanto, os envolvidos nas depredações ainda tinham acesso à Internet e celulares, com contas em atividade em algumas plataformas⁸⁶.

Mesmo 10 dias após o fato, 76% das publicações golpistas denunciadas permaneciam disponíveis⁸⁷, embora muitas tenham sido excluídas “em possível ocultação de provas”⁸⁸, e outras talvez simplesmente pela moderação de conteúdo, evidenciando um dilema que segue

⁸⁰ FERRARI, Wallacy (2023). Disponível em: bit.ly/3KEDfz5. Acesso em: 15 jan. 2023.

⁸¹ NOMURA, Bruno (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/3zEfWPL. Acesso em: 09 jan. 2023.

⁸² SOARES, Gabriela (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/41v1B6F. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸³ MELLO, Patrícia Campos; GALF, Renata (2023). **Folha**. Disponível em: bit.ly/43BIIiH. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸⁴ LEAL, Natália (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/43CSBMc. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸⁵ BECKER, Leandro (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/3A2fOtr. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸⁶ PEREIRA, Felipe (2023). **UOL**. Disponível em: bit.ly/3KFuT9o. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸⁷ APÓS... (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/43zPgxn. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁸⁸ AFONSO, Nathália; ARAÚJO, Mikhaela (2023). **Agência Lupa; UOL**. Disponível em: bit.ly/3A2EeDq. Acesso em: 15 abr. 2023.

atual até nesta pesquisa: a remoção de conteúdo para evitar inflar ataques e desinformação como algo “benéfico”, mas também com um aspecto negativo em termos históricos, de pesquisa e ocultação de provas. Sabe-se, porém, que as plataformas detêm o conhecimento técnico para remover a disponibilidade do conteúdo para qualquer público sem remover definitivamente o conteúdo dos servidores, o que poderia ser uma forma mais fácil: de permitir contestações; de que sejam investigados; e de que pesquisas possam ser realizadas.

Os próximos passos nesse sentido passaram a ser tomados pelo atual presidente Lula, que já há muito vinha preocupado com a Regulação de Plataformas no Brasil: o presidente, porém, tem o intuito de priorizar o combate ao golpismo e partir para uma regulação mais ampla em momento posterior⁸⁹. De toda forma, embora seja necessário agir, é preciso, também, levar em consideração o respeito aos direitos digitais e fundamentais previstos nos princípios.

2.6.2. Breve panorama estadunidense (2016, 2020 e 2022)

Nas eleições estadunidenses de 2016, plataformas como Facebook, Instagram e sobretudo Twitter foram palco de desinformação e de publicações discriminatórias de políticos e eleitores, tendo sido a última plataforma citada em um grande meio de engajamento para o ex-presidente Trump e sua “agenda antirreflexiva” (KOIKE E BENTES, 2018), por exemplo.

Com números expressivos de notícias intencionalmente falsas, a percepção do eleitorado sobre cada candidato foi influenciada, além de polarizar ainda mais os debates que envolviam pautas de direitos humanos, como imigração. Os efeitos dos algoritmos contribuíram para os chamados “filtros-bolha” (BRANCO, 2017, p. 53), explorados anteriormente, e favoreceram campanhas que se alinhassem aos posicionamentos dos usuários, bem como permitiu que estes se concentrassem em debater pautas apenas para contatos com opinião semelhante.

Com estes usos, a transparência dos processos eleitorais democráticos, sua legitimidade e integridade começaram a ser gradativamente questionadas. Dilemas envolvendo possíveis violações de proteção de dados em função de publicidades de campanhas políticas de tráfego pago também foram observados, evocando, assim, a necessidade de regular plataformas.

Já nas eleições de 2020, além do contínuo uso da desinformação para afetar candidatos, partidos e os próprios eleitores, e da propaganda política cada vez mais expressiva nas redes

⁸⁹ GALF, Renata; SOPRANA, Paula (2023). **Acessa**. Disponível em: bit.ly/40aS8hg. Acesso em: 15 abr. 2023.

sociais - incluindo por meio de apoiadores, com ou sem tráfego pago -, o contexto da pandemia de covid-19 fez com que as redes sociais se tornassem uma ferramenta de incentivar que o eleitorado não deixasse de votar, como, inclusive, as análises das interações por chat da Twitch revelaram no capítulo 4.1.3.

Se em 2016 houve o argumento - posteriormente atribuído como supostamente verídico por departamentos de inteligência estadunidenses, mas que ainda são questionados e entendidos como desinformação por outros atores⁹⁰ - de que a Rússia teria interferido no pleito estadunidense daquele ano, em 2020, notícias semelhantes emergiram, sobretudo considerando que possíveis atores externos pudessem se utilizar das redes para alegar e supor fraudes eleitorais, outras informações falsas e semelhantes.

Pressionadas pelo debate regulatório, as plataformas passaram a moderar cada vez mais os conteúdos publicados. No entanto, o limite entre censura e moderação foi, mais uma vez, alvo de debate. Eleitores que queriam apenas se expressar sentiam que seus direitos estavam sendo violados, e mesmo quando suas publicações não tinham motivos para serem banidas, eram denunciadas e derrubadas - às vezes por meio da tática de um grupo político oposto de denunciar maciçamente o que havia sido divulgado, mesmo sem conter nenhum tipo de desinformação e/ou conteúdo de ódio.

Enquanto isso, devido à pandemia de covid-19 e às associações da população chinesa ao vírus, *bots* continuavam a disseminar livremente discursos de ódio contra a população asiática (do grupo “AAPI”), sobretudo chinesa, em redes sociais como Twitter, tanto compartilhando conteúdo programado quanto redirecionando usuários para conteúdos do tipo publicados por terceiros (UYHENG, BELLUTTA E CARLEY, 2022).

Outros robôs foram empregados para compartilhar excessivamente tuítes alegando serem pessoas negras e que, mesmo assim, votariam em Trump – e apesar de terem ganhado muito público rapidamente, foram suspensos em poucos dias pela plataforma (estes “poucos dias”, porém, não impediram que os conteúdos fossem “reproduzidos ou mencionados mais de 265 mil vezes”)⁹¹.

⁹⁰ AVELAR, Idelber (2021). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3KGfWnt. Acesso em: 15 abr. 2023.

⁹¹ MELLO, Patrícia Campos (2020). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3GOLqqx. Acesso em: 15 abr. 2023.

Alguns dos dados citados vieram a partir de um levantamento mencionado por Mello (2020), mas realizado pela Universidade Clemson, indicado na matéria.

No início (06 de janeiro) de 2021, ocorreu a invasão ao Capitólio, tendo a desinformação dentro e fora das redes (sobretudo desde as eleições presidenciais de 2020, questionando a legitimidade do pleito e dos resultados, incitando conspirações) como uma das armas e, ao mesmo tempo, estopins.

Assim como no caso brasileiro, as plataformas também foram utilizadas para incitar à violência, planejar, organizar e transmitir a invasão em tempo real, amplificando o problema e demandando maior agilidade não só das autoridades policiais, mas também das plataformas, para identificação de usuários e conteúdos e remoção destes.

Cabe lembrar que, diante do cenário cada vez mais polarizado, a própria Twitch se tornou um refúgio agradável para estes conteúdos (geralmente associados à extrema-direita e a apoiadores de Trump), uma espécie de “lar”, como definiu o *New York Times* na matéria “Twitch, Where Far-Right Influencers Feel at Home” (2021)⁹², embora alguns *streamers* preferissem não tocar no assunto para não perder seguidores e inscritos – afinal, ao se posicionar, dada a polarização, perderiam por desagradar a um dos lados, também semelhante ao que ocorreu com *streamers* brasileiros em momentos de maior efervescência política⁹³.

Conforme observado no Apêndice B, as notícias intencionalmente falsas referentes aos debates do processo eleitoral de 2022 tiveram, novamente, conteúdos polarizantes e apelativos, incluindo teorias conspiratórias - o que também já havia sido utilizado em 2016, 2018 e 2020. Assim como no Brasil, foi cada vez mais frequente a atuação das agências de checagem, como a Politifact, uma das utilizadas nesta pesquisa e citada nos apêndices supracitados.

Jornais e canais de televisão da “mídia tradicional” com maior credibilidade e seriedade também assumiram importante papel no combate à desinformação, também como no Brasil. Isto pode ser observado, por exemplo, por meio da citação às matérias da CNN, Deutsche Welle e Reuters no Apêndice B, sendo estas algumas das responsáveis pelas checagens de notícias, geralmente em parceria com agências especializadas – como, no Brasil, foi a parceria entre a Agência Lupa e o UOL.

⁹² RUSSONELLO, Giovanni (2021). *New York Times*. Disponível em: nyti.ms/3UIoLSv. Acesso em: 16 abr. 2023.

⁹³ HERNANDEZ, Patricia (2019). Polygon. Disponível em: bit.ly/3okT7y0. Acesso em: 16 abr. 2023.

3. Dados e Métodos

A grande questão que conduziu este trabalho essencialmente descritivo (porém em perspectiva comparada entre canais dos dois países) foi: *houve, por parte da Twitch, avanço regulatório⁹⁴ suficiente e compatível com os princípios de referência em moderação de conteúdo para conter casos de discriminação e desinformação em períodos eleitorais do Brasil e dos Estados Unidos (2016, 2018, 2020 e 2022)?*

Perguntas secundárias que também nortearam a execução do projeto foram:

- *Quais as intersecções entre diferentes tipos de discriminação que ocorreram nos chats dos canais observados, tendo como alvo mais de uma “categoria protegida” pela plataforma, considerando especificamente “raça”, “sexo”, “gênero”, “orientação sexual” e “identidade de gênero”?*
- *Quais são os tipos de discriminação mais recorrentes e os temas nos casos de desinformação político-eleitoral? Existem co-ocorrências simultâneas de ambos?*

A hipótese central foi a de que a Twitch teria avançado em termos regulatórios, embora os casos ainda ocorressem; e a secundária foi a de que as relações e intersecções entre conteúdos discriminatórios (exclusivamente *insultos raciais*⁹⁵, de gênero e orientação sexual) contra diferentes categorias, assim como entre os discriminatórios e desinformativos, existiriam. Ambas se confirmaram verdadeiras, ao menos dentro da amostra observada, por meio da identificação de um rol de mudanças nas diretrizes da Twitch, evoluindo para um panorama muito diferente de 2016-2017, de acordo com a análise em perspectiva temporal de tais documentos, mas ainda insuficiente para lidar com todos os casos, como revelam os conteúdos de mensagens entre usuários no *chat*, os títulos dos clipes e transmissões dos *streamers*, assim como os casos emblemáticos de banimentos noticiados pela mídia.

3.1. Dados

Considerando as disposições no capítulo anterior, para a redação das seções, sempre acompanhadas de associações com a literatura, foram trabalhados, inicialmente, três quadros analíticos de agrupamentos de dados, indicados a seguir e que constam no Plano de Gestão de

⁹⁴ Considerando os seguintes mecanismos de regulação: *enforcements* (ações de intervenção, tais como banimentos e demais meios de constrangimento discutidos do capítulo 4.2.2), Diretrizes da Comunidade (capítulo 4.2.1) e Relatórios de Transparência (4.2.2).

⁹⁵ “Racial slurs” em inglês.

Dados⁹⁶. Desta forma, objetivou-se produzir, no mínimo, três grandes capítulos principais relacionados a tais grupos, sendo estes: A) observação dos usuários (anonimizados nos textos da dissertação, no caso dos que fazem comentários) e de seus conteúdos (Quadro Analítico I – Usuários, Quadro 1); B) as Diretrizes da Comunidade, Relatórios de Transparência e ações de “*enforcement*” da plataforma Twitch (Quadro Analítico II – Twitch, Quadro 2); e C) os princípios (incluindo declarações e cartas) sobre regulação de plataformas e moderação de conteúdo aplicáveis ao tema, bem como a verificação de adequação por parte da Twitch às normas estabelecidas (Quadro Analítico III – Princípios, Quadro 3).

Quadro 1. Dados do Quadro Analítico I (Usuários)

Conteúdo	Variáveis	Fonte	Metodologia
Casos de usuários banidos permanentemente e temporariamente, repercutidos na mídia (2016, 2018 e 2020)	1. Títulos das notícias 2. Texto completo para referência 3. Data de publicação	Notícias ⁹⁷ (sobre casos) já coletadas em <i>clipping</i> (monitoramento) próprio, em pesquisa no buscador Google utilizando o ano de referência e as palavras-chave “banido da Twitch”, “banida da Twitch”, “banimento”, “banido”, “banida” e “Twitch”, com citações ao longo da dissertação	As notícias apenas foram usadas como referências e meio de seleção dos casos, sem uma análise de conteúdo específica
Clipes e transmissões “em destaque” dos 5 canais brasileiros e 5 canais estadunidenses selecionados	1. Nomes dos canais 2. Nomes dos <i>streamers</i> 3. Número de seguidores 4. Data de criação do canal 4. Títulos das transmissões 5. Títulos dos clipes	Twitch Tracker e Twitch	Análise de conteúdo com frequência dos termos nos títulos das transmissões e nuvens de palavras dos títulos dos clipes, sem codificação. Os demais dados serviram para descrição
Interação dos usuários de 2/5 dos canais brasileiros e de 2/5 dos canais estadunidenses selecionados	1. Mensagens via <i>chat</i> dos canais, somente em texto bruto (sem <i>emotes</i> e anonimizadas)	Dados qualitativos públicos obtidos via coleta automatizada (via <i>crawl</i> / extração na linguagem de programação Python) permitida na plataforma	Análise de conteúdo (BARDIN, 1997[2004]) a partir de codificação (HAY, 2005; TUCKETT, 2005) automática e manual elaborada pela autora, com pesquisa inicial baseada nos termos-chave pensados a partir do referencial teórico complementar (Apêndices A e B), no <i>software</i> Atlas.ti ⁹⁸

⁹⁶ Disponível em: bit.ly/3GEfmoW. Acesso em: 12 abr. 2023.

⁹⁷ Esta dissertação conta com a utilização de inúmeras notícias online como fontes de dados secundários justamente porque são a partir delas que informações sobre os casos são compartilhadas, bem como sobre a plataforma, considerando que tanto ela como seus usuários estão na internet. Contudo, evitou-se utilizar sites pouco conhecidos como referência para evitar possíveis informações falsas - mesmo assim, vale destacar que alguns sites são muito conhecidos nas comunidades de jogadores, porém pouco conhecidos para o público externo e acadêmico, o que também deve ser levado em consideração. É o caso, por exemplo, do “own3d.tv”, que explica o que cada “*Emote*” da Twitch significa.

⁹⁸ Por meio dos pacotes de NLP (*Natural Language Processing* ou Processamento de Linguagem Natural), com lista de vocabulário estruturado composta pelas palavras-chave e flexões, considerando apenas as que, em suas várias possibilidades de significação dentro de seu campo semântico, tinham relação com os temas pesquisados (discriminação e desinformação).

Fonte: Elaboração da autora, 2023.

Quadro 2. Dados do Quadro Analítico II (Twitch)

Diretrizes da Comunidade [“Políticas” de conduta e conteúdo, em português (ou, nos casos de indisponibilidade, em inglês), são suas normativas contra discriminação, desinformação etc.]	1. Texto completo 2. Data de publicação	Site da Twitch	Descrição e acompanhamento do histórico de evolução ao longo do tempo e análise comparativa de conformidade com os princípios de referência
Relatórios de Transparência da Twitch	1. Texto completo 2. Gráficos 3. Ilustrações 4. Citações externas 5. Data de publicação 6. Período de referência	Site da Twitch	Descrição e acompanhamento de atualizações dos mecanismos de <i>enforcement</i> e transparência de denúncias/intervenções por categoria, para análise comparativa de conformidade com os princípios de referência
Casos noticiados na mídia envolvendo a Twitch, mudanças nas diretrizes que não estavam em seu histórico de alterações, políticas de enfrentamento e demais eventos relacionados à plataforma, como alguns atentados	1. Conteúdo (do corpo) das notícias para referência	Notícias (sobre casos) já coletadas em <i>clipping</i> (monitoramento) próprio, utilizando-se de pesquisa no mecanismo de busca Google e dos Alertas do Google a partir de janeiro de 2021 (até dezembro de 2022) com as seguintes palavras-chave: “Twitch” e “ódio”; “Assédio” e “Twitch”; “Fake News” e “Twitch”	As notícias apenas foram usadas como referências e meio de seleção dos casos, sem uma análise de conteúdo específica

Fonte: Elaboração da autora, 2022.

Quadro 3. Dados do Quadro Analítico III (Princípios)

Princípios (incluindo declarações e cartas internacionais) envolvendo regulação de plataformas e moderação de conteúdo, referenciados na literatura e selecionados a partir de sua ênfase em desinformação e discriminação na Internet	1. Títulos dos princípios 2. Conteúdo (texto completo) dos princípios 3. Data de publicação, quando disponível	Disponíveis nos sites indicados nas referências de cada um e no capítulo 4.3	Descrição e comparação (considerando a análise de conformidade) com mecanismos de <i>enforcement</i> , transparência e Diretrizes da Twitch
--	--	--	---

Fonte: Elaboração da autora, 2022.

Em relação à seleção da plataforma e dos *streamers*, esta foi feita tendo em consideração a relevância da Twitch enquanto palco central de *streaming* de jogos – o maior do setor, concentrando 1,5 milhão de usuários (STREAMING..., 2020) – e, no caso dos transmissores,

estes foram escolhidos segundo a repercussão das notícias de seus banimentos na mídia, bem como seu histórico de punições já recebidas por discriminação e/ou desinformação.

Suplementarmente, é imprescindível ressaltar que, ao escolher os canais, bem como os princípios de regulação e moderação, foram levados em consideração: 1. os casos de banimento de Renan Bolsonaro e Donald Trump, repercutidos na mídia; 2. a origem da plataforma (estadunidense); 3. a origem da instituição em que o projeto está sendo conduzido (brasileira); 4. as semelhanças, em campanhas políticas e percepções do eleitorado, quanto às estratégias de disseminação de *fake news* (notícias intencionalmente falsas) on-line de políticos brasileiros e estadunidenses, especialmente Jair Bolsonaro e Donald Trump (VISCARDI, 2020; DELMAZO E VALENTE, 2018).

A decisão de que seriam somente 5 *streamers* por país foi tomada para reduzir o escopo de análise e evitar delongas com a coleta e o tratamento dos dados. Levou-se em conta o fato de que eles produzem muitos vídeos por mês – e até mesmo por dia, com cerca de 9 horas de duração cada, e muitas interações, via chat, por segundo -, e analisar cada um geraria, novamente, um fluxo ainda maior de dados que provavelmente evocaria a necessidade de postergar prazos. Para averiguar a existência de relações entre discriminação e desinformação político-eleitoral na plataforma, definiu-se que os *chats* e demais dados coletados seriam referentes a qualquer mês de 2016, 2018, 2020 e 2022, considerando dilemas de coletas de dados na plataforma mais bem detalhados no capítulo 3.3.

O primeiro tópico (1) do Quadro (seleção de casos na mídia) foi proposto levando em consideração que muitos usuários já foram banidos da plataforma, e que seus vídeos não estão mais disponíveis. Este foi, inclusive, um critério de descarte para a seleção dos *streamers* indicados: apenas foram escolhidos, de início, transmissores de conteúdo que, apesar de sofrerem punições, ainda não tivessem sido banidos completamente da plataforma, e cujos vídeos ainda poderiam ser acessados. Descobriu-se, porém, que, mesmo no caso do banimento permanente (*permaban*), ainda restava o acesso a alguns vídeos ainda disponíveis em outros sites (como o Twitch Tracker) e ao conteúdo midiático disponível sobre o tema, então se optou por manter mesmo os que permaneciam banidos.

Além dos selecionados e efetivamente expulsos, outros que sofreram punições diversas ou nenhuma, mas repercutiram na mídia, também foram brevemente analisados em 4.1.5.

Para a coleta de casos noticiados (5 por país), também foram vistos somente os artigos de notícias que apareceram primeiramente no sistema de buscas Google com as palavras-chave utilizadas ("bans da Twitch em [ano eleitoral]"), e que, em geral, eram canais relativamente famosos e com muitas visualizações - ou seja, não são, necessariamente, os banimentos por motivações "mais graves", mas sim que afetam *streamers* de maior visibilidade.

Além disso, foram consideradas apenas notícias publicadas em qualquer ano eleitoral a partir de 2016 nos dois países. Sendo assim, os canais selecionados foram: Yoda, Rakin, Xbox Mil Grau, Jukes e Renan Bolsonaro (Brasil); e Dr. DisRespect, Trihex, Dubs, Destiny e Mitchjones (EUA). Somente Jukes, Rakin, Trihex e Destiny tiveram seus *chats* analisados, pois foram os únicos ainda disponíveis (sem banimento) no início da coleta de dados em fevereiro de 2022 - embora Destiny tenha sido banido ao longo da execução da pesquisa, em março de 2022. A coleta de mensagens nos *chats* foi encerrada em 31 de novembro de 2022.

3.2. Métodos

Este não é um trabalho de análise de discurso entre os usuários da plataforma, mas sim de Regulação de Plataformas, que se utiliza das trocas de mensagens via *chat* e transmissões - que aqui foram denominados "conteúdos", e não "discursos" - apenas como meio de averiguação ou não da continuidade de ataques discriminatórios e desinformativos, mesmo diante da evolução das diretrizes e dos princípios e declarações existentes sobre o tema.

Conforme afirmado anteriormente, neste trabalho, de abordagem essencialmente qualitativa (apesar da utilização de gráficos quantitativos e de nuvens de palavras na análise de conteúdo serem considerados quali quantitativos), não foi utilizado, para referir-se às mensagens trocadas entre usuários ou suas transmissões, o termo "discurso". Não por acreditar que não se trate de discursos, mas porque: 1. a metodologia empregada foi a análise de conteúdo, e o uso do termo "discurso" poderia conduzir leitores a uma interpretação equivocada sobre o método empregado, entendendo-o como "análise do discurso"; 2. buscou-se a adequação aos mesmos conceitos utilizados em "moderação de conteúdo", subárea de Direitos Digitais; e 3. dado que não é possível saber quase nada sobre quem emite determinados comentários, torna-se complexo fazer uma análise de discurso, considerando que compreender melhor quem é a pessoa emissora é fundamental nesta metodologia.

Almejando identificar a plataforma e apresentá-la, foi realizada uma breve revisão da literatura já existente (metodologia qualitativa e exploratória) sobre a Twitch. Além disso, a

literatura serviu como apoio para fundamentação teórica dos conceitos utilizados, sobretudo desinformação (político-eleitoral) e discriminação, assim como Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo e contextualização dos cenários eleitorais relacionados.

A escolha dos autores e obras levou em consideração: 1. alguns dos referenciais utilizados na bibliografia de ingresso e em disciplinas do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da USP (CRENSHAW, 1989; CRENSHAW, 2002; GONZALES, 1984; MOREIRA, 2019; POASTMAN, 1994; POWERS, 2012; SANTAELLA, 2003; COLLINS, 2018; COLLINS, 2000; DAVIS, 1981), ainda que publicados há mais de 10 anos (com exceção de Collins, 2018 e Moreira, 2019), pois se dispõem de grande interdisciplinaridade e diversidade de raça e gênero, além de serem referências em suas áreas de estudos; 2. uma busca junto aos portais da editora Elsevier e Google Scholar com base em palavras-chave relacionadas aos temas (“discriminação” e “eleições brasileiras/estadunidenses”, “desinformação” e “eleições brasileiras/estadunidenses”, “regulação de plataformas” e “eleições”, “moderação de conteúdo” e “eleições”), tendo sido priorizadas publicações dos últimos 10 anos, embora referências fundamentais de maior tempo de publicação também tenham sido citadas dada sua importância para diferentes trabalhos posteriores.

Logo após a finalização da revisão bibliográfica inicial, começaram a ser utilizados os dados do primeiro quadro, descritos no Quadro 1, seguidos dos encontrados nos Quadros 2 e 3. O intuito de trabalhar com o primeiro agrupamento foi o de verificar, primeiramente, se havia indício de disseminação de conteúdo desinformativo e/ou discriminação nas mensagens trocadas entre *streamers* e usuários, suas relações e analisar casos já divulgados pela mídia.

Para suprir os demais objetivos (de identificação de discriminação e/ou desinformação político-eleitoral), dado o tamanho do fluxo de dados (mesmo com recorte temporal definido e canais selecionados para limitar o escopo da análise), foram criadas categorias analíticas e codificações (HAY, 2005; TUCKETT, 2005) automáticas (e algumas com revisão manual) em *software* para análise de dados majoritariamente qualitativos, o Atlas.ti.

Conforme já informado, inicialmente, buscou-se realizar uma leitura flutuante geral das trocas de mensagens, para então, criar uma lista de palavras-chave baseadas na literatura de apoio (Apêndices A e B) e acrescentar palavras-chave que, a partir da leitura dos próprios conteúdos das mensagens, pudessem agregar à pesquisa. Então, para encontrar “citações” (sentenças) relacionadas a cada código criado (sendo estes pensados a partir de cada “categoria protegida”

da Twitch, dentre as selecionadas, conforme descrito no capítulo 2.3, embora em um primeiro momento tenham sido utilizados códigos mais genéricos, como “raça”, “gênero”, “política”, “desinformação” e afins, e somente em um segundo momento foram reduzidos aos apresentados nos Apêndices A e B), foi realizada uma pesquisa dentro do *software* Atlas.ti com os termos indicados e suas flexões. A partir dos resultados, foi realizada uma nova leitura apenas do que foi encontrado (fase de seleção de documentos - no caso, citações), atribuindo ou não a codificação criada a cada uma das sentenças, com base na interpretação da autora a partir da literatura de apoio. Destarte, a reformulação dos objetivos, bem como das hipóteses, passou a ocorrer logo após, tendo sido o Exame de Qualificação o momento central de decisão para refinamento e afunilamento, sobretudo concentrando o debate em apenas três grupos de “categorias protegidas” e conteúdos de desinformação político-eleitoral, excluindo outros conteúdos políticos não-desinformativos dos gráficos. A última etapa foi a interpretação dos dados e a redação do capítulo 4, baseada na sequência de Bardin (1977; 2011), Sousa (2019) e Sousa e Marinho (2020) para Análise de Conteúdo.

O Quadro 2 foi utilizado para compreender quais os mecanismos existentes dentro da própria plataforma para mitigar os fenômenos observados, comparando as diretrizes da plataforma mais atuais com as mais antigas (e sua evolução no tempo) e os relatórios de transparência, bem como sua adequação aos princípios do Quadro Analítico III.

O Quadro 3 ajudou a compreender aspectos regulatórios sobre tais condutas, tendo como base princípios de referência para regulação de plataformas e moderação de conteúdo, com ênfase em discriminação e desinformação, que foram selecionados a partir da literatura discutida no capítulo 2.5, com destaque a Almeida et al. (2022).

Tendo em conta as outras perguntas secundárias abordadas anteriormente, também pretendeu-se compreender o que dizem as diretrizes da comunidade da Twitch visando desestimular ações e conteúdos desinformativos e/ou discriminatórios entre seus usuários; e, por fim, definir quais os princípios de regulação e moderação de conteúdo que lidam especificamente com discriminação e desinformação, comparando a conformidade da Twitch em seus métodos, Relatórios e Diretrizes com o que eles propõem para mitigar tais atividades sem colocar em risco direitos fundamentais.

Nesse sentido, além da análise comparativa com descrição textual entre o que cada princípio sugere e o que a Twitch prevê em suas Diretrizes (capítulo 4.3), também foi elaborado pela autora e apresentado um quadro (Apêndice D) resumindo os principais pontos de

conformidade com cada princípio, tendo como referência o estado das Diretrizes nos anos eleitorais observados: além de resumi-los, foram atribuídas “notas” de escala de 0 (menos adequada) a 5 (mais adequada)⁹⁹ para cada item, com suas respectivas médias aritméticas. Este trabalho, feito de 2020.2-2023.1, teve sua forma de apresentação (em quadro) adaptada para possíveis comparações com outros trabalhos que surgiram neste ínterim, tais como o de Almeida et al. (2022).

Por último, é imprescindível dizer que todos os conteúdos aqui considerados “desinformativos” (no quesito político-eleitoral, definido no capítulo 2.4) tiveram como base a pesquisa de termos-chave e elementos relacionados às notícias falsas e desinformativas coletadas por meio do site “Fato ou Boato” do TSE, quando referentes ao processo eleitoral brasileiro¹⁰⁰, e notícias falsas e desinformativas contestadas por meio dos sites Politifact e CheckFact, quando referentes ao processo eleitoral estadunidense¹⁰¹. Desta forma, buscou-se evitar possíveis parcialidades que poderiam emergir ao considerar, sem critérios e de modo arbitrário, o que seria desinformação ou não. Contudo, vale ressaltar que há um debate envolvendo quão perigoso pode ser atribuir tamanho poder às agências de checagem, que por vezes também cometem falhas, pois algumas interpretações dependem de subjetividades¹⁰².

3.3. Desafios Superados

Em relação aos conteúdos de usuários em trocas de mensagens via *chat* na plataforma, embora tenha sido possível coletar de modo automatizado as interações de um ano eleitoral em comum para a maior parte dos *streamers* (2022), não foi possível fazer o mesmo para transmissões anteriores a setembro de 2020. Isso porque, conforme será explicado mais adiante, desde aproximadamente essa data - e o ingresso no mestrado, assim como início da dissertação -, vídeos de qualquer usuário já não estavam mais disponíveis - à época, a plataforma enfrentou ataques ao seu sistema, mas não se sabe se o motivo para remoção foi esse -, e a Twitch passou a manter nos perfis somente vídeos mais recentes (dos últimos 30 dias ou um pouco além disso), sendo que a opção de fazer com que ficassem disponíveis por

⁹⁹ A nota de adequação levou em consideração o atendimento ou não a cada um dos elementos dos princípios e quais disposições existiam nas Diretrizes da plataforma sobre os temas.

¹⁰⁰ Além disso, para as codificações de conteúdos sobre os candidatos Lula e Bolsonaro, assim como para a covid-19, foram utilizadas as fontes complementares indicadas no Apêndice A, como uma reportagem do jornal *Metrópoles* e publicações sobre a covid-19 da Agência Lupa, respectivamente, além de outras indicadas nos apêndices. MATSUKI, Edgard (2022). *Metrópoles*. Disponível em: bit.ly/3UM1O0z. Acesso em: 05 nov. 2022.

¹⁰¹ Além de outras fontes (Apêndice B).

¹⁰² BARBOSA, Bia (2018). *Congresso em Foco – UOL*. Disponível em: bit.ly/40k2rQk. Acesso em: 15 abr. 2023.

mais tempo serviria somente para destaques criados pelo usuário ou clipes (trechos mais breves, feitos com recortes das transmissões, geralmente elaborados por usuários que os acompanham). Além disso, muitos *streamers* haviam sido banidos naquele ano (2020), e nem mesmo seus destaques ou clipes estavam visíveis - o banimento indisponibilizava tudo.

Esta já era uma possibilidade, pois é um cenário recorrente em pesquisas com dados da Internet. Não obstante, isto ter ocorrido justamente a partir do ingresso no Programa de Pós-Graduação e tendo afetado vídeos de todos os anos anteriores foi algo que precisou ser contornado. Assim sendo, o projeto foi reestruturado para que casos de banimentos em 2016, 2018 e 2020 fossem analisados somente a partir das notícias que já haviam sido coletadas.

Por restarem apenas fontes secundárias (dada a baixa contribuição dos usuários dos canais para responderem a um *survey*, ferramenta que foi, então, descartada), ainda havia algum intuito de tentar fazer uso de interações por chat, para que fosse possível uma análise de dados primários. Como, no entanto, os *streamers* seguiam banidos, uma seleção de outros - que já tinham sofrido algum tipo de punição e/ou banimento, mas que já estavam disponíveis na plataforma -, em geral com alguma visibilidade, mas muito menos do que os anteriores, foi realizada para testar um código compartilhado via GitHub¹⁰³, com algumas alterações em sua fonte, pois este deixou de funcionar em diversos momentos ao longo do desenvolvimento da pesquisa¹⁰⁴, e ver se era possível capturar o texto do chat.

Tendo havido êxito, vídeos (somente destaques de canais “desbanidos”, pois eram os que permaneciam por mais tempo e não havia nada anterior a isso, e que já tinham voltado a transmitir com frequência) de 4 dos 10 canais selecionados (dois brasileiros, Jukes e Rakin, e dois estadunidenses, Trihex e Destiny) tiveram seus *chats* coletados, codificados e analisados a partir da segunda metade de fevereiro de 2022, com finalização em 31 de novembro de 2022. Não seriam, então, todos os 10 selecionados na amostra de notícias que teriam seus *chats* observados, mas ao menos haveria uma fonte primária a ser explorada.

De qualquer forma, todos os 10 canais tiveram os títulos de suas transmissões analisados, assim como os títulos de clipes gerados por terceiros, mesmo nos casos em que os vídeos das transmissões e os *chats* já não estivessem mais disponíveis (no caso dos 6 canais restantes). Tais títulos foram coletados a partir do site Twitch Tracker, que contribuiu com a pesquisa no

¹⁰³ KRAABOL, Peter. **GitHub**. Disponível em: bit.ly/3UTOc3D. Acesso em: 21 mar. 2022.

¹⁰⁴ A aplicação disponibilizada pela Twitch para integração havia sido modificada e estava cada vez mais “codificada”, embora a prática de coleta de dados dessa forma fosse permitida, inclusive com código de autenticação disponibilizado pela plataforma.

sentido de resgatar títulos de conteúdos que já não estavam mais disponíveis por meio da Twitch, servindo como uma espécie de arquivo.

Ainda, entrevistas com funcionários da Twitch, previstas no plano inicial, deixaram de ser utilizadas simplesmente porque, apesar de todo o esforço em 2020, 2021 e 2022 para contatar a plataforma, sua assessoria de imprensa e funcionários dela, em português e inglês, via e-mail institucional e LinkedIn, nenhuma resposta foi obtida - e a ausência de resposta é, por si só, dado importante acerca da conduta da empresa, principalmente no quesito transparência. Em contrapartida, foram observados os Relatórios de Transparência como fontes alternativas, assim como documentos suplementares (Modern Slavery Statement e Relatórios de ESG da Amazon: estes, infelizmente, não agregaram tanto quanto poderiam¹⁰⁵). Todavia, não se pode desconsiderar a limitação destes documentos, pois Relatórios de Transparência não necessariamente refletem a realidade completa¹⁰⁶ do que ocorre na plataforma.

Deve-se considerar que, tendo sido somente 4 canais com análises de interações por *chat*, ou mesmo 10 canais, no total, com análise de títulos de clipes, ainda se trata de um conjunto amostral pequeno perante o total de canais da Twitch¹⁰⁷. Portanto, os gráficos e nuvens de palavras gerados com estes dados devem ser interpretados levando em consideração tais limites. Por isso mesmo, optou-se por exibir dados em quantidades brutas, embora o crescimento da Twitch seja exponencial a cada semestre e, nos Relatórios, haja a disponibilidade de dados brutos e por KHW (Mil Horas Assistidas). Além disso, é preciso lembrar que o canal de Destiny, por ter sido banido em março de 2022, teve um número total de mensagens muito inferior ao de Trihex. Dados percentuais facilitariam a comparação das ocorrências em cada código, porém poderiam induzir o leitor ao erro ou a interpretações que poderiam exacerbar os limites da pesquisa, então foi mantida a exibição dos dados brutos.

Por fim, vale ressaltar que a busca inicial por citações a partir dos termos-chave (Apêndices A e B) no *software* Atlas.ti foi utilizada para ter algum parâmetro com uma grande amostra, tendo sido tal codificação totalmente automática. Alguns conteúdos foram revisados para, então, verificar se a codificação autônoma estava adequada, a partir da interpretação da autora

¹⁰⁵ Esta alegação se dá em função de não haver menção alguma à plataforma Twitch em nenhum destes relatórios da Amazon (empresa responsável por ela) mencionados.

¹⁰⁶ Sabe-se que Relatórios de Transparência e de ESG são usados, em muitos casos, como forma de *socialwashing* e *greenwashing*, como argumentam: BASTOS, Fernanda (2023). **Exame**. Disponível em: bit.ly/419dc9l. E também: SAKAI, Sakai (2023). **Observatório do Terceiro Setor**. Disponível em: bit.ly/3UGx7Kn. Acesso em: 15 abr. 2023.

¹⁰⁷ Somente considerando canais parceiros, que podem obter lucros com a plataforma, já havia um total de 27.000 destes em 2018. Disponível em: bit.ly/41tx4DN. Acesso em: 14 fev. 2023.

com base nos referenciais. Isto porque, em geral, alguns termos isolados são usados como expressões de alegria, surpresa e outras emoções, ou mesmo são substantivos sem nenhum teor ofensivo, mas ao serem aplicados em determinadas frases direcionando-se às minorias sociais, passam a ser discriminatórios. É o caso, por exemplo, da palavra “vaca”, que pode se referir simplesmente ao animal, mas também pode ser um termo ofensivo e de discriminação de sexo e gênero contra mulheres a depender de seu contexto, além de também poder estar presente em epítetos, como em “vaca imunda”, “vaca porca”, “vaca gorda”, em referência ou ao animal, ou à mulher.

Ainda assim, dado o extenso volume de dados coletados e codificados inicialmente de modo automático, é possível que haja um volume de expressões que poderiam ser revisadas mais de uma vez e, talvez, codificadas de outro modo, ou que pudessem ter seus códigos removidos. Desta forma, deve-se atentar para o fato de que este estudo é mais qualitativo do que quantitativo, tendo os dados quantitativos sido mostrados apenas para uma breve demonstração da *existência ou não* de conteúdos classificados (e *quais*), não sendo o intuito exibir, com alto grau de precisão, *quantos* conteúdos existiam. Portanto, a interpretação e a reprodução dos gráficos com dados quantitativos devem levar em consideração estas e outras limitações, como as já mencionadas sobre a ausência de proporções em porcentagem (o que dificulta a comparação exata, em termos quantitativos, entre canais com quantidades discrepantes de mensagens e usuários espectadores). Para aprimorar a confiabilidade dos dados *quanti*, revisões e correções na codificação foram e poderão continuar sendo realizadas.

Também foram consideradas todas as variações com números para substituir letras nas palavras de insultos raciais e discriminatórios no geral, geralmente utilizados para “driblar” as moderações automáticas e humanas dos *chats* e evitar banimentos - ou seja, para cada palavra indicada nos Apêndices A e B, foram também pesquisadas suas variações de flexões (plurais, femininos, masculinos, singulares, diminutivos e aumentativos) e variações incluindo substituição por números, como em “v4c4” (em que “4” substitui a letra “a”), “4rr0mb4d0” (em que “4” substitui a letra “a” e “0” substitui a letra “o”), bem como outras substituições (apenas de vogais¹⁰⁸) geralmente utilizadas em *chats* de jogos e plataformas para evitar as suspensões. Asteriscos, porém, não foram considerados, mas também são utilizados pelos usuários, assim como a inversão de palavras (com exceção de “yag” que foi pesquisada por já

¹⁰⁸ “4” equivalente à letra “a”; “3” equivalente à letra “e”; “1” equivalente à letra “i”; e “0” equivalente à letra “o”.

ter se tornado muito usual nas interações, sendo utilizada até mesmo pelas próprias populações LGBTQIAPN+ de forma não-discriminatória).

4. Resultados e Discussões

4.1. Análise dos canais

Aqui, em cada subseção de cada canal (todas identificadas com seus nomes) foram trazidas: 1. uma rápida descrição do *streamer*; 2. os dados mais atualizados possíveis sobre o estado do canal (se o banimento permanece, quantas horas de transmissão ele possui, seguidores, visualizações e afins); 3. informações sobre como foi o banimento mencionado nas notícias; 4. uma breve análise dos títulos de transmissões passadas (de 2016, 2018, 2020 ou 2022), quando possível; 5. uma sintética análise das palavras mais utilizadas em seus títulos de transmissão (atribuídos pelo *streamer*) e dos títulos dos clipes (geralmente atribuídos por terceiros que os assistem), nessas mesmas datas, quando possível; 6. uma análise mais descritiva e qualitativa das mensagens de 2022 dos *chats* dos canais coletados, quando possível¹⁰⁹ (com base nos critérios de codificação presentes nos Apêndices A e B).

Por fim, foram discutidos os resultados dos dados de codificação apresentados em gráficos e diagramas sobre os canais, no caso dos que tiveram seus *chats* coletados, e as comparações entre os casos brasileiros e estadunidenses, considerando as quantidades brutas totais de citações (sentenças) por códigos e códigos gerais¹¹⁰, tendo também sido observadas as intersecções destacadas pelas co-ocorrências de códigos, quando uma mesma citação possui mais de um código ao mesmo tempo.

4.1.1. Canais brasileiros com *chats* coletados

Canais brasileiros foram selecionados com base nas notícias de casos reportados. Foram analisadas as interações no chat, pois os canais não estavam banidos em mais de um momento

¹⁰⁹ Alguns canais permaneceram banidos e/ou, mesmo “desbanidos”, não tinham todos os conteúdos disponíveis mesmo em outros sites para além da Twitch, limitando a coleta e a análise. Estes casos foram descritos em cada subseção correspondente.

¹¹⁰ Códigos gerais foram códigos mais genéricos que abarcam todos os códigos mencionados nos Apêndices A e B, como, por exemplo, “Raça_BR” (abarcando todos os códigos de raça/cor utilizados na análise de canais do Brasil, como “negros”, “amarelos” e “indígenas”), “Raça_EUA” (abarcando todos os códigos de raça/cor na análise de canais dos EUA, como “negros”, “AAPI” e “AIAN/Indígenas”) e Raça_BR_e_EUA (abarcando todos os códigos de raça de ambos). O mesmo se deu com desinformação político-eleitoral, com código geral agregando os quatro temas/códigos pesquisados (covid-19, processo eleitoral, contra Bolsonaro e contra Lula).

durante a coleta de dados em 2022. Também foram analisados os títulos dos clipes (feitos por outros usuários) e das transmissões (feitos pelos próprios *streamers*).

Foram coletadas e analisadas mensagens de usuários (incluindo os próprios streamers) dos canais de Rakin e Jukes publicadas em seus *chats* públicos da Twitch ao longo de 21 de fevereiro de 2022 e 07/03/22, em um primeiro momento, de 09/03/22 a 15/10/22, em um segundo momento, já mais próximo às eleições brasileiras, e de 15/10/22 a 31/11/22, próximo às eleições estadunidenses.

4.1.1.1. Rakin

Rakin (Rafael Knittel), de 26 anos, é um jogador profissional de League of Legends - e que também faz *streamings* na plataforma - junto ao clã e organização Team Liquid¹¹¹.

Ele tinha, de 2016 até 11/03/22 (data de coleta de tais dados enquanto o site Twitch Tracker estava disponível), 1,55 milhão de seguidores, 97,6 milhões de visualizações, um total de 10.081 horas transmitidas e 51,9 milhões de horas assistidas, com uma média de 5.147 *viewers* e pelo menos 5.064 inscritos altamente ativos o tempo todo¹¹². Sua conta foi criada em 29 de maio de 2013. Seu canal não foi indicado por ele como recomendado para maiores de dezoito anos. Atualmente, ele transmite todos os dias da semana às 10 horas¹¹³.

Rakin foi banido em 17/04/20 por 7 dias¹¹⁴, no mesmo ano de Yoda e pelo mesmo motivo: uso de termo ofensivo ("mongoloide"). Apesar de não ter sido encontrado clipe anterior a 2022 disponível no Twitch Tracker, os de 2022 foram mantidos, tendo sido possível gerar uma nuvem de palavras a partir dos títulos (dados de 1º a 31/12/22, coletados em 03/02/23):

¹¹¹ Disponível em: <lol.fandom.com/wiki/Rakin>. Acesso em: 7 dez. 2021.

¹¹² Disponível em: <twitchtracker.com/rakin/statistics>. Acesso em: 11 mar. 2022.

¹¹³ Disponível em: <twitchtracker.com/rakin>. Acesso em: 11 mar. 2022.

¹¹⁴ EDUARDO, Leandro (2020). **TechTudo**. Disponível em: glo.bo/3KFrJm7. Acesso em: 13 dez. 2021.

perturbado na adolescência". No caso dos dois últimos, os usuários se referiam a um relato do *streamer* durante uma transmissão: enquanto jogava, ele afirmou:

Quando eu era moleque, eu era meio psicopata, mano... Eu socava parede, mano. Eu ficava triste, eu socava a parede até minha mão sangrar, mano. Eu era bem psicopata mesmo nesse aspecto. Tá maluco, mano, eu socava parede, mano [*risos*]. Mano, teve uma vez que eu fiquei muito puto e eu soquei tanto a parede que minha mão sangrou pra porra, véi! E a parede ficou toda cheia de sangue. Não façam isso! Não faz... Eu era perturbado da cabeça. Era... sabe o que que era isso? Era falta de psicólogo, falta de psiquiatra, tá ligado? Aí é foda... Aí dá essas merda... Era maluquice.

Além de os termos "*psicopata*" e "*perturbado*" (usados por usuários e pelo próprio Rakin, inclusive em outro clipe sobre como, ao customizar o rosto de uma personagem, ela parecia uma psicopata por conta do efeito que havia atribuído aos olhos dela), assim como "maluquice", serem muito complicados de serem usados dessa forma para abordar questões de saúde mental (podendo até mesmo ser discriminatórios), também cabe observar que esse tipo de comportamento não é pouco usual entre jogadores, sobretudo ao perder partidas ou diante de qualquer outro evento que possa ser estressante e/ou emocionalmente desgastante. Vídeos de pessoas (geralmente homens) quebrando teclados durante jogos são comuns na Internet, e o termo atualmente usado para denominar o fenômeno é "*rage*" (fúria). Nada disso significa, necessariamente, que o jogo em si seja violento, mas não deixa de haver algum componente de violência mesmo que como forma de pura manifestação e expressão dos sentimentos negativos.

Em relação aos títulos de suas transmissões, foram encontrados apenas os registros destes considerando as transmissões de 2018, cujas palavras mais frequentes foram:

Quadro 4. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Rakin

2018 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
challenger	455432%	70	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
tryhard	279765%	43						
duo	234222%	36						
rank	0.97592 %	15						
ensinando	0.3253 %	5						
revolta	0.3253 %	5						
baiano	0.19518 %	3						

falando/comentando	0.19518 %	3
hollow knight	0.19518 %	3
doente	0.13012 %	2
irlzada	0.13012 %	2
subs	0.13012 %	2
campeonato	0.06506 %	1
esquerda	0.06506 %	1
imundo	0.06506 %	1
inatividade	0.06506 %	1
interação	0.06506 %	1
relaxando	0.06506 %	1
safado	0.06506 %	1
zoando	0.06506 %	1

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Aqui, cabe destacar o uso, com ou sem discriminação, das palavras “*baiano*” (em referência a outro *streamer*, conhecido por “baiano”), “doente” - ofensa capacitista (MOREIRA et al., 2022) usada, nos títulos, como sinônimo de “maluco”, “absurdo”, “insano”, “doido” e similares - , “esquerda” (sem relação com o espectro político no título “*Rakin tryhard midlaner daquele jeito pique nao muda nada tortao pra esquerda*”), “imundo” (referindo-se à personagem do jogo: “*Challenger mono vlad imundo vpp*”) e “safado” (no título “*Dead by Daylight de LEI - Vamo fugir e matar uns safado?*”), embora “*challenger/tryhard/duo/rank/ensinando/falando/comentando/irlzada/campeonato/interação/relaxando/zoando*” também sejam importantes pois indicam quais ações o *streamer* realiza com a comunidade para obter engajamento.

Por fim, foram analisadas mensagens de usuários (incluindo o próprio *streamer*) no chat de suas transmissões de 26 de fevereiro de 2022 a 07 de março de 2022, em um primeiro momento, de 09 de março de 2022 a 15 de outubro de 2022, em um segundo momento, e de 15 de outubro de 2022 a 31 de novembro de 2022, em um último momento.

4.1.1.1.1. Discriminação

Raça/cor: Pessoas Negras

Além do uso de expressões como “*mercado negro*” e “*magia negra*”, ambas em tom pejorativo e que já foram associadas à questão racial em outros momentos por entidades que

atuam com Direitos Humanos¹¹⁶, mesmo que talvez não contenham a dita “intenção racista” - argumento que foi amplamente utilizado para suspender condenações em diversos casos de racismo, como apontou anteriormente Moreira (2019) -, e do uso do apelido do *streamer* Rakin (“*Rafael cu preto*”), o debate sobre a série “Anéis do Poder” também existiu entre os usuários de seu *chat*, assim como ocorreu com o de Jukes, envolvendo a existência “polêmica” de um “*elfo negro*”. Um usuário, nesse contexto, chega a dizer: “*O elfo moreno usa corte disfarçado, imagina o elfo na cabeleireiro pedindo pra lançar o degradê kkkkkkk*”. Em um segundo momento, outro usuário também diz “*cabelo ruim, mano, pede outro*”, referindo-se à customização da personagem do *streamer*.

Raça/cor: Pessoas Amarelas

Frases como “*malditos coreanos*”, “*nunca vi coreano de bigode kkkk*” e afins, assim como outras negativas atribuídas a japoneses, chineses e outras nacionalidades leste-asiáticas também foram publicadas. Como afirmado anteriormente, tanto no *chat* de Jukes quanto de Rakin, os comentários se referem ao fato de coreanos e chineses, mas sobretudo coreanos, que estão mais presentes nos jogos (também coreanos) transmitidos, serem muito “*melhores*”, muito mais “*avançados*” e afins, inclusive pela data de lançamento dos jogos na Coreia do Sul. Esses comentários costumam estar acompanhados, também, de falas que indicam que “*eles*” são “*mais viciados*”, que gastam mais dinheiro real nos jogos, que passam mais tempo em frente à tela e afins. Por isso, seriam “*malditos*”, dificilmente podem ser superados.

A mesma situação envolvendo falas com “*pastel de flango*”, “*pastel de carne*” e outras formas ofensivas de se referir a asiáticos também ocorreu no *chat* de Rakin, tendo inclusive sido mais frequente neste do que no *chat* de Jukes.

Raça/cor: Pessoas Indígenas

Além de falas como “*mim ser índio assisto de uma pedra, não conseguir participar*”, “*votar por fumaça igual os índios*” e “*levou madeira até em tupi*”, muitas fizeram menção a um jogador ou “*mob*” chamado pela comunidade de “[o] *índio*”, não necessariamente com conteúdos discriminatórios, embora o próprio uso do termo “*índio*” seja questionável.

Sexo e Gênero: Mulheres

¹¹⁶ SEDH (2020). Disponível em: bit.ly/3AktX5H. Acesso em: 15 abr. 2023.

Muito mais frequente nos canais brasileiros do que nos canais estadunidenses, ofensas discriminatórias e outros tipos de discriminação contra mulheres, em tom sexista, foram encontradas, como *“aq tem o lago das puta vc acha que é bonito?”*, *“Siscer vagabunda felpsAmor”*, *“rakin come o cu dessa puta vadia 0fc”*, *“webnamorada fzd pack do pe ai gratis braba”*, *“Mandou o famoso Cala a boca puta”*, *“A mob hoje foi feita de puta”*, e *“Elise é puta demais”*, *“vai ter putas?”*, *“olha direito puta”*, *“cara é muito troll os caras fazerem merda se trancar e ligar pra um puppet, vai tomar no cu, rp de puta”*, *“peepoAwesome Mayu é puta”*, *“Só gosto de chamar os mods de [puta]”*, *“mete porrada nessas vagabunda peepoEvil”*, *“eu entro no rp so pra dar na cara das vagabunda q ficar dsndo mole”*, *“as putinha de streamer voltando pro new world po...”*, *“zyra gordona viado”*, *“Ganha uma boceta kkk”*, *“Entao eles 2 nao podem comer mulher gravida”* e outras.

Cabe dizer que houve, ainda, um debate sobre Rakin chamar “qualquer um de puta”, o que, segundo um usuário, poderia ter sido o motivo pelo qual uma outra garota o considerava machista. Nisto, mensagens como *“chamar de puta e elogio”*, *“tu chama qualquer um de puta”* e *“mas puta n é xingamento :(”* emergiram, com a contestação de uma das garotas presentes no chat: *“no máximo chama de puta [...] tirando a paty que vc chamou de galina sem querer kjkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk”*. Em resposta, outros usuários disseram: *“[chama] só de puta e imbecil kkkk”* e *“ah pronto! a puta ficou puta”*, embora um terceiro tenha justamente dado a impressão de que não concordava com este comportamento: *“os caras chamando a mina de puta por causa de rp, mds cara”*. É importante, ainda, lembrar que Rakin é constantemente chamado de “puta” por outros usuários como uma “brincadeira” interna, e que embora isto também pudesse ser passível de análise, mensagens chamando-o desta forma foram desconsideradas nas codificações, tendo sido avaliadas somente as que se referiam a mulheres e personagens femininas.

Por último, um debate envolvendo a Copa do Mundo no Catar também revelou, ironicamente, a “preocupação” dos usuários no chat com os direitos das mulheres no exterior (o que também poderia ter intersecções com religião, raça, nacionalidade e imigração, embora nem todos estes temas tenham sido avaliados nesta pesquisa): *“@Rakin estamos falando de uma parte do mundo que as mulheres nao podem andar com pernas e ombros a mostra, esperar o q deles neh?”*, *“MULHER MOSTRANDO JOELHO D:”* e *“n pode nem andar de mãos dadas com tua esposa/marido”*, assim como outras frases envolvendo restrições às populações LGBTQIAPN+ no país.

Orientação sexual e identidade de gênero: LGBTQIAPN+

Mensagens como “*e essa trap ?*”, “*Mas tbm concordo que o ideal seria tirar a trap dp Junk*”, “*TUDO POR CONTA DA MARICOTA @Rakin*”, “*pq deixaram a bandera lgbtqia+ ali Pepega*”, “*tudo pela maricota @Rakin*”, “*pq tem um veado lá na tela?*”, “*a trap do rakin*” e “*invocou o Pablo Vittar da vitória*”, fazendo referência a elementos visuais que seriam “*de viado*”, conforme outros usuários indicaram no *chat*, também foram encontradas. Alguns usuários alegaram, em tom humorístico, que estes elementos (como *mobs*, personagens e outros) eram “*do Pablo [Vittar]*”¹¹⁷, tendo sido “*corrigidos*” por outros com mensagens como “*A Pablo*” e “*É da Pablo*”, embora uma das respostas tenha trazido a informação de que “*Pablo disse na entrevista q tanto faz*” (o que, de fato, a artista já havia informado a respeito de seus pronomes, embora tenha afirmado que prefira a utilização de ela/dela quando está montada¹¹⁸).

Ao falar sobre este elemento visual na tela, outros usuários debatem se é uma “*mulher*” cis ou trans: “*e uma mulher rakin*”, “*mulher sempre dá certo, vai pagar*”, “*mais que mulher, um anjo*”, “*trap*”, “*e essa trap ?*”, “*trans*”, “*não binário*”, “*esses player novo é engraçado demais bicho*”, “*vc vai ser cancelado o soldier é o boneco gay do jogo NOPERS*”, “*tira 99% dos stuns do jogo blz, mas a blizzard faz questão de deixar a trap do junkrato*”, “*ele é binário*”, “*oq faz essa mulher aí?*”, “*ditadura gay*”, “*como pega GAY?*” e “*Mulher em 2k22 kkkk*”, trazendo novamente intersecções entre questões de gênero e sexismo, assim como de orientação sexual e identidade de gênero.

Em outro momento, o debate passou a envolver temas ainda mais expressamente político-eleitorais (ainda relacionados à pauta aqui em questão) como, por exemplo, a “*ditadura gay*”. Além desta mensagem, ao falar sobre o tema, um usuário referiu-se a Bolsonaro: “*[...] ele foi todo eleito falando de kit gay, comunismo nas escolas, ideologia de gênero, coisas que não existem*” e “*kit, yag????*” (referindo-se, provavelmente de forma irônica, ao “*kit gay*”, uma desinformação recorrente desde as eleições de 2018 contra candidatos de esquerda e o Partido dos Trabalhadores, vide Apêndice A). Aqui, comparações com a situação do Catar, evidenciada pela Copa do Mundo, foram novamente feitas: “*n pode beber nem usar nada relacionado a LGBT, aí eu te pergunto PQ SUBORNARAM SE N PODE BEBER LÁ*”, “*teve*

¹¹⁷ Cantora *drag queen* brasileira conhecida pela população LGBTQIAPN+ e além.

¹¹⁸ FAUSTÃO... (2022). *Jornal de Brasília*. Disponível em: bit.ly/3KBHxGt. Acesso em: 12 fev. 2023.

um sheik que quase rodou pq acharam q ele era gay la”, “é só não falar que é gay, STONKS”, “vcs sabia que no Brasil a lei perlite ser gay, nao há pena de morte e o número relativo de gays assassinados é o maior do mundo kek”, “eles forçam a transição de pessoas gays as vezes”, “homofóbico sim transfobicos não mds”, “eu li que nao aceitam gays la tbm nao sei se é lei ou se é tipo uma questao social”, “OMEGADANCE pior q o brasil ainda mata mais gente lgbt q todos esses países” e “mas eu n entendo, ta na biblia que ser gay é crime?”.

Por fim, usuários também disseram “*Eu amo que o Rakin conhece todos os memes lgbt kkkk*”, trazendo curiosidade de outros sobre a orientação sexual de Rakin, fazendo com que perguntas sobre, mas não necessariamente de forma discriminatória. Críticas sobre a empresa que faz a gestão do jogo em questão, a Riot, também foram feitas: “*a riot só bani quem fala gay no chat*”, “*lembro até hoje num dia que reporte um cara escrevendo no report "quem lê é gay" levei um 1 ban de 1 semana*”, assim como críticas a usuários que mandavam mensagens repetidamente discriminatórias no chat, às suas famílias e a outros streamers: “*chat nunca viu 2 mulheres se beijando BibleThump BibleThump*¹¹⁹”, “*É foda ser LGBT e ver sua familia idolatrando candidato assumidamente homofóbico*” e “[...outro streamer...] *teve algumas falas mt problemáticas de transfobia, mais acho q hj ele deve ter mudado..*”.

4.1.1.1.2. Desinformação político-eleitoral

Covid-19:

Rakin apresentou sintomas de covid-19 e, mesmo aparentemente tendo afirmado que testou positivo, alguns usuários disseram “*É SÓ UMA GRIPEZINHA*” (não se sabe se em tom irônico, mas em referência à fala de Jair e Renan Bolsonaro) e “*as veze so cara ta ocm gripe*”. Dicas “caseiras” para melhorar também foram compartilhadas, como em “*limao e mel e gostoso*”, embora outros usuários tenham rebatido com “*nesse tempo a criança morreu por nao ter ido no medico*”, diante do uso pouco consciente de receitas caseiras sem orientação médica e da recusa em buscar atendimento negligenciando a possível infecção pelo vírus e sua gravidade. Além disso, comentários potencialmente sarcásticos foram publicados, como “*covid 2022?*”, “*covid é tão 2020*” e “*que fake covid só existia em 2019 OMEGALUL*”¹²⁰.

Processo Eleitoral:

¹¹⁹ *Emote* utilizado para indicar tristeza e choro, real ou de brincadeira. Disponível em: bit.ly/3GLUCvQ. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹²⁰ *Emote* de riso e que também pode indicar ironia. Disponível em: bit.ly/3UGwYXl. Acesso em: 12 fev. 2023.

Frases desinformativas como “*Mano, o que eu recebi de vídeo sobre urna... falando q a urna ta fraudada*” foram publicadas, assim como uma que questionava ações do STF para derrubar publicações: “*e o negocio la q eles inventaram de normalizar a derrubada de fake news, sendo q eles podem decidir arbitrariamente q qqr coisa pode ser fake news se nao agradar eles*”. Entretanto, críticas à desinformação também, como “*MANO eu ouvi na viagem QUE O CHICO XAVIER PREVIU a eleição de um deles e a GLOBO escondeu a carta, juro*”.

O termo “censura” foi recorrente, mas não necessariamente relacionado às eleições: considerando as atualizações nas políticas e diretrizes da comunidade da Twitch em 2022 relacionados a jogos de azar, muitas vezes as *lives* de Rakin (e também de Jukes) tiveram seus títulos removidos e/ou aparentemente teriam sido derrubadas, segundo usuários no *chat*, considerando que os *streamers* estavam transmitindo e falando sobre cassinos on-line. Mensagens como “*censura na live*”, “*censura ao vivo*”, “*me mandem na dm o clip, o bot censura RAGEY*” e “*o bot censura o link*” foram frequentes, além de outras semelhantes.

Desinformação contra Lula:

Foram encontradas mais mensagens que refletem opiniões políticas do que conteúdos notadamente desinformativos, embora “*Faz o Triplex*” e semelhantes tenham indicado que o caso dos Triplex envolvendo Lula, mesmo após a arquivação do processo¹²¹, ainda foi utilizado como argumentação no debate como se a notícia verdadeira fosse que Lula teria sido julgado. Além disso, algumas menções (críticas, em tom sarcástico, e outras que não pareciam ser críticas) ao “*kit gay*”, vinculadas a Lula, também foram feitas.

Opiniões que não eram necessariamente desinformação político-eleitoral mas que cabem ser citadas foram “*vamo que vamo ralinzaio, meu prof de geografia e sociologia me convenceram a votar no pt é agr tô com medo de apanhar do meu pai cristão WhySoSerious WhySoSerious WhySoSerious*¹²²”, “*vota lula quem quer sair do país, vota Bolsonaro quem quer ficar no país*” e “*me incomoda mt essa esquerda esquisita, eles so viram mais voto pro diabo do bolsonaro*”.

Tanto no caso de Lula quanto no caso de Bolsonaro, era muito mais comum que os chats dos *streamers* brasileiros tivessem mensagens quase como de “torcida”, como “Lula 2022” e “Mito 2022”, do que de fato debates argumentativos, com ou sem desinformação, o que

¹²¹ JUSTIÇA... (2022). **Globo**. Disponível em: glo.bo/43ytD0n. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹²² *Emote* que pode ou não indicar sarcasmo. Não foi encontrado critério definido.

ocorreu de forma mais recorrente nos *chats* estadunidenses, tanto de Trihex quanto de Destiny, ainda que não fossem eleições presidenciais como no Brasil.

Desinformação contra Bolsonaro:

Não foram encontrados conteúdos considerados de desinformação político-eleitoral contra o candidato no *chat* de Rakin, embora manifestações de apoio como “MITO”, “*mito 2022*”, “*pq eles não tem o mito no país deles, eu pagaria 18 milhões só pra apertar 22*”, “*vota lula quem quer sair do país, vota Bolsonaro quem quer ficar no país*” e afins tenham sido publicadas. Reproduções de *jingles* de campanha com risos, críticas, apoios e demais conteúdos também foram feitas, tais como em “*BOLSONARO EH NORTE BOLSONARO E NORDESTE VAI 17 VAI 17*”. Apesar disso, houve uma desinformação compartilhada no *chat* que não foi contra o candidato, mas pelo contrário, poderia beneficiá-lo e/ou o beneficiar/prejudicar o *streamer*: um usuário compartilhava uma mensagem inverídica sobre ter gravado um clipe de uma fala de Rakin na transmissão em que supostamente teria alegado ser favorável ao candidato: “*Clipe no youtube, RAKIN APOIA BOLSONARO NO 2 TURNO CONFIRMADO*”. Não se sabe se houve algum intuito negativo ou se teria sido somente uma brincadeira, mas de qualquer forma, Rakin geralmente se posicionou contra Bolsonaro durante as eleições, tendo inclusive recebido mensagens negativas no *chat* por isso, embora se manifestasse mais na rede social Twitter sobre o assunto.

Mesmo sem codificações nesse sentido, cabe citar alguns casos de mensagens importantes que demonstraram ou dúvida sobre o eleitorado acerca de seu comportamento, notícias sobre seus feitos e afins, ou outras atividades envolvendo o ex-presidente, tais como “*o bolsonaro realmente fudeu a amazonia ?*”, “*BOLSONARO TA JOGANDO*” e “*passiata de moto do bolsonaro passando aqui na frente mo zuera*”, “*quantas delação contra bolsonaro?*”.

Muitos conteúdos eram críticas a Bolsonaro, tais como “*tu acha que o Bolsonaro não tá roubando e manipulando as coisas?*”, “*Bolsonaro compra essa com dinheiro vivo*”, “*bozonaro é morte bozonaro é uma peste*”, “*tem que entender o lado do lula, deve ser difícil debater com alguém como o bolsonaro*”, “*Bolsonaro levou uma porrada*”, “*bolsonaro é peão de empresário magnata*”, “*bolsonaro foi amassado, ficou em diversas ocasiões sem palavras kkkkk 10 segundos de silêncio*”, “*o maior problema do bolsonaro é justamente a forma como ele fala ou oque ele fala, pode ter certeza que se ele nao falasse tanta merda, nao*

teria tanta gente odiando ele, @Rakin”, “tinha q ter um negocio q aparece as fake news na tela durante o debate, o bolso soltou OITOOOO fake news num debate nacional de segundo turno / v lula soltou 3 fake news, bolsonaro 8. nem da pra compararr” e

51 imóveis com dinheiro vivo, 90% do corte nas cotas em prol de ações sociais para as mulheres, manipulou os juízes e ministros que estavam cassando o filho dele por corrupção OMEGALUL O cara simplesmente quer acabar com as fabricas de cultura que é um puta bglh de comunidade

USUÁRIO ANONIMIZADO (CHAT DE RAKIN NA TWITCH, 2022).

Além de muitas mensagens reproduzindo a letra da música “Tá na Hora do Jair Já Ir Embora”, composta por Júlio Hermínio Luz (“Juliano Maderada”) e de pedidos para que Rakin tocasse novamente a música durante uma transmissão (“*TOCA A DO JAIR DENOVO*”), em resposta, um usuário publicou “Bolsonaro unico politico não corrupto”, em favor do candidato. Mesmo assim, nenhum conteúdo desinformativo contra o candidato foi observado.

Em outro contexto, usuários conversavam sobre Bolsonaro estar participando do Flow, *podcast* já mencionado anteriormente (e que antes contava com a participação de Monark, que conforme já exposto, foi afastado após fazer apologia ao nazismo¹²³), e diziam “*xiu, o mito ta no flow !*”, “*tá ocupado ou tá assistindo Bolsonaro no flow?*”, “*eu assisti o flow do bolsonaro, me senti ofendido*”, “*Gi, pode falar ou tá vendo a live do mito no Flow?*”, “*Alo rakin pode falar ou tá vendo a live do mito no flow*” e “*Agora não da to assistindo o podcast do bolsonaro*” (aparentemente, o *streamer* estava assistindo/ouvindo ao *podcast*). Um usuário publicou, então, uma dúvida sobre a possibilidade de Bolsonaro fazer parte do “Monark Talks”, uma versão do *podcast* conduzida por Monark após seu afastamento: “*verdade que 1º janeiro o co-host oficial do monark talks vai ser o bolsonaro?*”, porém não obteve resposta.

Outros conteúdos que não necessariamente eram desinformativos, mas que estavam relacionados às notícias eleitorais foram sobre as alegações de Eduardo Bolsonaro quanto às supostas provas que ele teria consigo em um *pendrive* no Catar, durante a Copa do Mundo, quando foi questionado sobre estar participando dela e comemorando enquanto apoiadores do ex-presidente estavam nos quartéis do Brasil: “*no pendrive do filho do bolsonaro la no catar*”, “*tem um bolso no calção, não tava no saco*”, “*bolso de cadeia*” e “*Devolva, devolva*

¹²³ ENTENDA... (2022). **Correio Braziliense; Agência France Presse**. Disponível em: bit.ly/3A83vM9. Acesso em: 12 fev. 2023.

meu pendirve Eduardo Bolsonaro". Estes conteúdos, contudo, foram classificados apenas como opiniões e críticas políticas.

4.1.1.2. Jukes

Flávio Fernandes, de 23 anos, conhecido pelo seu apelido e nome de usuário (*nickname*¹²⁴ e *username*¹²⁵) "Jukes" é um jogador profissional de League of Legends e *streamer* na Twitch e em outras plataformas junto à *paiN Gaming*.¹²⁶¹²⁷

Jukes tinha, de 2016 até 11/03/2022 (data de coleta de tais dados), 1,72 milhão de seguidores, 106 milhões de visualizações, um total de 6.931 horas transmitidas e 56,6 milhões de horas assistidas, com uma média de 8.166 *viewers* e pelo menos 4.269 inscritos altamente ativos o tempo todo¹²⁸. Sua conta foi criada em 14 de dezembro de 2014 e seu canal foi indicado por ele como recomendado para maiores de 18 anos¹²⁹.

Em 2020, foi banido, segundo o Portal SBT¹³⁰, após ter dito "*black niggers*". Ambos os termos são considerados racistas e ferem as diretrizes de conduta de ódio da plataforma.

Apesar de não ter sido encontrado nenhum clipe anterior ao ano de 2020 no site Twitch Tracker, os cliques de 2020 e de 2022 se mantiveram e foi possível gerar as seguintes nuvens de palavras com seus títulos (atribuídos por usuários que seguem o *streamer*):

¹²⁴ "Apelido", muitas vezes sinônimo de "username". Veja a definição mais completa no glossário.

¹²⁵ "Nome de usuário" (tradução livre da autora). Veja a definição mais completa no glossário.

¹²⁶ Clã e equipe profissionais de League of Legends. Veja a definição mais completa no glossário.

¹²⁷ Disponível em: <lol.fandom.com/wiki/Jukes>. Acesso em: 7 dez. 2021.

¹²⁸ Disponível em: <twitchtracker.com/rakin/statistics>. Acesso em: 11 mar. 2022.

¹²⁹ Disponível em: <twitchtracker.com/rakin>. Acesso em: 11 mar. 2022.

¹³⁰ JUKES... (2020). **Portal SBT**. Disponível em: bit.ly/3L50AdL. Acesso em: 22 mar. 2022.

Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da Twitch coletados pelo TwitchTracker, 2023.

Já em relação aos títulos de 2022 aos quais as palavras se referem, estão "da uma mamadinha", "punhetinha", "pikas de 1,20m", "vagabunda", "continuaaaaa vagabund****", "JUKERA ESQUERDISTA", "Minervinha xupa gostoso !", "cara mamão apenas kkkkkk", "Jukes falando árabe", "V4G4BUNDA", "RAFAEL CU PRETO" e "olha essa pedra DUENTI kkkk", além de outros. Discriminatórios ou não, estes títulos atribuídos pelos outros usuários geralmente vinham acompanhados de expressões de risadas, assim como nos casos de 2020. Muitos dos cliques eram de cenas dele assistindo a vídeos de *memes* da Internet e comentando.

Por último, quanto aos títulos efetivamente atribuídos por Jukes às transmissões, foi possível coletar somente os de 2020 (Quadro 5). Em relação aos termos mais frequentes neles, pode-se destacar, para o objeto desta pesquisa, as palavras “quarentena” (do título “*QUARENTENA C JUKERA*”, sem conotação de apoio à desinformação político-eleitoral, necessariamente) e “comedor” (do título “*MEC Stream do Jukera - Upando o Guerreiro Comedor*”), além de “apostando”, “aprendendo”, “assistindo”, “comentando”, “musiquinha” e afins (atividades que envolvem o *streamer* e sua comunidade, engajando-a).

Quadro 5. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Jukes

2018 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
N/A			mec	844629%	81	N/A		
			lolzin	29197%	28			
			chill/relaxante/relax	166840%	16			
			doído	135557%	13			
			boladao/bolado/stress	0.93848 %	9			
			buda	0.8342 %	8			
			wowzin	0.52137 %	5			
			fé	0.4171 %	4			
			desafio	0.31282 %	3			
			raid/s	0.31282 %	3			
			quarentena	0.20855 %	2			
			apostando	0.10427 %	1			
			aprendendo	0.10427 %	1			
			assistindo	0.10427 %	1			
			comedor	0.10427 %	1			
			comentando	0.10427 %	1			
			diversao	0.10427 %	1			
			musiquinha	0.10427 %	1			

nostalgia	0.10427 %	1
tryhard	0.10427 %	1

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

4.1.1.2.1. Discriminação

Raça/cor: Pessoas Negras

No chat do brasileiro Jukes, muitas vezes as palavras "nego", "neguinho", "neguin", "negada" e suas flexões foram apresentadas. Pode-se admitir que argumentem que esta é apenas uma forma "comum" de se referir a "alguém", "pessoas" não especificadas genéricas, e não um termo propriamente relacionado à temática racial ou racista por definição - no entanto, cabe destacar qual o *lugar* do termo nas frases utilizadas. Frequentemente, em mais de uma transmissão, o termo foi associado a situações em jogos envolvendo contextos policiais de perseguição, roubo e afins. Frases como "*a polícia não vai entrar porque tá cheio de nego armado dentro*", assim como a "engraçada" expressão que ganhou fama na Internet e no vocabulário popular, "*corre, negada!*". Além disso, quase sempre o termo estava associado a adjetivos negativos, tais como "*nego é muito burro*" [no sentido de "o povo", "as pessoas"], "*nego é muito kid* [criança, no sentido pejorativo, como "muito infantil"] *para lidar*", "*nego tá caindo no troll*" e outros.

Além disso, em um determinado momento, aparentemente o *streamer* ou outro usuário disse, durante a transmissão, "*cê é preto*" - e outro replicou, em seguida: "*o medo do ban depois do 'cê é preto'...*", referindo-se à possibilidade de ser banido pela plataforma e entendendo a possibilidade de que esta compreendesse o sentido com conotação racial. Em seguida, outros usuários comentaram "*mas ele é preto*" e "*não esqueço até hoje de quando ele falou 'eu sou preto' kkkkk*", referindo-se a outra pessoa, em outro momento. O que se pretende, aqui, além de trazer tais exemplos, é que se entenda que há muitas nuances e diferenças entre dizer-se preto, pardo e/ou negro, enquanto autoafirmação, e aceitar que outra pessoa diga isso de si, especialmente quando esta terceira é branca, e pelo modo como pode ser dito. Apenas o banimento automático da palavra "preto" ou "negro" como método de moderação, por exemplo, não apenas implicaria a remoção de menções a elementos visuais que podem ser pretos (tais como itens dos jogos e afins), como também de importantes frases de autoafirmação da comunidade negra na plataforma. O problema não é, portanto, apenas o uso da palavra "preto", "negro" ou "pardo", isoladamente, mas a forma, o contexto e o lugar em

que tais palavras se encontram nas sentenças. Isto, inclusive, vale para outras minorias sociais, e não apenas pessoas negras e outros grupos racializados.

Em outro momento, os jogadores, sabendo da possibilidade de serem banidos no caso de uma interpretação equivocada da palavra “negro” no chat da plataforma, “brincam” com o nome de um item do jogo e dizem: “*cutelo negro*”, em seguida “corrigindo-se” e dizendo “*cutelo afrodescendente*”. Não se pode afirmar com exatidão se houve um tom sarcástico na frase “corrigida”, no entanto, considerando outras situações seguintes no chat envolvendo termos como “lactação” e afins, pode-se dizer que há muitas chances de que a frase tenha sido usada de modo sarcástico, assim como em outra frase publicada: “*parecia o meme da loirinha no meio dos afrodescendentes*” - referindo-se a um outro *meme* de cunho racial e que também reforça a hiperssexualização de pessoas negras, algo comum dentro e fora da indústria pornográfica (BARROS E BARRETO, 2018), responsável pela origem do *meme*. Além disso, muitos usuários “brincam” com a frase “*aiii, preto*”, como forma de “caçoar” de um dos jogadores, inclusive retomando a música “*fala baixinho, ai, preto / olha pra mim, ai, preto / fala meu nome / ai, preto / joga pro homem / ai, preto*”.

O conteúdo envolvendo o termo “lactação” se referia justamente a um debate com a pauta racial: os usuários, incluindo o *streamer*, discutiam sobre a série “Os Anéis do Poder”, relacionada à franquia “O Senhor dos Anéis” e que havia estreado há pouco. Na Internet, naquele momento (por volta de setembro de 2022), muitas pessoas faziam críticas à produtora por terem incluído um elfo (criatura da mitologia nórdica e que também aparece nos livros, filmes e séries da franquia, assim como em muitas outras) negro, o que não seria usual - geralmente, as obras visuais retratam elfos somente como brancos, geralmente com uma suposta “aparência nórdica”, ou o que se entende como tal (mesmo que não seja a realidade completa): cabelos claros, olhos claros, pele branca e extremamente clara. Alguns dos usuários que comentavam no chat, então, compartilharam da mesma opinião de outros internautas que criticaram a série por tal motivo, alegando ser apenas “lactação”.

Posteriormente, uma frase com o conteúdo “*ninguém de cabelo ruim*”, relacionada à customização das personagens de um dos jogos, também foi publicada. Outra frase, “*Rafael cu preto*” e semelhantes, também foi usada diversas vezes enquanto forma de chamar o *streamer*, sendo um “apelido engraçado” frequentemente acompanhado de risos e outros adjetivos negativos.

Em uma transmissão, o *streamer* pareceu estar jogando contra um adversário preconceituoso, entendido como tal até mesmo pelos usuários do chat de seu canal. “*Todo kassadin [raça e classe de um determinado tipo de personagem de jogo] ofende 10 minorias*”, “*que filho da puta*”, “*nojento*” e outras reações negativas às suas falas são exibidas no chat. “*Isso deixa o lol [jogo que estavam jogando] um nojo*”, “*Olha esse kassa, olha o nível do verme*”, alguns dizem. Outros, porém, falam que “*é só mutar [tirar os recursos de comunicação em chat, incluindo voz, com o usuário]*”, enquanto outros pedem, ainda, para que ele continue falando, de forma que Jukes possa recolher mais provas para reportá-lo (denunciá-lo) junto à empresa que administra o jogo, Riot Games: “*Não muta [grifo nosso], quanto mais, melhor, pegar evidência, Jukera, Riot não quer fazer nada*”, ressalta, enquanto um segundo ainda diz “*é de gente assim que a Riot gosta, ela não vai banir a conta dele*”. Outros continuam: “*Otário nada, o cara é um preconceituoso fodido*”, “*doente demais*”, “*chega a ser triste ler alguém falando essas coisas como ofensa*”, “*como tem doente que fala essas coisas achando que tá bonito, que bizarro*”, “*vontade de pegar um cara desse e fazer ele engolir a porra do teclado*”, “*sendo negro é muito triste ler essas coisas*” e “*sendo negro ou não, realmente é muito triste*” - o que revela, no caso destas duas últimas, que o preconceito provavelmente era racial, embora não se possa afirmar o conteúdo exato. O que se entende, aqui, é que parece ser relativamente mais “fácil” (ou conveniente) entender e perceber falas racialmente discriminatórias ditas por outros que estão fora da comunidade, sobretudo quanto mais explícitas, do que suas próprias falas, internas, ditas por membros do canal no *chat*.

Raça/cor: Pessoas Amarelas

Houve um alto de ocorrências envolvendo discriminação racial contra pessoas amarelas e xenofobia contra leste-asiáticos, principalmente considerando que as palavras utilizadas não costumam estar banidas no chat, tais como “*coreano*”, “*chinês*”, “*japonês*”, “*asiático*” e suas variantes, que por si só não apresentam nenhum problema, mas são acompanhadas de falas e adjetivos negativos, geralmente com conotação racial, ou indicando que são “*muito melhores*” nos jogos do que os demais, o que também é uma forma de discriminação mesmo com estereótipos aparentemente “positivos”. Falas associando pessoas amarelas brasileiras e asiáticas do exterior a “*pastel*”, “*pastel de flango*” e afins, também foram publicadas com frequência no *chat*.

Raça/cor: Pessoas Indígenas

No chat de Jukes, assim como no de Rakin, foram feitas referências a outro jogador ou "mob", "o índio", e sua mulher, chamada de "a índia", "a mulher do índio" ou "a esposa do índio", com frases que a hiperssexualizam e/ou questionam em relações sexuais, como "a índia é sexo", "que ccarai de sexo é esse?" e "índio come?".

Sexo e Gênero: Mulheres

Em relação a este código, foi recorrente o uso de termos como "piranha", "vagabunda" e "puta", como em "sai daq krl só tem otaku nesse chat vai vender pack pra lá vagabunda", "n chama a BOOBA¹³¹ de vagabunda tadinha", "Ban nessa piranha", sendo estas as frases mais comuns quando uma garota apareceu no chat tentando vender "packs" (pacotes) de fotos de seus pés, e "faz tempo q minha vara nao vê uma piranha jukera PoroSad PoroSad", "COSPE NA CARA DA PIRANHA KKKKKKKK MERECEE DE MAISS", "foi minha prima , a piranha baleia", "boneco de puta hayaKEK", "eu mordo ela e ela faz barulho de kenga kk", "Quem é essa piranha que tu visita 1 vez por semana?", "puta por na twitch q ta jogando algo e nao esta so pra ganahr viwer"¹³², "@jukes imagina q tu vai no puteiro e tem a puta de 50 e a de 500. Vc acha q as 2 nao tem diferenca ??", "yasuo tanque é tipo contratar uma puta e pedir um abraço", "vaza, puta" e "Tinowns [jogador profissional de League of Legends] parece uma puta jogando ficou com medo da Taliyah com 6k na frente", assim como floods de "puta" e "a puta vasta" no chat, fazendo até mesmo com que outros usuários comesçassem a se perguntar "chat sem Mod?" e "cade os mods?", buscando pelos recursos internos automáticos e humanos de moderação do canal.

Outras mensagens foram "Trocou pelo beba cervejinha e comam putas??", "desde a semana passa to apanhando q nem puta pra vykas", "tropa eu transei pela primeira vez e a menina peidou pela bct, é normal isso?", "ppk peidante", "cabei de comer uma prima dessa vaca", "bom decote" (referindo-se à roupa de uma garota ou personagem feminina), "volta FDP desgraçada arrombada do krl , nunca deu valor no meu amor , sua FDP", "a mina deve ta muito arrombada se esse navio saiu dela", "isso, calidinha [caladinha] vadia" etc.

Duas frases que não foram codificadas mas que valem ser mencionadas pela relação com o tema foram "acho q o ou a chu fica te chamando de machista pq tu fica xingando de piranha

¹³¹ *Emote* que se refere a seios ("boobs") em inglês, utilizado quando algo "sexy" acontece. Sua origem remete ao 4chan. Neste caso, dada a utilização do *emote*, a frase foi considerada como sarcástica. Disponível em: bit.ly/41reUDb. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹³² Como já dito outrora, é comum que jogadores, sobretudo homens, argumentem que mulheres que transmitem na Twitch só ganham audiência mostrando seu decote e vendendo pacotes de fotos apenas para ganhar seguidores e visualizações.

vagabunda e os caralho”, em que um usuário se direciona a Jukes, e *“dropei por causa da sexualização, sou mulher*”, em que uma usuária relata ter desistido de jogar um jogo pela hipersexualização de personagens femininas, o que é relativamente comum.

Orientação Sexual e Identidade de Gênero: LGBTQIAPN+

Aqui, cabe mencionar frases como *“vsf com esses efeitos viado kkkkkkkok”*, *“música de viado”*, *“que música é essa jukera?”* e *coloca musica lgbt no google q aparece*”, *“E A ARMA SECRETA VIADO BAIANO EWCROTO”*, *“pega um viado pra te representar bem mane”*, *“sapata”*, *“trap”* (somente este termo foi exibido 31 vezes), *“jukera, descobri que minha namorada é trans, oque eu faço? [seguido de risos e piadas]”*, *“anã com travesti [risos e piadas]”*, *“sett e viadin n e?”*, *“jukes agora é da turma lgbt kakakakak”*, *“jogando com champ gai jukes?”*, *“quem leu e gai”*, *“gay-mer”* e *“gai mer”*, sendo muitas delas referentes a atitudes e gostos de Jukes consideradas pelo público como *“de viado”*. Não foram codificadas frases cujos termos “viado” e “viadinho” eram usados como forma de vocativo “íntimo” e “engraçado” para que os usuários se referissem a Jukes, embora isto também pudesse revelar muito sobre o canal e sobre o comportamento dos espectadores.

4.1.1.2.2. Desinformação Político-Eleitoral

Covid-19:

Foram observadas frases com teorias conspiratórias incentivadas por desinformação sobre a origem do vírus e seus objetivos, como *“Na real que essa teoria da COVID ser criada em laboratorio existe e tão que[r]endo investigar a China até hoje”*, *“já minha cabeça a covid era uma arma biológica que tinha o intuito de ser utilizada na guerra porém aconteceu algo errado e alguém pegou e foi espalhando e saiu de controle”*, *“atack químico se chama isso”*, *“gás mostarda”*, *“@jukes É nítido que a Sociedade possui o "Toque de Midas", só não divulgaram, porque se não a humanidade ia se corromper e gerar o próprio fim a prol da riqueza SeemsGood”*, *“Bagulho é uma marfia fudida [no contexto deste debate, referindo-se à “máfia” responsável pela criação do vírus]”*, *“a cura do cancer ja foi achada, triptofano”* (aqui, um usuário teria alegado que a cura para a covid era relativamente simples e já existia, mas não era revelada ou tinha pouca divulgação, assim como *“a cura do câncer”*, em suas palavras) e *“COMEU MORCEGO E CRIOU O COVID”*. Além disso, após alguém tossir (provavelmente Jukes), um usuário disse *“toma cloroquina que melhora”* - não se sabe se em tom sarcástico.

Assim como em outros canais, o debate sobre a covid-19 acabou conduzindo o público a outros temas de saúde: geralmente *monkeypox* e gripes. No *chat* de Jukes, porém, o redirecionamento da conversa foi para nutrição, em um debate sobre o consumo de ovos aumentar ou não os índices de colesterol. Estas frases, contudo, não foram codificadas por não se relacionarem com a covid-19 e/ou vacinas.

Processo Eleitoral:

Assim como Rakin, Jukes também fez algumas *lives* transmitindo partidas de cassino on-line, e os usuários no *chat* também comentavam sobre. Os títulos de algumas dessas *lives* mencionavam termos associados a este jogo que, após as alterações nas Diretrizes da Comunidade e política relacionada em 2022, passou a ser proibido com ainda mais restrições. Em alguns desses casos, os títulos simplesmente apareciam em branco, e os usuários no *chat* de Jukes começaram a alegar, em tom aparentemente sarcástico, que o TSE estaria censurando a transmissão (“*TSE ta te censurando*” e “*TSE está censurando esta live*”)¹³³, em referência às medidas tomadas pelo Tribunal contra desinformação no pleito de 2022. Além disso, alguns boatos envolvendo votar nulo circularam, assim como comentários incentivando a prática (“*votem nulo dia 30*”). Outros usuários, porém, disseram que “*o jukera vai votar no mito*”. Porém, quando Jukes se manifestou, em outra ocasião, sobre o TSE e o STF, usuários questionaram o conhecimento e o posicionamento do *streamer*, dizendo “*Jukes se tu não pesquisou nada do que ta acontecendo no STF não fala nada e rlx ai [...] Os cara tão censurando as pessoas se liga isso não é trabalho do governo*”.

Em uma das transmissões, foi observado um *flood* de uma mesma mensagem (não se sabe se por conta inautêntica/*bot* ou por uma pessoa, manualmente) a respeito de uma suposta “*MANIFESTAÇÃO CONTRA A ELEIÇÃO DO Lyla @jukes...*”. Um segundo usuário, então, comentou que se tratava de uma “*manifestação golpista nao reconhecendo a vitaria [vitória]*”, tendo recebido, como resposta, “*a censura jamais calará amanifestação!!!...*”.

Outra pessoa também repetiu várias vezes “*alexandre de Moraes foi preso 57 vezes nesses ultimos 3 dias kkkkkkkk*”, o que não era verídico. “*Fakenews*” e “*fake news*” também apareceram no contexto político, embora tenham sido mais usados em tom humorístico entre falas dos próprios usuários sobre jogos e outros temas, como sinônimo apenas de “*mentira*”.

¹³³ Outras mensagens usando o termo “*censura*” nesse contexto, porém sem menção ao TSE como comparação, foram identificadas: “*como tira o censurado da??*”, “*bot censurou msg grande*”, “*estão censurando a verdade*”, “*como tirar a censura do chat?*”, “*pq ta cheio de msg censurada?*” e “*censuraram o JUKERAAA*”.

Frases alegando possíveis fraudes nas urnas também apareceram, como “*hackearam as urnas oh*”, “*o cara fidou a urna*” e “*Tem um print de uma planilha no excel que eles fizeram pra provar fraude kkkkkkkkk*” (esta, porém, parece ter sarcástica, dada a risada ao fim).

Entretanto, também foram recorrentes frases que justamente criticavam as desinformações a respeito das possíveis fraudes das urnas e das eleições, sobretudo de forma irônica, como em “*Instalei DOOM na Urna Eleitoral WIDEGIGACHAD*”¹³⁴, “*é triste ver que tem gente que realmente acredita que as eleições foram fraudadas...*” e “*certeza q foi fraude, fonte confia*” (em resposta à mensagem sobre uma suposta planilha de Excel feita para “provar” a “fraude”). Estas não foram codificadas enquanto desinformativas.

Desinformação contra Lula:

Foram encontradas, assim como no *chat* de Rakin, mais mensagens de apoio ou rechaço a favor/contra Lula e Bolsonaro quase como em tom de torcida, como em “Lula 2022” e “Bolsonaro 2022”, “mito 2022” e semelhantes, do que conteúdos desinformativos, de fato. Até mesmo o debate argumentativo foi mais limitado em ambos os casos, se comparado à quantidade de mensagens com apenas “Bolsonaro 2022” ou “Lula 2022”.

Entretanto, embora não tenham sido codificadas enquanto conteúdos com desinformação político-eleitoral, cabe mencionar algumas das críticas encontradas, como “*não gosto de nenhum dos dois mais para min votar em bandido e o cúmulo*” (disse um usuário que já havia se referido a Lula como “bandido”), “*mas nao existe como acabar a fome pow*” (em referência a uma fala de Lula sobre acabar com a fome, tendo tido como resposta “*tudo mentira*”, “*Não existe isso Jukera, a fome nunca vai acabar*”, “*o elon musk disse q pagava Keepo*” e “*Elon musk sozinho resolve [a fome]*”, cuja tréplica foi “*era fake isso ai*” e “*mas resolver a fome n é problema de dinheiro n po*”, mensagens seguidas de “*GOVERNO TEM DINHEIRO INFINITO*”, “*falta de dinheiro n e*”, “*ACABOU A MAMATA*” e “*Nem se juntassem todos acabaria com a fome*”). Outras sentenças comuns foram “*faZ L*”¹³⁵, “*corre ladrao*”¹³⁶, “*Sim vamos ter um ex presidiario na presidencia*”, “*apoiadores de ex presidiário*

¹³⁴ *Emote* que indicou o tom sarcástico da frase. Doom é um jogo conhecido por ser compatível com inúmeros sistemas operacionais e dispositivos, e um vídeo compartilhado na *internet* desde pelo menos meados de 2014 “brincava” com a ideia de que teria sido possível instalá-lo até mesmo nas urnas eletrônicas. Não se sabe se, já na época, a intenção era de fato espalhar uma desinformação sobre o tema, ou somente ironizar o fato de o jogo ser compatível com inúmeros aparelhos. Contudo, o vídeo foi replicado por diferentes comunidades com ambos os fins.

¹³⁵ Frase geralmente utilizada de modo sarcástico contra apoiadores de Lula.

¹³⁶ Referindo-se a Lula em mensagem anterior.

que é o bom KEKW”, “NGM QUER UM EX PRESIDARIO PINGUÇO PRESIDENCIA NE” e “Se ta de camiseta vermelha tu é comunista” (em referência a Jukes, que aparentemente também estava fazendo algumas críticas a Bolsonaro dada a reação do *chat*, tendo até mesmo alguns usuários pedido para mudar de assunto (“*larga mão de falar de política jukera, vamo de lolzin [jogo]*”), cuja resposta de outra pessoa também no *chat* foi “N PODE FALAR L DE LOL? [fazendo referência, também, a “L de Lula”]).

Desinformação contra Bolsonaro:

Aqui, também não foram encontradas mensagens necessariamente desinformativas, embora manifestações de apoio e críticas tenham sido visíveis - e algumas destas últimas foram: “JUKES PQ SE TA PARECENDO O JAIR RENAN???” (em tom de “deboche” a respeito do visual de Jukes), “*apoiador do biroliro é tudo esquisito*” (embora não tenha sido uma crítica a Bolsonaro, e sim aos apoiadores), “*pqp carreato do biroliro*” (chamada, por outro usuário, de “*uma carreta pro mito*”, aparentemente apoiador), “*coloca o animal bozonaro*”, “BOZONARO”, “*gadooo*” (termo geralmente utilizado para se referir ao seu eleitorado), “*alouuuuuu boizao*” e “*minha vaca minha vida*” (ainda no contexto da expressão “*gado*”, porém em referência ao programa associado ao Governo Lula, Minha Casa, Minha Vida).

4.1.1.3. Rakin e Jukes: condensação da codificação

Embora as Regras do Chat de Rakin (ANEXO A) já tivessem, desde 2021¹³⁷, “Preconceito” como o primeiro item de conteúdos não permitidos e que poderiam ser passíveis de punições (que, segundo o *streamer*, nestes casos seriam banimentos permanentes, que só poderiam ser retirados por outros moderadores internos do canal ou pelo próprio *streamer*), o total de casos envolvendo conteúdos com potencial discriminação por raça/cor foi alto (746 citações), embora o *chat* de Jukes (996 citações) tenha exibido um total maior do que o seu.

No documento das regras do *chat* de Rakin, como é possível observar no Anexo A, o *streamer* define as restrições a “Preconceito” como “[...] qualquer tipo de preconceito (xenofobia, homofobia, machismo etc.) [...]”, tendo citado termos como “‘gay’, ‘trap’, ‘boiola’ com o intuito de ofender [...]” (ANEXO A). Percebe-se que, embora tenha utilizado o termo “etc.”, o *streamer* não menciona a “primeira categoria protegida” citada nas Diretrizes da

¹³⁷ Não foi encontrado, em 2022, um documento similar, ou mesmo a versão reduzida no *chat* do canal, referente às regras. Contudo, por meio de um comando específico do canal, geralmente os *streamers* exibem outras regras.

Comunidade da Twitch mais atuais (até 15/02/2023): raça (seguida de etnia e cor)¹³⁸. E, conseqüentemente, também não menciona nenhum dos possíveis insultos associados à categoria dentre os exemplos que fornece. Além disso, pode-se enfatizar, mais uma vez, o “*intuito de ofender*”, que remete ao estudo de Moreira (2019) sobre o “racismo recreativo”, em que identifica, assim como outros autores já citados no capítulo 2.3.1 – como, por exemplo, Machado, Lima e Neris (2016) – o argumento da suposta “ausência” da “*intenção de ofender*” como “justificativa” recorrente para não se levar adiante uma série de denúncias e processos judiciais por racismo e injúria racial no sistema jurídico brasileiro.

Já em relação a Jukes, não foram encontradas regras de *chat* adicionais em seus conteúdos do canal, apenas as regras mais genéricas em um espaço reduzido que a Twitch fornece no *chat* de cada canal e que, em alguns casos, os *streamers* inserem um *link* para redirecionar os usuários a um documento adicional e mais detalhado. Contudo, este não foi o caso de Jukes, que durante todo o período analisado, tinha somente a mensagem “*respeita geral nesse bagulho ai #enois*” como regra (Figura 4).

Figura 4. Regras do Chat de Jukes



Fonte: Captura de tela elaborada pela autora a partir do canal de Jukes na Twitch, 2023

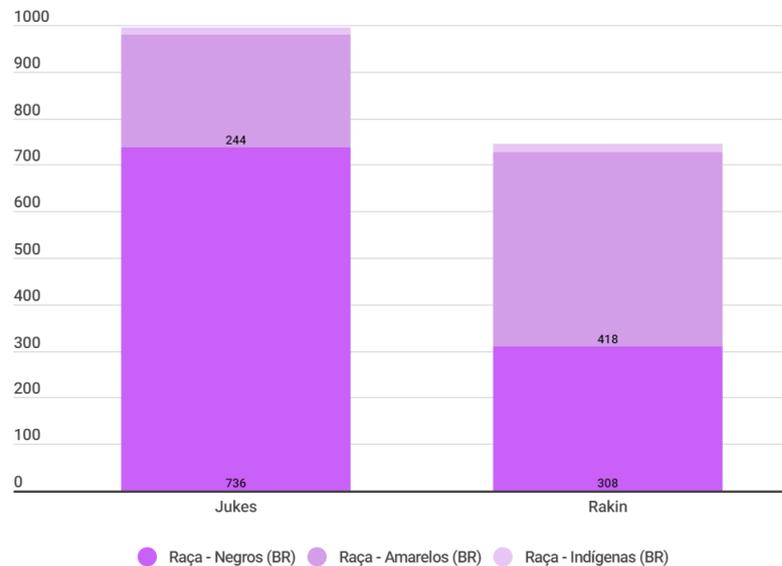
Rakin parece ter tentado agir um pouco mais sobre o comportamento dos usuários, evidenciando regras com detalhes adicionais e exemplos, ainda que faltem elementos compatíveis com as Diretrizes e que a expressão “*intenção de ofender*” tenha sido empregada, abrindo para a interpretação de que, sem a “*intenção de ofender*”, não seria problema utilizar determinados termos ainda que potencialmente discriminatórios, além de atribuir uma análise de muita subjetividade a cada um(a) dos(as) moderadores(as) do canal.

Sobre os conteúdos com potencial de discriminação de raça desagregados por código (Ilustração 1), Jukes teve um maior total de mensagens associadas à discriminação contra pessoas negras (736 de 996, 74%), enquanto Rakin teve um maior total de mensagens associadas à discriminação contra pessoas amarelas (418 de 746, 56%). Em ambos os casos,

¹³⁸ Segundo as Diretrizes da Comunidade: “raça, etnia, cor, casta, origem nacional, status de imigração, religião, sexo, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, deficiência, condição médica grave e status de veterano”. Disponível em: bit.ly/3GMbjqU. Acesso em: 15 fev. 2023.

foram poucos os conteúdos discriminatórios encontrados contra indígenas: 16 no canal de Jukes e 20 no canal de Rakin (ausentes no gráfico por serem muito inferiores aos demais índices, porém ainda importantes, considerando as vulnerabilidades destas comunidades).

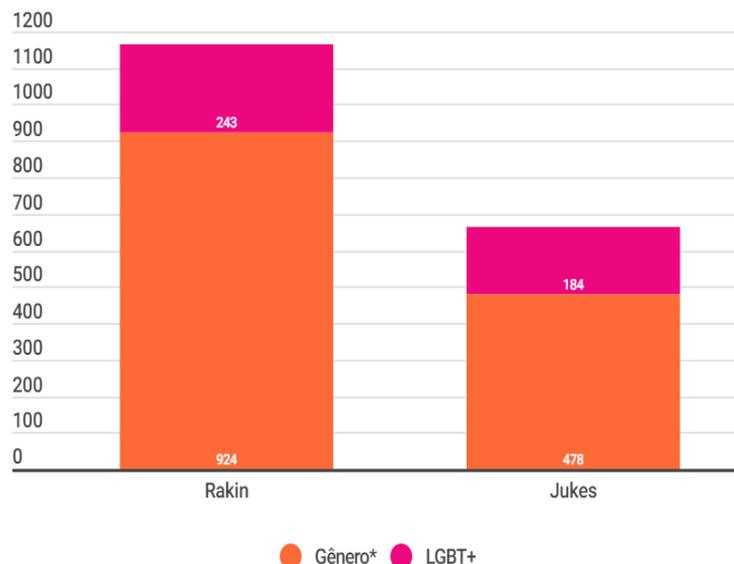
Ilustração 1. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Rakin e Jukes



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

Com 1.167 citações envolvendo discriminação de gênero e sexo contra mulheres, e LGBTQIAPN+, o *chat* de Rakin superou o total de Jukes para o mesmo período, com 662 casos (Ilustração 2). A discriminação por gênero e sexo (especificamente contra mulheres) no *chat* de Rakin não foi apenas superior à da comunidade LGBTQIAPN+, como também foi quase o dobro da quantidade do mesmo código (gênero e sexo) no *chat* de Jukes.

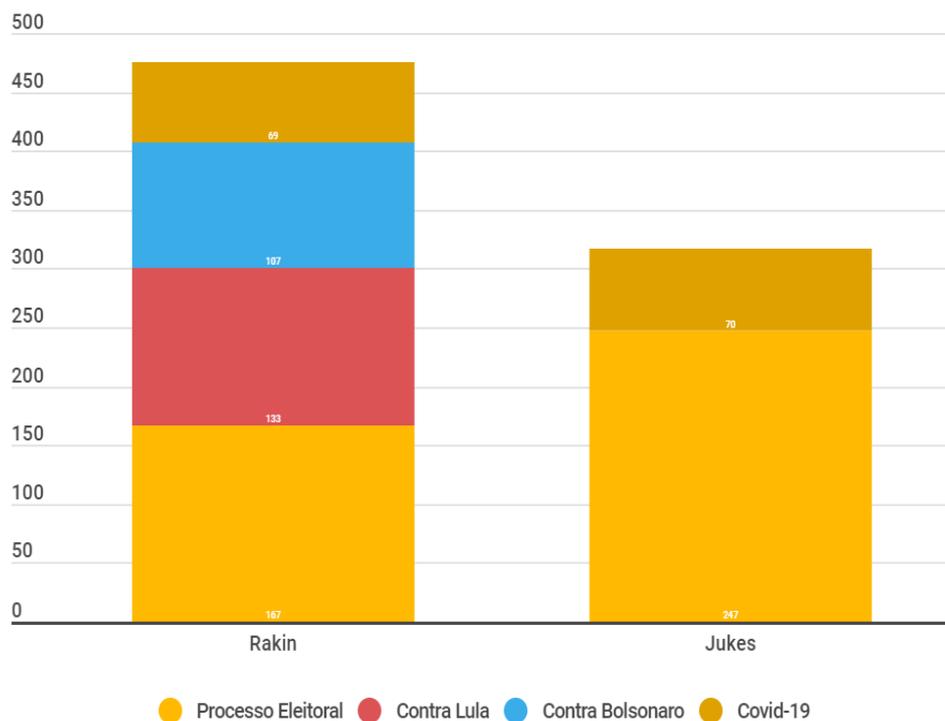
Ilustração 2. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação de Sexo, Gênero e contra LGBTQIAPN+ por Código: Rakin e Jukes



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

Em relação aos conteúdos de potencial desinformação político-eleitoral (Ilustração 3), destacam-se os relacionados ao processo eleitoral como um todo, e os que envolvem supostas fraudes nas urnas e na autenticidade das eleições. No entanto, ao somar os totais dos dois canais, o segundo código mais recorrente foi sobre covid-19, em que notadamente se sobressaíram as mensagens acerca da eficácia das vacinas, questionando-as. Notou-se a ausência, ao menos com os critérios da pesquisa, de conteúdo com potencial desinformativo referente aos candidatos Lula e Bolsonaro nas eleições de 2022 no canal de Jukes – e mesmo no canal de Rakin, estes conteúdos tiveram tom mais moderado do que aqueles sobre covid-19 e “processo eleitoral” (geral), como observado no capítulo 4.1.1.1.

Ilustração 3. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código: Rakin e Jukes

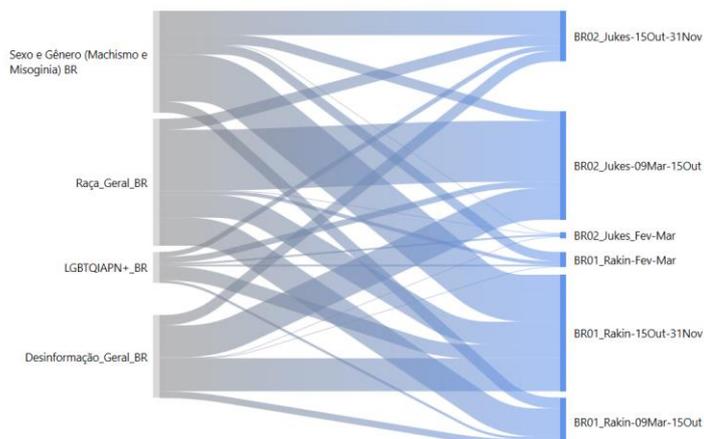


Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

Ao analisar os códigos mais recorrentes em cada um dos dois canais nos três períodos de coleta (1. fevereiro a março de 2023; 2. 09/03 a 15/10/23; e 3. de 15¹³⁹ de outubro a 31 de novembro de 2023), pôde-se perceber que mesmo com um dos períodos tendo tido uma maior faixa de meses (o de 09/03 a 15/10), o período de 15/10 a 31/11, que abrangia o segundo turno das eleições presidenciais brasileiras e contemplava, também, as eleições estadunidenses, teve maior incidência de citações envolvendo “sexo e gênero”, nos *chats* de Jukes e Rakin (além disso, para o de Rakin, também houve uma grande intensidade de conteúdos com potencial desinformativo neste período), vide Ilustração 4. Já em relação ao primeiro turno, considerando que a faixa de meses que o contempla é muito superior às dos outros dois períodos, a comparação não reflete com fidelidade possíveis associações com o período eleitoral – embora seja notável que, para o mesmo período, mesmo com uma faixa que agrega maior número de meses, o *chat* de Jukes tenha tido mais conteúdos potencialmente discriminatórios de raça do que o de Rakin (09/03 a 15/10 de 2022).

¹³⁹ Na realidade, dia 16 de outubro, considerando que o período anterior seria “até” o dia 15.

Ilustração 4. Diagrama de Sankey com Quantidade de Citações por Código e Período: Rakin e Jukes



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

No Gráfico de Direcionamento de Força (Ilustração 5) para todos os períodos, porém com os conteúdos dos dois canais agregados, observou-se maior interação (co-ocorrências) entre conteúdos discriminatórios de “sexo e gênero” contra mulheres e os contra LGBTQIAPN+, assim como também foi forte, logo após, a conexão entre os códigos gerais “Raça/cor” (envolvendo todos os códigos: negros, amarelos e indígenas) e Desinformação Político-Eleitoral (covid-19, processo eleitoral, contra Bolsonaro e contra Lula).

A alta interação entre “raça/cor” e “sexo e gênero” (conta mulheres) remete a autoras feministas e *mulheristas* negras citadas no capítulo 2.3.1 – e não apenas as estadunidenses, como Crenshaw (1989; 2002), ao tratar de *interseccionalidade*, mas também das brasileiras, como Machado, Lima e Neris (2016) e Lélia Gonzales (1984), que agregam não só sexo e gênero, mas também raça e condições socioeconômicas às análises, sendo raça uma categoria essencial. Afinal, além de a população negra compor uma maioria nas classes mais baixas,

[...] É justamente aquela negra anônima, habitante da periferia, nas baixadas da vida, quem sofre mais tragicamente os efeitos da terrível culpabilidade branca. Exatamente porque é ela que sobrevive na base da prestação de serviços, segurando a barra familiar praticamente sozinha. Isto porque seu homem, seus irmãos ou seus filhos são objeto de perseguição policial sistemática (esquadrões da morte, “mãos brancas estão aí matando negros à vontade; observe-se que são negros jovens, com menos de trinta anos. Por outro lado, que se veja quem é a maioria da população carcerária deste país). (GONZALES, 1984, p. 231)

Desta forma, embora os dados das Ilustrações 4 e 5 possam não surpreender pesquisadores de raça, gênero e demais interseccionalidades, é crucial entender como, mesmo na dinâmica da discriminação racial por meio de insultos em um site de entretenimento, e não somente no trabalho, acesso à educação, a saneamento básico e outras condições mínimas, as reproduções das desigualdades e vulnerabilidades destas populações também se fazem presentes.

É justamente no entretenimento que muitos insultos raciais também são utilizados mesmo contra grupos que, embora menores, em **média**¹⁴⁰ têm condições socioeconômicas, na **atualidade**, melhores do que a população negra, como é o caso das comunidades amarelas no Brasil. Isto não as isenta, sobretudo as mulheres, dos insultos raciais “recreativos” (MOREIRA, 2019; BUENO, 2022), presentes dentro e fora do entretenimento. Para mulheres amarelas, isto se agrava ainda mais considerando a fetichização e sexualização de seus corpos, o que é relativamente comum em filmes, clipes e animações das culturas *pop* japonesa e coreana (e não somente nestas produções culturais e entre seus consumidores), além de geralmente associado a supostos ideais de sua submissão, exotização e infantilização – padrão de representação que causa alto grau de desconforto para elas (INAMURA, 2019).

Além disso, é essencial retomar à memória o fato de que, desde a invasão do Brasil, mulheres indígenas vêm sendo estupradas e violadas de diversas outras formas, e que seguem sendo: como aponta Albert no Prólogo de “A queda do céu” (KOPENAWA; ALBERT, 2010), em 1980, morreram aproximadamente mil yanomamis por doenças e violências dos garimpeiros (que totalizavam cerca de 40 mil em suas terras à época), e ainda em fevereiro de 2023, seguiam morrendo, com as mulheres e meninas sendo estupradas por eles¹⁴¹¹⁴². Mas está enganado quem acredita que “somente” nessas desigualdades vitais que indígenas, e sobretudo mulheres indígenas, enfrentam vulnerabilidades - nas redes sociais, também: Bonin, Kirchof e Ripoll (2018), em uma análise de *tweets* sobre representações feitas por jornais em

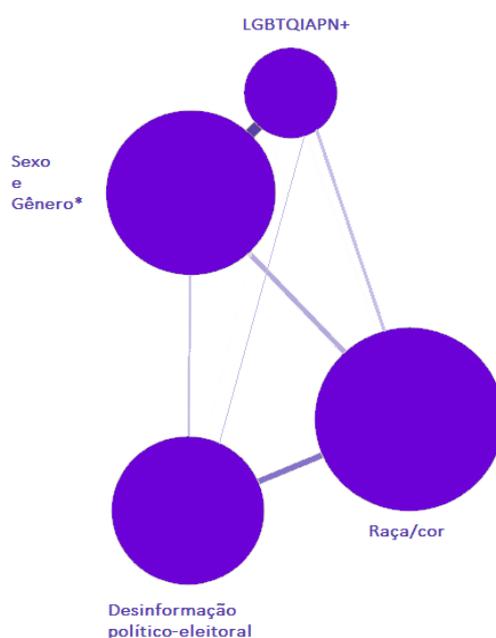
¹⁴⁰ Novamente, é importante reforçar que isto não se aplica a todos os casos e realidades individuais, conforme descrito no capítulo 2.3.1. Trata-se, aqui, de comparação de rendas médias entre os grupos do IBGE, de acordo, também, com o método de “autodeclaração” do IBGE para o quesito raça/cor que, na realidade, mais se assemelha à heteroidentificação, considerando que um dos moradores do domicílio é responsável pela declaração de raça/cor de todos os que o compõem. Além disso, deve-se considerar que as experiências (inclusive de sofrimentos, perseguições e apagamento cultural) de comunidades amarelas no Brasil não foram iguais para todas as origens (muito menos para as populações de povos originários dos países asiáticos, como os *uchinanchu*, que por vezes sequer se identificam como amarelas no Brasil) e que, mesmo tendo sido marcadas por sofrimentos e desigualdades em diversos sentidos, ainda compõem, em termos médios, um cenário distinto da realidade da comunidade “AAPI” estadunidense e das próprias comunidades negras e indígenas no Brasil - onde o racismo, enquanto sistema, se deu e se dá contra estes dois grupos populacionais para muito além da discriminação racial, afetando suas estatísticas vitais cotidianamente (BERTOLOZZI, 2021).

¹⁴¹ RAMALHO, Yara; FERNANDES, Vanessa; OLIVEIRA, Valéria (2022). **Globo**. Disponível em: glo.bo/3KERSm1. Acesso em: 16 fev. 2023.

¹⁴² CONSELHO... (2023). **UOL**. Disponível em: bit.ly/3L2fq4F. Acesso em: 16 fev. 2023.

protestos, observaram reações de internautas ao se depararem com corpos indígenas que não pareciam ser "autenticamente" indígenas a partir dos estereótipos que imaginavam, duvidando de sua raça e rindo porque apareciam, nas fotos, com celulares e tênis de marcas consideradas caras, situação comum que também é frequentemente relatada por mulheres comunicadoras indígenas – que, inclusive, por vezes atuam em rede com comunicadoras negras (CARVALHO; RODRIGUEZ, 2018).

Ilustração 5. Gráfico de Direcionamento de Força entre Códigos Gerais: Rakin e Jukes agregados



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

Na Ilustração 6, as mesmas percepções da análise da Ilustração 5 podem ser recuperadas, afinal, este é somente um outro meio de representação dos dados de co-ocorrências. Contudo, esta visualização facilita identificar as interações entre diferentes códigos com maiores possibilidades de cruzamentos. Por exemplo: nota-se a maior intersecção entre “sexo” e “gênero” e o código “LGBTQIAPN+”, “desinformação” (geral) e “raça” (geral), “raça” e o código “sexo” e “gênero” (até aqui, todos já citados), “desinformação” (geral) e o código “sexo” e “gênero”, “raça” e “LGBTQIAPN+” e “desinformação” e “LGBTQIAPN+”, tendo o último tido uma quantidade ínfima de co-ocorrências (apenas quatro).

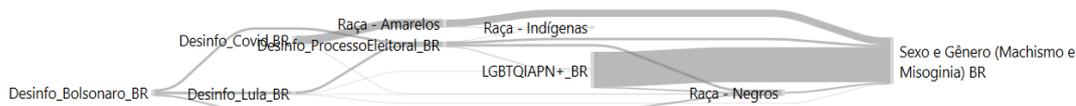
Ilustração 6. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Rakin e Jukes agregados



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

Ao desagregar os códigos e os dados, é possível reiterar (Ilustrações 7 e 8) quão forte é a intersecção entre “amarelos” e “sexo e gênero” (contra mulheres), reforçando o argumento de Inamura (2019) sobre os insultos raciais e fetichizações de seus corpos. Comparar estas co-ocorrências, porém, não quer dizer que determinado grupo racial “sofre” mais discriminação ou insultos raciais do que outro em termos gerais, afinal, é preciso lembrar que: 1. Os textos exibidos nos *chats*, sobretudo de *lives* que foram coletadas após já terem sido transmitidas (tendo sido gravadas nos destaques), já poderiam não mais ter todas as mensagens discriminatórias e desinformativas publicadas, seja devido ao filtro de termos, à atuação da automoderação ou da moderação humana interna do canal; e 2. Estes dados vêm de uma amostra de canais da Twitch e, embora tenham sua validade, não representam estatística comparável à realidade da população brasileira (total), nem mesmo à população (total) de canais. Mas é possível inferir que, sim, considerando estes critérios, e sobretudo o banimento de termos¹⁴³, o código “amarelos” teve mais intersecções com “sexo e gênero”.

Ilustração 7. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos: Rakin e Jukes agregados



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

¹⁴³ Estima-se que os termos discriminatórios contra as populações amarelas, nos *chats* analisados, sejam mais permitidos do que os termos contra as populações negras, sobretudo os que tendem a ser mais “explicitamente” racistas, como “macaco”, inclusive considerando que, das poucas vezes que apareceram, geralmente estavam com “dribles” à detecção automática do *chat*, ou seja, utilizavam-se de números para representar letras ou asteriscos. Já os termos contra populações amarelas encontrados geralmente não tinham tais elementos de “dribles” e apresentavam epítetos em sua composição, utilizando a nacionalidade de ascendência (“japonesa”, por exemplo) acrescida a algum termo ofensivo, porém não necessariamente proibido pelo *chat* por ser, isoladamente, somente ofensivo e não de cunho racial – mas, ao utilizar epítetos, foi considerado, nesta análise, um insulto racial, como em “japonesa suja”, “chinês viciado” e variações.

Tabela 1. Co-ocorrências de Códigos: Rakin e Jukes agregados

Código	Desinfo_Bolsonaro_BR Gr=213	Desinfo_Covid BR Gr=159	Desinfo_Lula_BR Gr=160	Desinfo_ProcessoEleitoral_BR Gr=624	LGBTQIAPN+_BR Gr=427	Raça - Amarelos Gr=662	Raça - Indígenas Gr=36	Raça - Negros Gr=1044	Sexo e Gênero (Machismo e Misoginia) BR Gr=1402
Desinfo_Bolsonaro_BR Gr=213	0	0	8	7	0	0	0	5	0
Desinfo_Covid BR Gr=159	0	0	0	1	0	24	0	1	0
Desinfo_Lula_BR Gr=160	8	0	0	7	1	0	0	1	1
Desinfo_ProcessoEleitoral_BR Gr=624	7	1	7	0	2	0	1	7	7
LGBTQIAPN+_BR Gr=427	0	0	1	2	0	0	0	4	99
Raça - Amarelos Gr=662	0	24	0	0	0	0	1	0	21
Raça - Indígenas Gr=36	0	0	0	1	0	1	0	0	0
Raça - Negros Gr=1044	5	1	1	7	4	0	0	0	5
Sexo e Gênero (Machismo e Misoginia) BR Gr=1402	0	0	1	7	99	21	0	5	0

Fonte: Elaborada pela autora com base em dados coletados dos canais de Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023

4.1.2. Canais brasileiros sem *chats* coletados

Foi feita uma análise de vídeos reduzidos de transmissões (clipes) e de seus títulos a partir de canais brasileiros selecionados, com base nas notícias de casos reportados. Não foram analisadas interações entre usuários no chat, pois os canais estavam banidos em mais de um momento durante a coleta de dados em 2022, inclusive desde o início, em fevereiro.

4.1.2.1. YoDa

Altamente ativo na Twitch, Felipe Piller Noronha (“YoDa”) tem 26 anos. Sua trajetória profissional envolve não apenas sua carreira como *streamer* na plataforma¹⁴⁴, mas também como ex-jogador profissional de League of Legends e empresário.

Ele tinha, ao menos de 2016 até 11 de março de 2022 (data de coleta dos dados atualizados enquanto o site Twitch Tracker estava disponível), 2,25 milhões de seguidores, 245 milhões de visualizações, um total de 10.449 horas transmitidas e 147 milhões de horas assistidas, com uma média de 14.083 *viewers*¹⁴⁵ e pelo menos 12.432 inscritos altamente ativos o tempo todo¹⁴⁶. Sua conta foi criada em 3 de agosto de 2013. Seu canal foi indicado por ele como recomendado para maiores de dezoito anos¹⁴⁷.

¹⁴⁴ JODAR, Alessandro; TEIXEIRA, Chandy; TIBÚRCIO, Matheus (2017). **Globo**. Disponível em: glo.bo/40aTWa2. Acesso em: 7 dez. 2021.

¹⁴⁵ "Visualizadores", literalmente. Pessoas que visualizaram as transmissões (mas não necessariamente seguem o canal ou estão inscritas nele). Tradução livre da autora.

¹⁴⁶ Disponível em: <twitchtracker.com/yoda/statistics>. Acesso em 11 de março de 2022.

¹⁴⁷ Disponível em: <twitchtracker.com/yoda>. Acesso em 11 de março de 2022.

Em 17/04/20, Yoda foi suspenso, assim como Rakin, por ter usado o termo "mongoloide" em uma das transmissões¹⁴⁸. No dia 05 de maio do mesmo ano, uma reportagem do portal Start da UOL revelou que o *streamer* prometeu "reavaliar" a parceria com a plataforma¹⁴⁹.

Finalmente, dentre as palavras mais frequentes nos títulos de transmissões, estão:

Quadro 6. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de YoDa

2018 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
haha/hahahahaha/variações	0.61767 %	10						
tiltador	0.43236 %	7						
doente	0.24706 %	4						
homem	0.24706 %	4						
viciado	0.24706 %	4						
diferenciados	0.06176 %	1						
anuncio	0.06176 %	1						
assistir	0.06176 %	1						
comininguem	0.06176 %	1						
crucificado	0.06176 %	1		N/A			N/A	
familia	0.06176 %	1						
gaymer	0.06176 %	1						
novela	0.06176 %	1						
porra	0.06176 %	1						
prisao	0.06176 %	1						
puto	0.06176 %	1						
raiva	0.06176 %	1						
sociedade	0.06176 %	1						
tribo	0.06176 %	1						
trollando	0.06176 %	1						

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Os termos que mais se aproximam do objeto desta pesquisa são “doente” (termo capacitista geralmente utilizado para indicar que alguém é “babaca” ou “maluco”, como no título “350 QI STREAMER - JOGO DE DOENTE”), “tribo” e “comininguem” (do título “YoDa - Tryhard Stream Pra voce que Vai ficar na Tribo Dos ComiNinguem hje”), “crucificado” (do título “FUI CRUCIFICADO MAS JÁ VOLTEI. RESIDENT EVIL 7”, referindo-se a uma fala, anterior à transmissão do jogo, que teria sido criticada pela comunidade) e “gaymer” (ofensa

¹⁴⁸ EDUARDO, Leandro (2020). **TechTudo**. Disponível em: glo.bo/41cckAu. Acesso em: 13 dez. 2021.

¹⁴⁹ OLIVEIRA, Gabriel (2020). **UOL**. Disponível em: bit.ly/40OcoGC. Acesso em: 10 jan. 2022.

Mais de quatro clipes são apenas sobre um único trecho de uma transmissão de Yoda jogando League of Legends quando, de repente, outro usuário escreve no chat do jogo "*boa noite a todes mis amigas*", o que faz com que o *streamer* simplesmente o "reporte" (denuncie, dentro do canal do jogo) por "sabotagem / conduta antidesportiva".

Não se sabe se ele o fez pois o nome do usuário era "pronomes *neutro*", e talvez ele apenas entrasse em partidas para enviar mensagens com pronomes neutros, mas sem jogar de fato (o que prejudica o time e é uma conduta antidesportiva), ou se ele o fez porque simplesmente não concorda com a utilização de pronomes neutros e motivos afins. O que se sabe, porém, é que a reação de outros usuários da Twitch fazendo clipes desse trecho com títulos como "*eu com quem usa pronome neutro*", "*amigues*", "*amigues a violencia [violência] resolve td [tudo]*" parecem estar associados à segunda possibilidade, ao menos da parte deles.

Clipes do *streamer* jogando Cyberpunk 2077 também foram feitos: um deles tem o título "*referência para o brasil*", provavelmente porque a personagem da transmissão diz algo como "*para de chororô*" - uma discussão atual é a de que muitas queixas envolvendo discriminação, política e afins são apenas "*mimimi*" ou "*choro*"; outro, por sua vez, levou o título de "*feminismo wins*", uma vez que a personagem feminina do jogo disse "*vaza, eu dirijo*". Yoda seleciona a opção para que sua personagem (masculina) diga "*deixa para quem sabe*" e fala, na transmissão, "*vai tomar no cu, porra*", esperando que sua personagem (masculina) diga à personagem feminina que ele quem irá dirigir, mas ocorre o contrário: o homem diz "*é, tá bom, deixa a direção para quem manja*" - ou seja, *quem manja* é uma mulher. Ele se espanta e fica confuso: "*ué? Eu achei que ele ia falar 'deixa que eu dirijo!'*".

Outro clipe (de IRL "Just Chatting") é intitulado "*quando um nerdola [apelido para "nerd"] vê uma mulher [termo que consta na nuvem]*", em que Yoda faz expressões faciais e emite um barulho como se estivesse enjoado e vomitando, enquanto transmitia a leitura de uma notícia envolvendo Anitta, a cantora de funk brasileira, em cima de sua mesa de sinuca. À época, Cid Cidoso, do portal de comédia Não Salvo, se manifestou no Twitter dizendo que era contra as regras subir na mesa daquela forma e que isso a desalinha. Yoda acompanhava a polêmica quando, ao abrir a foto, teve tal comportamento, o que provavelmente fez com que um usuário "debochasse" do evento atribuindo tal título ao clipe.

Por fim, alguns outros clipes IRL são relacionados a uma fala de Yoda em resposta a um comentário de Alok, DJ brasileiro, no Podcast Flow, em entrevista com Monark, criticando-o e afirmando ser complexo dizer que Free Fire, jogo de armas muito comum entre *streamers* e

jogadores negros e periféricos (o que talvez tenha relação com suas demandas de processamento gráfico reduzidas), é "*uma merda*", porque é um jogo que ajuda muitas pessoas (a saírem de uma realidade socioeconômica mais difícil do que, em média, os jogadores profissionais de League of Legends já possuem em sua origem, como *background*). Para Yoda, seria normal, algo "*subjetivo*", dizer que um jogo é "*uma merda*" se o seu preferido é outro e vice-versa, mas que na realidade não é o que acontece: dizer que LoL é uma "*merda*" está "*tudo bem*", mas que Free Fire é uma "*merda*" é motivo para "*cancelamento*" (uma forma de boicote e repúdio) nas redes. Alguns dos títulos de clipes (feitos por outros usuários sobre a transmissão dele) desse trecho são "*hipocrisia*" e "*true*" ("verdade", geralmente utilizado ao concordar com algo).

Em 2022, das palavras mais frequentes nos títulos de clipes (Figura 6), onde é possível destacar, sobretudo, "chineses", "pimpimenta" (outro *streamer* que, conforme descrito em capítulo posterior, também foi denunciado e banido), "homofóbico", "bahia", "byano", "cadeia" e "criminoso". Nestas ocasiões, os títulos eram "*n word*" [referindo-se à palavra "*nigger*", proibida pela Twitch e que geralmente é motivo para banimento de muitos dos streamers], "*Como faz pra go zar pra dentro*", "*SE EU PERDER ESSE JOGO, EU TROCO MEU NOME PARA BIRO BIRO 197*", "*pimpi enxergando coisas*" [referindo-se novamente a Pimpimenta], "*TOMA SUA CU*", "*safado*", "*FAKE NILS*" [referindo-se a ter lido uma notícia falsa sobre si mesmo], "*OS CHINESES ESTÃO FELIZES QUE O RAKIN TA NA FINAL*", "*ele virou o rabinho*", "*homofobico*", "*Lukinhas da Bahia na call*" e "*Yoda: sou apenas um... homofóbico*" [referindo-se a uma fala de YoDa em um dos clipes de sua transmissão]. Os risos, presentes em diversos títulos de clipes, reforçam mais uma vez o humor como elemento presente nos vídeos (no *streamer*) e na comunidade (no *chat*).

Bem-vindo ao canal que mais joga videogame no mundo! Nosso canal é de HUMOR (não nos leve a sério), feito por fãs de Xbox¹⁵³, para fãs de Xbox! Zueiras, flame war¹⁵⁴, opiniões, gameplays, lives¹⁵⁵ e tudo mais! :D*Devido as piadas de humor negro e palavrões, recomendamos as lives para +18

Apesar da indisponibilidade dos clipes no site Twitch Tracker dado o banimento permanente do canal que, até o momento, de fato tem se provado permanente, foi possível reunir os títulos das transmissões (atribuídos pelo *streamer*) anteriores e ainda acessíveis. Com eles, foi gerada um quadro com frequências de termos para cada ano de transmissão (Quadro 7):

Quadro 7. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Xbox Mil Grau

2018 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
sonystinha*	31100%	26	sonystinha****	117845%	14	N/A		
capitalismo	0.7177 %	6	canalzinho*****	101010%	12			
bolsonaro**	0.3589 %	3	verificadinho*****	0.50505 %	8			
colunistinha**	0.3589 %	3	gordo	0.67340 %	6			
ódio	0.3589 %	3	nervosinho*****	0.25253 %	3			
assediar	0.23923 %	2	chupa/aguenta	0.16835 %	2			
comendo	0.23923 %	2	escravo/s	0.16835 %	2			
enfermeira	0.23923 %	2	geração	0.16835 %	2			
falência	0.23923 %	2	niponica/japão	0.16835 %	2			
lixo	0.23923 %	2	pornografia	0.16835 %	2			
assistindo	0.11961 %	1	assediadores	0.08417 %	1			
bloqueando	0.11961 %	1	baiano	0.08417 %	1			
cancelando	0.11961 %	1	ban	0.08417 %	1			
chorão	0.11961 %	1	censura	0.08417 %	1			
copiando	0.11961 %	1	covid	0.08417 %	1			
inveja	0.11961 %	1	decotão	0.08417 %	1			
lésbicas	0.11961 %	1	gadar	0.08417 %	1			
louco	0.11961 %	1	gay	0.08417 %	1			
toxicos	0.11961 %	1	masturbação	0.08417 %	1			
xana	0.11961 %	1	reeleger	0.08417 %	1			

Obs.: *Sony/sonystinha/playstation/ps4/etc.; **bolsonar/bolsonaro/bonoro; ***jornalista/colunistinha/intelectuais; ****ódio/rage/tilt; *****playstation/sonystas/sonystinhas/etc.; *****twitter/instagram/tiktok/tiktokers/youtubers/canalzinho/atorzinho/etc.; *****colunista/jornalista/colunistinha/programinha/verificadinho; *****nervosinho/fraude/acomodados [sobre jornalistas e canais]

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

¹⁵³ Console de videogame da Microsoft.

¹⁵⁴ "Flame war" ou "flaming" é uma série de interações hostis, ofensivas, agressivas ou até abusivas entre usuários, com conteúdo provocativo. Muitas vezes, o que dizem ser "troll" é, na verdade, "flaming".

¹⁵⁵ Transmissões "ao vivo", síncronas (tradução livre da autora). Para melhor definição, veja o glossário.

Em relação à palavra mais frequente ("*gordo*"), cabe a observação de que os títulos parecem indicar, na maioria das vezes, que ela era uma referência ao segundo integrante da dupla, chamado de tal forma pelo seu parceiro. No entanto, em um caso específico, os *streamers* provavelmente estavam se referindo a alguma polêmica na rede social Twitter, pois deram o seguinte título a uma *live* anterior: "O problema do mundo é uma piada de gay e gordo no Twitter!". Logo depois, em 17 de fevereiro de 2020, o canal fez mais uma transmissão com um título também provocativo: "*O problema é chamar gordo de... gordo!*". A *live* teve 7.9 horas de duração e, em nenhum momento, o título foi alterado.

Quanto aos termos "*jornalistas*", "Twitter" e afins, vale destacar que o canal se opunha frequentemente à imprensa - especialmente, mas não somente, às redações sobre jogos e *e-sports*, assim como às contas oficiais de jornalistas e portais de notícias no Twitter que, não raro, criticavam o canal. Nesse sentido, é compreensível que títulos como "*Todo jornalista verificadinho é... (complete a frase)*" e "*Já tem verificadinho nervosinho comigo na Twitch!*" - em referência às contas oficiais de jornalistas nas redes sociais -, "*YTbers fraudes, Jornalistas Gamers falidos! Pega eu!*", "*Fracassado em canal, streamer e colunista! Tem que me odiar mesmo! #VaiXbox #GamersUnidos*", "*Sonysta mandando um Sex Predator no TW e Jornalistas inventando matérias para ter o que comer no fim do mês!*" e "*Playstation nao tem nada e Jornalistas estão cada vez mais esquecidos! Começo do ano esta "Exelente!"*" tenham sido atribuídos às transmissões.

É interessante notar que a crítica aos "*YTbers [youtubers] fraudes*" é uma referência a basicamente qualquer canal verificado (e oficial) que tecia críticas à dupla, que se colocava quase como em uma posição de "*outsider*", de um canal que veio "de fora" do "meio" jornalístico, do "meio" dos canais verificados, um canal que falava a realidade como ela é e fazia transmissões "detalhadas" sobre os jogos ("*Youtubers acomodados tem culpa na geração de merda que vivemos!*", *dizia um dos títulos*). Outro, inclusive, é "*Cansado de canalzinho atorzinho? É aqui o seu lugar!*". Ou seja: os demais canais, além de "*fraudes*", seriam de "*atores*", de jogadores que não estavam dispostos a falar a verdade, a não ter *papas na língua*. Qualquer semelhança com o panorama político é... mera coincidência?

Em 17 de abril de 2020, a dupla também intitulou uma de suas transmissões como "*Me sentindo meio baiano!*". Aparentemente, nenhum esforço estava sendo feito para evitar possíveis banimentos - pelo contrário. O próprio canal provocou, inclusive, a plataforma em

um dos títulos das transmissões (além de ironizar e minimizar a gravidade de suas falas): *"Twitch, da ban na Xbox Mil Grau, somos assediadores! - Heitor, 9 anos"*.

A Sony, empresa japonesa responsável pelos videogames Playstation, apareceu como um dos termos mais utilizados pois é concorrente da Microsoft, responsável pelo Xbox, videogame que os *streamers* usavam no canal. Essa rivalidade é levada, em muitos casos, a sério pelos jogadores. Geralmente, existe uma série de "piadas" nesse universo que fazem com que aqueles que preferem a Sony e o Playstation sejam vistos como "menos másculos", no caso dos homens, do que aqueles que preferem outros consoles. O Twitter também é colocado, de certa forma, como uma rede social para pessoas que reclamam, para "*mimimi*", "vitimização" e afins, como um site com grande público LGBTQIAPN+.

É nesse sentido, para além dos ataques aos jornalistas, que a dupla parece ter feito ataques ao Twitter por ser uma rede de "*sonystas*" (consumidores de produtos da Sony), de "reclamações" e afins. Uma das *lives* têm o título também homofóbico: *"De pouco em pouco o Sonysta enche o rabo!"*, e outra *"Anuncio de console no Twitter e anuncio de logo na CES. TA FEIA A COISA PONEYZADA!"* - "*poneyzada*" em associação ao pônei, que costuma ser uma imagem de referência a homossexuais. Além disso, o jogo The Last Of Us 2, desenvolvido pela Sony, foi chamado na Internet por muitos jogadores de *"The Lesbian Of Us"* dado o envolvimento da protagonista com outra mulher. E a dupla retomou esse "apelido" em um dos títulos de suas transmissões: *"Mês que vem tem The Lesbian Of Us! Chupa Caixinha"*.

O canal também se utilizou de títulos um tanto machistas e misóginos em suas transmissões. Um deles foi *"Oi galera, me sigam pufavo, uso um decotão cremoso!"* - em geral, *streamers* mulheres são frequentemente criticadas e assediadas por estarem com alguma blusa mais aberta ou, de fato, um decote, como se o motivo, em absolutamente todos os casos, fosse para atrair mais visualizações. Em outra transmissão, o título *"Difamando mulheres"* - *Fonte: Lindóia*", apesar de parecer irônico (dado o "*Fonte: Lindóia*"), também demonstra isso.

Por fim, o canal se refere muitas vezes ao encanto pela Sony, da parte dos "*sonystas*", com a expressão "*masturbação nipônica*", o que explica a presença do segundo termo na nuvem.

4.1.2.3. Renan Bolsonaro

Renan Bolsonaro, filho do presidente Jair Bolsonaro (2019-2022), tinha, ao menos de 2016 até 11 de março de 2022 (data de coleta de tais dados atualizados), 48,4 mil seguidores, 106 milhões de visualizações, um total de 6.931 horas transmitidas e 56,6 milhões de horas

assistidas, com 8.166 *viewers* em média e sem informações encontradas sobre a quantidade de usuários altamente ativos o tempo todo¹⁵⁶. Sua conta foi criada em 15 de setembro de 2018. Seu canal não foi indicado por ele como recomendado para maiores de dezoito anos¹⁵⁷. Até a data de coleta, sua última transmissão havia sido em 26 de maio de 2020.

Ele foi banido em 2020 após afirmar, dentre outras coisas, que a covid-19 era só uma "gripezinha", além de minimizar a relevância da pandemia provocada pelo vírus e dizer que "preferia morrer transando do que tossindo"¹⁵⁸¹⁵⁹. Em dezembro de 2021, seu canal ainda aparecia como banido na Twitch, tornando sua visualização indisponível. No entanto, em 08 de março de 2022 foi feita uma nova tentativa de visualizá-lo e já era possível fazê-lo, embora não houvesse nenhum vídeo, somente um de 2013. Ou seja: ele foi "desbanido".

Em 2018, todas as transmissões tiveram o título "*Liga dos Mitos*" e similares, exceto duas que foram chamadas de "*Dia de CS*" e "*Dia de PUBG*", sendo CS e PUBG dois jogos de FPS (Tiro em Primeira Pessoa). Por tal motivo, não foi realizado um quadro para as palavras mais frequentes destes títulos, assim como em 2020, dada a repetição deles. No entanto, cabe destacar que sua conta foi criada em 15/09/18, pouco antes do primeiro turno presidencial no Brasil.

Renan Bolsonaro fez uma transmissão, sem data indicada (cujo clipe foi realizado por terceiros em 08/10/18), de camiseta amarela com os dizeres "*Meu partido é o Brasil*", que ele usou novamente em outras ocasiões, como em nova transmissão, também sem data indicada, mas cujo clipe realizado por terceiros foi elaborado em 16/10/18¹⁶⁰. Desse "novo período" até o segundo turno, além de ter intensificado a frequência das transmissões, o *gij*¹⁶¹ de quando um novo usuário se inscreve no canal permaneceu com o de Bolsonaro fazendo sinal de arma com as mãos, mas agora tinha os dizeres de novo usuário inscrito ("*mais um opressor para o pelotão*") em verde e amarelo, claramente fazendo alusão à identidade visual da campanha de seu pai. Quando recebe doações, aparecem os dizeres "*Eu e minha família confiamos nossas esperanças no mito. Se Deus quiser teremos a mudança!*". Ele não apenas joga, mas também transmite programas policiais, entrevistas feitas com o pai e, em diversos clipes, reproduz os

¹⁵⁶ Disponível em: <twitchtracker.com/renanbolsonaro/statistics>. Acesso em 11 de março de 2022.

¹⁵⁷ Disponível em: <twitchtracker.com/renanbolsonaro>. Acesso em 11 de março de 2022.

¹⁵⁸ FILHO... (2020). **Globo - G1**. Disponível em: glo.bo/3GMzTHU. Acesso em: 10 jan. 2022.

¹⁵⁹ MOURA, Eduardo (2020). **Folha**. Disponível em: bit.ly/3zGIxUK. Acesso em: 10 jan. 2022.

¹⁶⁰ Disponível em: clips.twitch.tv/SavoryGenerousDonkeyPJSalt. Acesso em: 02 mar. 2022.

¹⁶¹ Formato de imagem, geralmente com animações (incluindo trechos de filmes e vídeos), que costuma ser usado em redes sociais.

sinais (Figura 7) e sons de armas como "tá, tá, tá, tá", além de exibir armas de brinquedo (um usuário, inclusive, se assusta acreditando ser real) e de replicar os bordões da campanha como "*Deus, família e o Brasil, isso é o que importa*". A camiseta amarela é usada novamente no dia 22, perto do segundo turno (28/10). E, depois da transmissão no dia 27/10, o *streamer* só teve novos clipes no dia 11/11/18, com Jair Bolsonaro já eleito.

Figura 7. Renan Bolsonaro faz sinal de arma com as mãos em transmissão



Fonte: captura de tela elaborada pela autora com base em transmissão do canal, 2022. Disponível em: clips.twitch.tv/SingleMotionlessShallotCoolStoryBob. Acesso em: 20 fev. 2022.

Uma de suas falas foi: "*17 neles, hein, tá chegando, rapaziada! Brasil vai subir a rampa como uma nação, juntos, não vamos mais ser esse Brasil separado, não, vamos ser unidos! Hétero, homossexual, negro, branco, rico, pobre, todo mundo unido.*" No entanto, ele próprio "xinga" ironicamente outros jogadores de "*homofóbicos*" e "*machistas*". Usuários pedem para que ele mostre seu pai jogando. O curioso foi que, mesmo com outras possíveis violações às diretrizes (dizendo "*viadinho*" e "*queima rosca*", por exemplo), ele só foi banido em 2020.

Em inúmeros momentos, tanto nos clipes das transmissões quanto logo após o banimento de 2020 (em sua conta pessoal no Twitter), ele afirma que a Twitch é uma "*ditadura comunista* [termo, inclusive, que é usado por ele como ofensa]". Em um caso, ele respondeu a um usuário falando no chat sobre ter "*cuidado com o que se fala*" que "*qualquer coisa que eu falo dá merda, então foda-se, tá ligado*" (ou seja, iria falar mesmo assim). Depois, aparentemente, ele havia sido "desbanido" antes de ser banido novamente, e em seguida, comentou a fala de outro usuário dizendo "*liberdade cantou*". Já em outro clipe, ele responde com "*mas tem liberdade de expressão, né... [...] mas a plataforma é de esquerda, né, fazer o quê... comunista essa plataforma aqui*", frase que ele diz em tom de voz baixo, quase inaudível, de forma que torna mais difícil a identificação, por áudio, do que ele está dizendo, e consequentemente dificulta a moderação. Por fim, ataques à mídia (registrados em clipes de 2019 e 2020) foram tão comuns quanto ataques à Twitch.

Apesar de não fazer parte do período de escopo da análise, suas transmissões de 2019 incluíam vídeos de Olavo de Carvalho, em que diz ser "*o nosso pai da Direita!*", de Diego Rox e de Bolsonaro com Trump. Quando alguma pessoa no chat contesta suas falas ou o que está sendo transmitido, Renan Bolsonaro (e demais usuários) a chamava de "*esquerdistista*" e a baniu. Mas, ao mesmo tempo, ele reiterava que a plataforma é uma "*ditadura*" e que esta é uma "*geração mimimi do caralho, palavras machucam, só tem viadinho*".

Em relação às nuvens de palavras dos títulos de transmissões dos demais anos (2020 e 2022), estas não foram realizadas pois o banimento de Renan e o consequente desaparecimento dele na Twitch (mesmo após o “desbanimento”) fez com que não fosse possível ter dados suficientes para análise. Os títulos de 2018 também não foram analisados aqui pois, como já afirmado, eram, em geral, os próprios nomes dos jogos ou semelhantes, tais como “Liga dos Mitos” (referência a Bolsonaro, o “mito”, e a ser muito bom no jogo), e “Dia de CS”.

Com relação aos clipes de terceiros, em 2018, as palavras mais utilizadas nos títulos foram:

Figura 8. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Renan Bolsonaro (2018)



Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2022

Aqui, cabe destacar as palavras “mito” (em associação ao ex-presidente Jair Bolsonaro, na época candidato), “*gordofóbico*” (do título “*voce eh gordofobico - sou mesmo*”, de um clipe em que outra pessoa diz “*você é gordofóbico*” e Renan responde: “*sou mesmo*”), “estupro” (de

dois cliques com os títulos “*estupro coletivo*”), “LGBT”, “hétero” (referente a uma fala do *streamer* em que diz que está mandando um abraço “hétero” para todos), “opressor”, “petralha” (de dois títulos com “*sai daqui petralha*”, em que Renan aparece matando outras personagens), “vagabundos” (do título “*Meter bala nos vagabundo!*”, atribuída a uma partida de um jogo de FPS), “preto” (do título “*dx o lucian [personagem do jogo] morrer só pq é preto*”), “fraudada” (do título “*Eleição fraudada confirmada*”, em que Renan Bolsonaro diz: “*foi quase hoje, né, mais 3% a gente ia de primeiro turno, mas tão ligado, né, 'cê apertava número 1, já aparecia a cara do Haddad, ou 'cê botava 17 já aparecia nulo.. porra, fraude, véi... não dá para confiar na urna eletrônica, não*”) e afins. “Pimpi”, em associação ao outro *streamer* banido, também aparece aqui, assim como em outros canais já observados.

Observou-se, também, que alguns destes cliques e títulos coletados ao longo de 2020, 2021 e 2022 já não estavam mais disponíveis em uma segunda consulta realizada em fevereiro de 2023, não se sabe se por exclusão da plataforma ou dos próprios criadores dos cliques, tais como os intitulados “*estupro coletivo*” e “*sai daqui petralha*”. Os demais se mantiveram.

Por fim, as palavras mais frequentes nos títulos de cliques em 2020 foram:

Figura 9. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Cliques de Renan Bolsonaro (2020)



Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Muitas destas palavras eram referentes aos nomes repetidos de transmissões envolvendo os próprios títulos dos jogos e o modo como Renan Bolsonaro chamava os usuários do canal (“*tchongobongos*”). Entretanto, cabe observar as palavras “hétero” (do título “*Salve hétero, claro*”, de um clipe em que, novamente, o *streamer* diz que está enviando um “salve hétero”), “condominio” (do título “*bolsokid condominio kkkkkkkk*”, fazendo referência a uma fala de Renan Bolsonaro que repercutiu na mídia sobre já ter se relacionado com praticamente todas

as garotas de seu condomínio), “brasil” (do título “*bolsokid brasil acima de tudo*”, em um clipe onde o *streamer* repete o bordão de seu pai), “midia” (do título “*bolsokid midia*”, um clipe em que Renan Bolsonaro faz críticas à mídia que noticiou sua volta à Twitch antes do novo banimento de 2020) e “cloroquina” (do título com mesmo nome, em que Renan Bolsonaro alega ter feito uso da substância embora os outros itens apreciados por Bolsonaro nas campanhas, tais como nióbio e grafiato, teriam ficado com “*ciúmes já*”, em tom irônico).

Considerando que seu perfil foi “desbanido”, porém permaneceu inativo (sem novas transmissões e/ou qualquer conteúdo) durante todo o restante do período analisado, não houve nenhum título de clipe ou de transmissão a ser observado referente ao ano de 2022.

4.1.3. Canais estadunidenses com *chats* coletados

Os canais estadunidenses a seguir foram selecionados com base nas notícias de casos reportados. Foram analisadas as interações no chat pois os canais não estavam banidos em mais de um momento durante a coleta de dados em 2022, sobretudo no início, em fevereiro (Destiny, contudo, foi banido uma vez por tempo indefinido durante a execução da coleta, tendo sido analisadas somente as interações por chat ocorridas entre 21 de fevereiro de 2022 e 07 de março de 2022). Também foram analisados os títulos dos clipes e os próprios clipes em si, brevemente.

Foram analisadas mensagens de usuários (incluindo os próprios *streamers*) dos canais Trihex e Destiny ao longo de 21 de fevereiro de 2022 e 07 de março de 2022, em um primeiro momento, de 09 de março de 2022 a 15 de outubro de 2022, em um segundo momento, e de 15 de outubro de 2022 a 31 de novembro de 2022, em um último momento, visando analisar o período eleitoral das *midterms* nos Estados Unidos.

4.1.3.1. Trihex

Trihex é o único *streamer* negro dentre os selecionados, o que já é um dado importante considerando a "toxicidade" do ambiente para pessoas racializadas. Ele tinha, ao menos de 2016 até 02 de dezembro de 2022 (data de coleta de tais dados atualizados), 435 mil seguidores, 29 milhões de visualizações, um total de 11.490 horas transmitidas e 12,4 milhões de horas assistidas, com 1.078 *viewers* em média e 5.779 usuários altamente ativos o tempo todo¹⁶². Sua conta foi criada em 27 de abril de 2011. Seu canal foi indicado por ele como

¹⁶² Disponível em: <twitchtracker.com/trihex/statistics>. Acesso em: 02 dez. 2022.

recomendado para maiores de dezoito anos¹⁶³. Até a data de coleta, sua última transmissão havia sido em 30 de novembro de 2022.

Seu banimento noticiado em 2018 ocorreu em função de uma fala considerada homofóbica, segundo Grayson (2018). O termo utilizado ("*faggot*") é considerado quase como "proibido" pela Twitch, segundo os usuários (pois costuma, assim como a palavra "nigger", ser motivo de muitos banimentos quase que instantaneamente).

Em um dos momentos de atualização da coleta dos dados (02 de dezembro de 2022), a descrição do canal de Trihex era: "*Speedrunning • Fitness • Face of TriHard • TempoStorm • Twitch Partner • Business: trihex@evolved.gg*". Antes de 2022, os meses com mais *clips* disponíveis no Twitch Tracker foram: junho, abril, dezembro e julho de 2016, informação importante pois, em junho daquele ano, ocorreu o Massacre de Orlando (*Orlando Nightclub Shooting*), um atentado contra a população LGBTQIAPN+.

Com base nos títulos ainda disponíveis no site Twitch Tracker das transmissões passadas, foi possível identificar quais as palavras mais utilizadas em cada um dos anos observados. Cabe destacar que em 2016, no entanto, somente foi possível coletar o período entre 16 de novembro e 31 de dezembro.

Quadro 8. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Trihex

2016 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
mario	465686%	19	mario	0.74074 %	31	mario	0.41876 %	15
chill	122549%	5	songrequest	0.4301 %	18	impression	0.335 %	12
family	0.98039 %	4	impression	0.40621 %	17	youtube	0.335 %	12
gyi	0.98039 %	4	faq	0.33452 %	14	chat	0.27917 %	10
guardian	0.98039 %	4	vote	0.33452 %	14	bingo	0.19542 %	7
banner	0.49019 %	2	chat	0.31063 %	13	challenge	0.13958 %	5
challenge	0.49019 %	2	movienight	0.16726 %	7	chill	0.11166 %	4
charity	0.49019 %	2	deaths	0.14336 %	6	tournament	0.08375 %	3
dollars	0.49019 %	2	charity	0.11947 %	5	black	0.05583 %	2
god	0.49019 %	2	corona	0.11947 %	5	valentine	0.05583 %	2
happy	0.49019 %	2	covid	0.11947 %	5	assaulting	0.02791 %	1
hoping	0.49019 %	2	did	0.11947 %	5	banned	0.02791 %	1
swag	0.49019 %	2	election	0.11947 %	5	covid	0.02791 %	1
thanksgiving	0.49019 %	2	tournament	0.11947 %	5	haters	0.02791 %	1
afterparty	0.24509 %	1	trump	0.11947 %	5	illegally	0.02791 %	1

¹⁶³ Disponível em: <twitchtracker.com/trihex>. Acesso em: 02 dez. 2022.

demos	0.24509 %	1	vacation	0.11947 %	5	interview	0.02791 %	1
dinner	0.24509 %	1	challenge	0.09557 %	4	racist	0.02791 %	1
playthru	0.24509 %	1	anime	0.07168 %	3	movienight	0.13958 %	1
southern	0.24509 %	1	biden	0.07168 %	3	atnivax	0.02791 %	1
xmas-eve	0.24509 %	1	thanksgiving	0.07168 %	3	biden	0.02791 %	1

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

É possível perceber, nos títulos de transmissões atribuídos pelo próprio *streamer* em 2016, que o canal realiza uma série de atividades e conteúdos em prol da comunidade, o que pode ser observado pelos termos “charity”, “dollars”, “thanksgiving” e “xmas-eve”, que faziam referência às épocas de doações a serem repassadas para terceiros, tais como organizações sociais e entidades de caridade. Além dos jogos para relaxar e conversar (“chill”), também eram jogados conteúdos em modo de desafio competitivo (“challenge”) e realizadas transmissões andando pelas ruas, comentando conteúdos - assim como em “afterparty”.

Em 2020, assim como em 2016 e 2022, a palavra “mario” permaneceu em evidência, sendo este um dos jogos mais transmitidos por Trihex (Mario, Super Mario World e suas derivações). Além de dar suas próprias opiniões sobre diversos temas (“impression”), o streamer geralmente interagia com a comunidade por meio de um “faq” e leitura do “chat”, assim como atendendo a pedidos de música e assistindo a filmes e animes que transmitia. Pode-se dizer que 2020 teve mais elementos político-eleitorais nos títulos, tais como “vote” (referindo-se tanto às eleições estadunidenses, quanto ao pedido para que os usuários votassem por músicas que gostariam de ouvir), “deaths”, “covid” e “corona”, “election”, “trump” e “biden”. Novamente, “charity” e “thanksgiving” estiveram presentes.

Em 2022, de novo, houve uma maior frequência de temas político-eleitorais ou associados, tais como “covid”, “illegally”, “atnivax” (que, na verdade, seria “antivax”, termo usado para o movimento e pessoas anti-vacinas), “biden”, “racist”, “black” e afins. Como interação com seus usuários, além de jogar, Trihex dava suas opiniões (“impression”) sobre jogos e política, assim como via vídeos no “YouTube”, conversava e lia o “chat”, transmitia filmes (“movienight”), realizava partidas de “bingo” e “interviews” (entrevistas).

Em relação às palavras mais frequentes nos títulos atribuídos por terceiros aos clipes de suas transmissões, o cenário estava da seguinte forma em 2016:

Feeding America”, clipe onde Trihex solicitava mais doações para movimentos e entidades), além das formas de interação com os usuários já observadas.

Figura 11. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Trihex (2020)



Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Em 2022 (Figura 12), a tendência de maior politização-eleitoral do debate permaneceu, evidenciada pelas palavras “covid” (dos títulos “*gf RECOVERING from covid, bless tf up [...]*”, “*smash covid drama, self-check out, conventions arent safe? [...]*” e “*Trihex Covid Fax*”, em que, neste último, Trihex reproduz, ao ler os índices de hospitalização pela covid-19 nos EUA, uma fala associada a um estudo sobre disfunções eréteis em pacientes com covid-19, aparentemente tentando convencer os espectadores a se preocuparem com a doença de forma irônica), “atnivax” (do título “*Atnivax vs Vax panel happening [...]*”, um clipe de transmissão em que o *streamer* participa de um ciclo de debates com outros criadores de opiniões contrárias e a favor das vacinas), “obamna”, "debate" (do título “*Slay the Debate*”, clipe de uma transmissão de debate com outros criadores, sobretudo negros; do título “*THE *WORST* GOP "DEBATE" EVER (warning) [...]*”, fazendo referência aos debates eleitorais de 2022 no Arizona com candidatos republicanos; e do título “[...] *Fetterman Debate [...]*”, em referência ao debate com o candidato demorata), "impression", "bill" (do título “*bill clinton?*” e outro associado ao candidato Bill O’Reily) e “america”, embora também seja notável o uso dos termos "ban" (do título “*JORDAN PETERSON TWITTER BAN MEMES [...]*”) e "racist"

um mês de coleta do chat de Destiny devido ao seu novo banimento em março de 2022) de termos ofensivos do que os chats dos demais *streamers*; e com divulgação de *podcast* informativo e politicamente combativo - apesar de seu nome “THE NIGGA SHOW” -, em um *bot* frequente aparentemente inserido por ele no chat, em ao menos cinco transmissões diferentes, sobre o atentado de Buffalo nos Estados Unidos, um crime de ódio transmitido ao vivo por um usuário da Twitch.

Ainda assim, mensagens usando o termo “nigga”/“nigger” existiram, tais como “*meu mano [nigga], você vai ficar acordado até as 8 da manhã?!*” e “*LEIA UM LIVRO NIGGA VoteYea*” apareceram. Aqui, cabe ressaltar algo semelhante que havia sido destacado nos canais brasileiros, com outros termos: denominar-se, enquanto pessoa negra, como “*nigger*” ou “*nigga*”, ainda que o termo tenha origem e uso atual (por parte de pessoas brancas, sobretudo) racistas, parece ser diferente de ser atacado usando tal termo. O próprio *podcast* “THE NIGGA SHOW”, que estava questionando questões de raça e ódio, usa o termo, e a comunidade interna parece não se importar com o fato pois compreende que o uso endógeno difere do uso feito por terceiros não envolvidos em causas raciais. O termo não deixa de ter origens racistas e de ser estudado por autores que trabalham com a questão racial nos Estados Unidos, mas a forma e por quem é utilizado também interfere em seu sentido, conforme observaram O’dea e Saucier (2020) em um estudo estadunidense envolvendo as “*n-words*” ditas por/para pessoas negras (“*nigger*”, “*nigga*” e suas variantes, geralmente ofensivas contra pessoas negras, principalmente quando usadas por pessoas brancas) e “*c-words*” ditas por/para pessoas brancas (“*cracker*” e suas variantes, geralmente ofensivas contra pessoas brancas, principalmente quando usadas por pessoas negras).

Em alguns casos, assim como quando pessoas em chats brasileiros usaram “*nego*”, como “o povo”/“as pessoas”, genericamente, as frases utilizando “*niggas*” tiveram sentido semelhante: “*Eleja TriHard como seu primeiro presidente gamer, ele PROMETE FAZER UMA LEI que colocará sua taxa K/D/A¹⁶⁴ no seu currículo, é uma flexibilização. Niggas precisam respeitar a nossa habilidade no campo de batalha e no local de trabalho*”. Esta mensagem, encaminhada três vezes em uma mesma transmissão, reflete isso, assim como “*como os niggas ainda têm energia depois de malhar*”. Em outro caso de mensagem encaminhada seis vezes pelo mesmo usuário, também, mas cabe ressaltar que, aqui, assim como no caso

¹⁶⁴ Proporção utilizada em jogos calculada pelo número de vezes que alguém matou outro jogador, somado ao número de assistências, divididos pelo número de vezes em que ele morreu.

brasileiro do uso do termo “nego”, todas as frases restantes foram atribuídas a elementos apresentados como negativos:

PUTAS NASCIDAS NOS ANOS 90 COM MENOS DE 25 NÃO SABEM COZINHAR NÃO SABEM LIMPAR NÃO QUEREM TRABALHAR NADA. NIGGAS DE 31 OU MAIS TÊM RELACIONAMENTO COM ELAS E SE PERGUNTAM POR QUE MERDA NÃO ESTÁ FUNCIONANDO ISSO PORQUE TODAS AS VADIAS JOVENS QUEREM É TOMAR PÍLULAS, FUMAR MACONHA, FICAR BÊBADA, VADIAR POR AÍ, CHUPAR PAU, COMER CHEETOOS QUENTE, CARREGAR O TELEFONE, TRANÇAR CABELO, REBOLAR, SER BISSEXUAL, COMER MCDONALD'S, LAVAR A BOCETA NA PIA, MENTIR, TIRAR SELFIES E FALAR MERDA PELO WIFI PORQUE O TELEFONE ELAS NUNCA ATENDEM.

Outra mensagem que demonstrou o tom do debate no canal de Trihex foi “*Está tudo bem, niggas de pele clara não conseguem lutar KEKW*”, evidenciando a distinção feita entre pessoas negras “de pele clara” e retintas, assim como, no Brasil, ocorrem as distinções entre os termos “preto” e “pardo”, ambos compondo o grupo “negros” para o IBGE.

Além disso, diversos comentários se referiam às pessoas querendo armas em todo e qualquer jogo, no entanto, no lugar de “pessoas”, foi usado justamente o termo “niggas” (“*caramba, vocês todos, niggas, querem armas e luta em ‘todo e qualquer’ jogo, que merda!*”): o que pode ou não ser lido com uma perspectiva racializada, a depender das partes envolvidas na interlocução. Considerando o ambiente, sendo este um canal de um *streamer* negro, com forte presença da comunidade negra, e o uso do termo “niggas”, cabe consideração.

Raça/cor: AAPI

Mesmo com uma amostra de mensagens muito superior à de Destiny, não foi encontrada nenhuma citação com conotação racial negativa a pessoas pertencentes ao grupo AAPI.

O que ocorreu em diversas transmissões foi um debate politizado que pode ser considerado muito positivo, pois abordou intersecções entre gênero e raça (a fetichização de mulheres leste-asiáticas e amarelas descendentes nos Estados Unidos, bem como os atentados onde este grupo foi vítima, além do imaginário de “mulheres submissas” que foi atribuído a asiáticas e sua insatisfação diante desse estereótipo, conforme pode ser observado na fala “*garotas asiáticas dizem que há um problema com caras esperando que elas sejam como garotas de anime ou como garotas asiáticas submissas “tradicionais”*”), assim como relações inter-

raciais entre brancos e asiáticos, mas sobretudo negros e asiáticos - destacam-se, aqui, os relatos envolvendo: casamentos em que nenhum familiar da parte asiática compareceu, enquanto toda a família negra havia comparecido; cobranças e expectativas parentais distintas entre a parte asiática e a parte negra da família para com os filhos (“*minha família é metade negra e metade asiática. Então foi uma mistura de ‘você está perdendo seu tempo jogando em vez de estudar!’ e ‘por que você não está praticando esportes?!’*”, diz um usuário); “olhares” estranhos recebidos por parte de pessoas brancas ao verem casais inter-raciais negros e asiáticos (e “*blasians*”): “*eu sou negro e minha namorada é asiática e nós recebemos olhares assim de todos os brancos*”; e questões relacionadas. Críticas a como pessoas brancas esperam, na televisão, que todos os asiáticos tenham sotaque, inclusive como “caçoaram” nos chats brasileiros com a grafia de pastel de “*flango*” ou “*calne*”, também foram feitas, porém direcionadas às emissoras e não perpetuando ou reproduzindo as falas.

No entanto, embora não façam parte do grupo “AAPI”, cabe citar que indianos, por vezes autoidentificados “asiáticos” (embora seja mais usual por localização geográfica do que por etnia), também foram mencionados, embora não tenham sido codificados no grupo “AAPI”. Em um debate sobre as piores situações em que se pode estar, usuários mencionaram desde trabalhos na política e na indústria pornográfica até “*limpar cocô na Índia*”, tendo um deles, inclusive, dito que “repassava” seu trabalho a pessoas da Índia, que recebiam menos. Em outra ocasião, após uma fala de Trihex envolvendo indianos, usuários enviaram mensagens como “*racista*”, “*Que vergonha de você por ser racista Tri triPout*”, “*Na verdade, é racista*”, “*cancelado*” e “*Que racista!*”, em um misto de expressões e *emotes* de riso, ironia e tristeza.

Raça/cor: AIAN/Pessoas Indígenas

Não foram encontrados conteúdos discriminatórios contra este grupo de “categoria protegida” a partir das palavras-chave utilizadas, apenas felicitações pelo dia dos povos indígenas e as seguintes frases: uma de um usuário em que dizia “*geralmente, Nativos Americanos [referindo-se aos povos originários] são empurrados para trás com tanta força [no sentido das desigualdades e oportunidades, sendo deixados e colocados para trás]*”), outra em que dizia “*Indígenas da Amazônia literalmente fizeram solo artificial*”, ressaltando a inteligência dos povos originários amazônicos, “*cuzão racista [no] Alasca votando em uma mulher indígena triPog*”, “*Muitos dos problemas que os negros enfrentam nos EUA são os mesmos que os indígenas enfrentam no Canadá*”) e “*Além disso, ainda estamos fodendo com os indígenas*”. Percebe-se, portanto, que o debate relacionado a este grupo trouxe não apenas

elementos políticos importantes, mas foi relativamente isento de conteúdos discriminatórios e ofensivos. O mesmo se deu em relação ao Alasca, cujos únicos comentários foram sobre eleições, sem necessariamente conteúdos discriminatórios, como “*Trump Rally no Alasca está acontecendo atm*”, “*Alaska é provavelmente Pog também*” e “*Você lembra do Alasca?*”.

Orientação Sexual e Identidade de Gênero: LGBTQIAPN+

Frases como “*desde quando lgbt é uma minoria fauxWat*”, “*a esquerda (lgbtq, cabelo roxo, pronomes) é pior que a 3ª Guerra Mundial via Putin*” e “*Pessoas LGBT não trabalharam durante a COVID, duh*”, além de outras semelhantes, foram publicadas nos chats das transmissões de Trihex. Mensagens trazendo conexões entre casos de *monkey pox* e homens da comunidade LGBTQIAPN+ também apareceram. O que se entendeu foi que, diferentemente do debate racial, o debate LGBTQIAPN+ foi percebido por alguns desses usuários como uma pauta minoritária de uma “esquerda” em específico, que inclusive se “perdeu” em meio a debates envolvendo “*pronomes*”, com pessoas de “*cabelos coloridos*”, uso do Twitter e afins. Até mesmo a Disney foi alvo nesse contexto, dado o aumento de produções envolvendo personagens de grupos sociais minoritários prezando por maior representatividade: “*Disney é um bando de canalhas / tentando enfiar lgbtq goela abaixo de todo mundo*”, disse um usuário.

Apesar disso, foi notável a interseccionalidade entre identidade de gênero e raça, tendo uma mesma usuária enviado duas mensagens distintas alegando que “*as pessoas só se importam com bebês brancos / a não ser que eles sejam gay ou trans, aí elas não ligam*”), tendo outro usuário se manifestado com “*crianças negras gays e trans passam MUITO por isso*”. Em “*pessoas trans negras precisam de proteção*”, evidenciou-se o tom do debate – ressalta-se, porém, que estas citações não foram categorizadas enquanto discriminatórias, eram críticas.

Sexo e Gênero: Mulheres

Embora menos recorrente, os termos “*slut*” e “*whore*” (e suas flexões) estiveram presente nos *chats* das transmissões de Trihex, sendo o alvo as mulheres ou não. Assim como no caso dos *chats* em português, a expressão “*puta*” ou “*putinha*”, sobretudo como em “*ser uma puta/putinha*”, por vezes é usada com o significado de “*ser completamente obcecado*”.

(submisso, dependente ou mesmo “apaixonado”) por algo”, como quando publicaram nos chats de Trihex “*Eu sou uma putinha da/pela música de Hollow Knight*”, “*Fantano não é mais um crítico musical; ele é uma vadia dramática*”, “*Sak é uma putinha de/por gráficos confirmada*”, “*eu sou uma grande putinha do/pelo Sonic, e ainda acho que não é tão divertido*”, ou mesmo em “*haha uma putinha do Trump*”, referindo-se a alguém ser um apoiador incondicional, dependente, e que não o abandonaria por nada. “Whore” (e suas flexões) e “bitch” nem sempre estão em uso especificamente direcionados a mulheres, no entanto, ainda que possa não ter havido a “intenção” - argumento recorrente e analisado por Moreira (2019) nos casos envolvendo racismo recreativo, e neste caso, o que podemos chamar de misoginia recreativa -, é preciso observar todo o universo de significados (e origens) que essas expressões carregam, criam e mantêm ainda hoje.

Além disso, em um determinado momento, o *streamer* Trihex parece ter chamado a personagem Sonic, de um jogo eletrônico, de “whore”, e um usuário diz ironicamente: “*Trihex acabou de chamar Sonic de vadia PAUSERS pare de fazer slut-shaming¹⁶⁵ do Sonic, mano*”, pois outros usuários teriam começado a criticá-lo por conta de sua fala. No entanto, as pessoas no chat ainda usavam “whore” em diferentes momentos e contextos para se expressar, como quando chamaram uma terceira pessoa de “*vadia profissional*”.

4.1.3.1.2. Desinformação político-eleitoral

Covid-19

Em relação à covid-19, frases como “*não posso me obrigar a tomar a vacina*”, “*minha namorada se vacinou, inclusive com os dois reforços, e ainda assim pegou covid*”, “*fui vacinado e ainda peguei covid grave*”, “*a vacina causa a covid longa, é?*” e “*Nem os médicos na minha família vão tomar a vacina*”, no contexto dos debates de eficácia e reação das/às vacinas, também surgiram.

Contudo, na maior parte dos casos, as frases mais problemáticas eram potencialmente irônicas e sarcásticas, dado o uso dos *emotes* (alguns coletados como texto bruto e que indicam o uso destas figuras de linguagem) e a forma como os usuários se expressaram, por isso não foram

¹⁶⁵ Estigma contra mulheres quando são atacadas por “violarem” comportamentos sexuais esperados, condenando-as por sua sexualidade.

codificadas. São elas: “KKonaW¹⁶⁶O 5G¹⁶⁷ ativa os chips da vacina”, “KKona A vacina 5G”, “A vacina da sopa de carne tem microchips para que a ex-esposa de Bill Gates possa rastrear metade de vocês”, “nano-robôs, vacinas são ruins, 5G etc.”, “As carteirinhas de vacinação falsas KEKW”, “posso confirmar isso, tomei a vacina e agora sou gay”, “vacinas da covid causam abortos agora, para eles¹⁶⁸?!”, “Ela¹⁶⁹ faria todas essas coisas para fingir sobre seu envelhecimento, mas não tomaria uma vacina”, “Ela¹⁷⁰ está tentando esconder a carteirinha de vacinação dela, mas não tem medo de anunciar a carteirinha de idiota dela”, “covid já era Clueless¹⁷¹” e “Eu estou vacinado com o sangue de Jesus Cristo *2 semanas depois* RIPBOZO¹⁷²” etc. É possível reparar que muitas, mesmo em tom irônico, fazem associações com outros códigos, envolvendo raça, gênero, orientação sexual e demais questões.

Outras sentenças que não foram codificadas como desinformação político-eleitoral mas que cabem menção foram “mano, cerca de 300.000 pessoas comparecem todos os anos e não iam pedir máscaras ou comprovante de vacinação” (referindo-se a um evento da área), “Dê parabéns às convenções que garantiram que você fosse vacinado e mascarado”, “estou totalmente vacinado, mas pela ÚNICA VEZ não usei minha máscara no trabalho e, nos dias seguintes, passei a ter sintomas de febre e, como você pensou, testei positivo”, “Não ter que se preocupar em pegar COVID o tempo todo foi legal”, “Mano, fui forçado a tomar vacina antes de comparecer [ao evento]”, “anticorpos, sozinhos, protegem menos que vacinas”, “o que esse vídeo deixa de fora é que vacinas não são suficientes. Você ainda tem que evitar multidões e tal”, “eu testei positivo para covid no início de junho, mas não tive nenhum sintoma e atribuo isso à vacina”, “bem, que bom que vocês tomaram a vacina”, “por favor, atualize suas doses da vacina”, “a situação é tão ruim que disseram que sofri LAVAGEM CEREBRAL no Natal por acreditar que as vacinas funcionavam e não eram uma conspiração

¹⁶⁶ “KKonaW e KKona são emotes que indicam um estereótipo do que é um estadunidense típico (“mediano”), inclusive podendo significar “redneck”. É possível entender melhor este e outros significados a partir de uma fonte externa. Disponível em: bit.ly/3LdhuXL. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁶⁷ Frases nesse sentido (e sarcásticas) foram utilizadas muitas vezes, associando as vacinas e a covid-19 à internet 5G, microchips e à China, um argumento geralmente utilizado por movimentos negacionistas para justificar não aderir à vacinação.

¹⁶⁸ “Them” utilizado em referência aos movimentos negacionistas e apoiadores de Trump, no contexto da discussão.

¹⁶⁹ Referindo-se a uma personalidade política estadunidense não identificada e que aparentava também ser negacionista, no contexto do debate, além de supostamente ter escondido parte da sua caderneta de vacinação.

¹⁷⁰ Referindo-se a uma personalidade política estadunidense não identificada e que aparentava também ser negacionista, no contexto do debate.

¹⁷¹ Outro emote usado em tom sarcástico e irônico.

¹⁷² Emote utilizado também em tom sarcástico e irônico para referir-se à morte de alguém. Disponível em: knowyourmeme.com/memes/ripbozo. Acesso em: 12 fev. 2023.

de Fauci e Biden” e as inúmeras ocorrências da frase “*Vacinas, pessoal!*”. Isto indica, em especial esta última citação, que o debate, embora tenha contado com algumas desinformações, teve um tom mais moderado, consciente e com mais pessoas indicando que o grupo atualizasse seu esquema vacinal e tomasse medidas preventivas do que o contrário.

Por último, os debates sobre as vacinas, assim como no caso de outros *streamers*, se estenderam a outro vírus: a *monkeypox*. E, sendo assim, também se ampliou para outro código envolvendo LGBTQIAPN+, considerado grupo de risco prioritário, embora a condução desta priorização tenha sido polêmica¹⁷³, mesmo por parte da OMS. Frases como “*há vacinas só para gays, na realidade*”, “*os mais velhos tomaram a vacina da smallpox*”, “*a vacina da smallpox está em baixa quantidade no nosso estoque*”, “*a vacina existe, mas ainda não está pronta para ser aplicada em massa*” e “*a vacina da monkeypox foi racionada para populações de 'alto risco'*”. Não foi encontrada desinformação nesse sentido e, por não se tratar da covid-19, também não foram realizadas buscas específicas sobre *monkeypox*. Os resultados aqui mencionados foram somente os que estavam associados à vacinação da covid-19 e se interseccionaram com o tema.

Processo Eleitoral

Dizeres como “[*As fraudes nos*] *CORREIOS DAS CÉDULAS DE VOTO SÃO MENTIRA*”, “*apenas 5 milhões de cédulas na Geórgia?*”, “*Acham que é só colher cédulas*”¹⁷⁴, “*A maioria das fraudes, eles encontraram*” e “*a fraude eleitoral...*” surgiram nos debates sobre as eleições de 2022, embora tenham contado mais com frases sarcásticas não codificadas (descritas no parágrafo a seguir) do que estas.

“*PepePhone*¹⁷⁵ *eles estão destruindo... as cédulas são, uhh... corruptas*”, “*KKonaW FRAUDE DE ELEITORES*”, “*Eles cometeram fraude eleitoral: Você também não, você não, você não!*”, “*Eles [referindo-se aos negacionistas e apoiadores de Trump] acreditam em fraude eleitoral, mano*”, “*fRaUdUIEnTa*”, “*Uau... piadas de fraude eleitoral ...*” e “*a caça às bruxas da fraude eleitoral voltou-se contra si mesma*”, sarcásticas, foram mais comuns.

¹⁷³ Isto porque, como alertaram organizações da sociedade civil, o modo como o discurso foi feito poderia incentivar a homofobia e um temor contra a população LGBTQIAPN+, assim como na epidemia de AIDS. BARROS, Maria Lígia (2022). **Brasil de Fato**. Disponível em: bit.ly/3KMW15g. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁷⁴ Referindo-se, no contexto do debate, à notícia falsa comumente compartilhada nas eleições de 2022 - FACT... (2022). **Reuters**. Disponível em: reut.rs/3MLFxxh. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁷⁵ Outro emote que indica sarcasmo e ironia.

Outras, importantes porém não desinformativas, como *“eles literalmente pensaram que alguns caras trazendo comida de uma van estavam trazendo cédulas de voto bertof2Leoooo”*¹⁷⁶ e *“Há uma campanha para colocar a Universal Healthcare em votação em Washington [...]”* também fizeram parte do debate e não foram codificadas. E, embora o termo “fake news” tenha aparecido 47 vezes (sem ocorrências de “disinfo/disinformation” e “misinfo/misinformation”), ele era usado ou de forma irônica, ou para dizer que um usuário estava mentindo sobre outro assunto aleatório, que não era sequer político, como em *“Pepega esta fake news de dieta jumbo científica-- PAREM JÁ DE ROUBAR”* e *“isso é fake news. sem contar as mortes devido aos danos causados por ‘sexo selvagem’”*¹⁷⁷, com exceção de *“é interessante ver os republicanos usarem ‘fake news’ uns contra os outros”, “Só um comunistinha”*¹⁷⁸ *diria esse tipo de fake news”* e *“teremos apenas traficantes APROVADOS pelo TRUMP... é assim que você sabe que eles são SEGUROS e NÃO fake news”*. Apesar de a palavra “Capitol” também ter aparecido 21 vezes, não foram encontrados conteúdos desinformativos sobre.

Desinformação contra candidatos democratas

Em *“O facebook me contou a verdade sobre o aborto”, “realmente?! Há mais abortos do que bebês todos os dias?”, “Ele está totalmente envolvido no ‘Green Deal’”, “https://youtu.be/LxyvW_fcqw vejam este documentário sobre Fentanil se vocês quiserem aprender”* e *“feto prematuro”*, fez-se referência a desinformações recorrentes contra o partido e os candidatos democratas (Apêndice 2).

Em tom irônico, porém, foram citadas as seguintes desinformações contra democratas (que não foram codificadas por serem frases sarcasticamente contrárias às ideias desinformativas): *“eu quero o link para ver os furries sendo esquisitos”, “malditos furries, que bizarro”, “furries podem ficar nus sem que isso seja estranho”, “@trihex desde que o criação [Elon Musk] comprou o twitter, a novidade é que os republicanos estão indo atrás disso sobre furries , e eles estão ficando doidos com isso”, “Não há literalmente nenhum relatório verificado de uma escola com uma caixa de areia”, “confie em mim, os furries vão encontrar uma maneira”* e *“celest Só quer ver furries comendo bem, não é?”* (em referência

¹⁷⁶ Em referência à desinformação de que teriam ônibus e vans escolares repletas de máquinas de votação e *ballots*, o que se configuraria fraude eleitoral. Esta, assim como a que associa a distribuição de votos (e a “compra” destes) em vans e ônibus escolares pelo partido democrata (referência nos Apêndices), foram recorrentes – FACT... (2022). **Reuters**. Disponível em: reut.rs/43cTdb5. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁷⁷ Referindo-se de modo sarcástico ao argumento negacionista de que a contagem das mortes por covid-19 englobou diversas outras mortes para inflacionar o resultado das notificações.

¹⁷⁸ Abreviação para “comunista”, geralmente pejorativa.

ao boato de que as escolas, na gestão democrata, estariam distribuindo caixas de areia e permitindo que alunos se identificassem e agissem como *furries*¹⁷⁹; Apêndice 2), “*sim, o preço da gasolina é tudo culpa do Biden LOL*” e “*Droga, o aumento do preço da gasolina está afetando até os carros virtuais?*” (em referência não somente ao real aumento do preço da gasolina, mas também ao argumento desinformativo de que todo o aumento se deu em função de Biden, democrata, e não por outros diversos fatores, tais como a própria Guerra da Ucrânia, também citada por outros usuários no debate; Apêndice 2), “*eles precisam parar de fazer Fentanil tão gostoso*” (novamente, em referência à desinformação a respeito do apoio democrata, sobretudo supostamente por Tim Ryan, à legalização total de Fentanyl; Apêndice 2), “*Sr. Trihex, qual é a sua opinião sobre a indústria de fraturamento [hidráulico]? SMILERS*¹⁸⁰” (tema comum contra democratas e republicanos ao mesmo tempo, sobretudo Fetterman e Oz; Apêndice 2).

Por último, outras citações importantes, porém também não codificadas como desinformação (pois ou eram contrárias às notícias falsas, ou apenas não tinham conteúdos desinformativos), foram “*Aqui estão algumas boas notícias: Lula ganhou sua eleição no Brasil*” (de um usuário aparentemente de origem brasileira, considerando seu nome no perfil), “*a maioria dos imigrantes realmente agrega muito valor aos lugares para onde imigra, então discordo da sua postura*”, “*you viu Charlie Crist destruir Desantis na Imigração?*”, “*Legalização da maconha em todo o país*”, “*Bruzzi: o aborto foi o # 2 questões de acordo com as pesquisas de ‘boca de urna’ ontem, e até mesmo # 1 em alguns*”, “*o financiamento veio das ‘covid relief bills’ aprovadas por Biden e superou tantas informações erradas vindas de Joe Lewis*”, “*Eu já mencionei isso no passado, mas a Twitch é uma plataforma pequena, já estamos discutindo como sua transmissão pode acontecer. Talvez um candidato semelhante ao GME pudesse vir de tais plataformas e ganhar atenção/dinheiro para concorrer*”, “*Os progressistas são os que foram presos protestando pelos direitos reprodutivos*”, “*Toda a campanha de Fetterman está se baseando em fazer memes de Oz o tempo todo*” e “*Os EUA têm algumas estatísticas globais embaraçosas em comparação com outros países desenvolvidos*”. Embora estas falas sejam apenas políticas e não necessariamente desinformativas, são úteis para avaliação do debate.

Desinformação contra candidatos republicanos

¹⁷⁹ Do inglês “*furry*” (peludo), o termo se refere a uma subcultura de pessoas que gostam de personagens antropomórficos, geralmente raposas, coelhos e outros que tenham características humanas.

¹⁸⁰ Mais um emote usualmente irônico e sarcástico.

Em relação aos republicanos, frases como “*é uma ‘propaganda do medo’, quando o aborto é feito em todo o estado*”, “*Oz liderando as pesquisas e com mais chances de vencer as eleições e proibir o aborto em todo o país?*” e “*proibições já aconteceram e republicanos já estão falando sobre proibições federais ao aborto*” foram comuns. Embora haja uma preocupação genuína de que o alcance do “banimento” da legalização do aborto se estenda para todo o país (a nível federal), não existia consenso entre republicanos (incluindo Oz¹⁸¹) sobre, tendo havido desinformação sobre a plena extensão da criminalização para todos os estados e sem restrições, incluindo situações envolvendo estupro (Apêndice 2). Outras eram referentes à ideia de que a proibição se estenderia para todos os períodos até o nascimento (Apêndice 2), e não somente a até uma quantidade definida de semanas - o que também foi argumentado no canal.

Outras desinformações a respeito de uma foto de Oz beijando uma estrela de Trump no piso de Hollywood também foram mencionadas (“*tem uma foto do Oz beijando a estrela de Trump em Hollywood*”), embora já tenham sido desmentidas por agências de checagem e pela própria Reuters¹⁸². Além disso, um usuário publicou, introduzindo o tema: “*you viu os experimentos do DR. OZ que mataram mais de 300 cães*”, referindo-se à notícia considerada “*meia verdade (half true)*” por parte de agências de checagem de fatos: o conteúdo completo alegava que Oz teria não somente aplicado eutanásia a mais de 300 cachorros em experimentos veterinários onde era pesquisador, mas também que os cachorros sofriam maus tratos. A segunda alegação foi contestada por sua campanha oficial, mas não houve nenhuma informação sobre a primeira. As únicas fontes possíveis foram relatos de poucos pesquisadores que se desassociaram do estudo, embora a principal responsável pela denúncia, Catherine Dell’Orto, também tenha respondido para as agências que não sabe se o número de 300 cachorros é real, embora tenha mantido suas opiniões acerca dos maus tratos, e que esta quantidade de cachorros mortos, caso seja verdadeira, não necessariamente indica sinais de abuso¹⁸³. Portanto, embora ainda seja um tema controverso e que carece de mais fontes, considerando que nenhuma evidência exceto relatos eventuais e incompletos foi encontrada, mensagens nesse sentido, especificando esta quantidade de cachorros mortos foram codificadas como potencialmente desinformativas.

¹⁸¹ Oz baseou toda sua campanha no argumento “100% pro-life”, mas fez ressalvas quanto a casos envolvendo estupros, incesto e riscos à vida da mulher, como indica uma agência de checagem especializada: **POLITIFACT** (2022). Disponível em: bit.ly/3ofbSDB. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁸² FACT... (2022). **Reuters**. Disponível em: reut.rs/41cjxRi. Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁸³ **POLITIFACT** (2022). Disponível em: bit.ly/3GIzAOs. Acesso em: 12 fev. 2023.

Outras frases como “*Se Oz vencer, para ser honesto, isso deve desencadear uma reinicialização nuclear global. A essa altura não merecemos o planeta*”, “*Christian Walker no dia em que ele tem que trabalhar pela primeira vez na vida*”, “*as pessoas devem ser prezar por transparência, exceto pelos abortos que ele pagou*”, “*acho que Walker vai perder por uma margem bastante ampla - ele teve tanta má imprensa entre este debate e a situação da mãe do bebê + dinheiro secreto do aborto que ele pagou*”, “*Aborto é ruim, até minha filha engravidar, Gays são maus, até meu filho sair do armário*”, “*ele odeia deixar outras mulheres fazerem abortos. desde que não sejam dele*”, “*H Walker é o hipócrita que odeia abortos, certo?*” e “*Walker abortou águias bebês?*” foram entendidas mais como opiniões críticas a Walker e Oz do que necessariamente desinformativas, embora as cinco últimas façam referência a uma notícia que ainda não se sabe se é real ou falsa: Walker, que concorreu com uma campanha “pró-vida” e antiaborto, teria pago para uma ex-companheira realizar o aborto de seu filho, o que gerou polêmica em sua candidatura. No total, duas mulheres o acusaram de terem sido pressionadas para isto¹⁸⁴. Contudo, uma última crítica também faz referência a mentiras de Walker durante sua campanha, como¹⁸⁵ a respeito de sua graduação (“*Walker mentiu sobre a formatura*”).

Frases provavelmente sarcásticas também foram vistas, como “*Scott quer proibir o aborto porque... alienígenas" Neely*” e “*estrangeiros [“Aliens”, termo usado para “estrangeiros” e “alienígenas”] ilegais aparecendo aleatoriamente em nossas fotos 🤖*” (referindo-se, ao mesmo tempo, ao movimento anti-imigração, antiaborto e teorias conspiratórias), “*Mas essas pessoas não são pró-vida pós-parto*”, “[...] *é LOUCO para mim pensar que vai ter segundo turno em qualquer disputa em que Walker seja candidato, mas aí lembro que meu estado reelegeu alguém que gastou 2,6 milhões dos contribuintes com hidroxicloroquina que nunca foi distribuída...*” e “*pró vida, mas sem assistência médica universal, sem creche, sem regulamentos sobre armas, não adote crianças ... pró vida meu c**”.

O tema da indústria de fraturamento foi central em desinformações tanto contra republicanos quanto democratas (Apêndice 2), e neste canal também esteve presente com frases irônicas e não-irônicas, como “*Eles são uma família [da indústria de] fraturamento [referindo-se à de um candidato republicano]*”, “*Eu simplesmente amo fraturamento*”, “*além dos problemas de*

¹⁸⁴ LINSKEY, Annie; CRITES, Alice (2022). **The Washington Post**. Disponível em: [wapo.st/3KI1Z8E](https://www.washingtonpost.com/news/energy-environment/wp/2022/02/12/oz-biden-2022-02-12/). E também: RODRIGUEZ, Sabrina (2022). **The Washington Post**. Disponível em: [wapo.st/43ELtyH](https://www.washingtonpost.com/news/energy-environment/wp/2022/02/12/oz-biden-2022-02-12/). Acesso em: 12 fev. 2023.

¹⁸⁵ O que já foi constatado por diversas agências e jornais – CNN: FACT... (2022). **Georgia Democrats**. Disponível em: [bit.ly/41acF72](https://www.cnn.com/2022/02/12/politics/georgia-democrats-oz/index.html). Acesso em: 12 fev. 2023.

saúde, mas com certeza PA quer um cara que pode ou não apoiar a indústria de fraturamento” e a já mencionada demanda da opinião do streamer sobre o assunto, no contexto de Oz e Fetterman, tendo ambos sido alvos de notícias falsas relacionadas, sobretudo Fetterman (Apêndice 2). Houve, ainda, uma crítica, por parte de um usuário, ao seu próprio pai, que teria replicado notícias falsas de que Oz já teria ganhado em todas as localidades em que concorria antes mesmo de os resultados saírem, tendo enviado, por último, a seguinte frase: “curiosamente, meu pai, esta manhã, fez um comentário achando que Oz tinha vencido, ele estava tipo ‘Ele ganhou quase todos os malditos condados’, é assustador, mano”.

Finalmente, as demais frases foram, em geral, críticas importantes aos candidatos, mas não necessariamente desinformativas. Cabe, aqui, citar algumas delas somente para efeitos de comparação e análise do debate, considerando que elas interseccionam diversas pautas (gênero, raça, imigração e xenofobia, orientação sexual, legalização de substâncias e outros debates) e que possuem semelhanças com o cenário brasileiro:

Sobre a criminalização do aborto: *“proibir o aborto não vai aumentar as taxas de natalidade de brancos quando os POC têm mais filhos em média”, “oh, Deus, o uso de ‘família’ dói”, “O acesso à contracepção e à educação sexual abrangente comprovadamente reduzem os abortos, mas essas pessoas nunca defenderiam isso”, “as armas mataram mais [do que o aborto]”, “Por que prevenir uma gravidez indesejada quando você pode punir as mulheres?” e “[...] e não o farão, porque não se trata de se preocupar com a vida. É sobre controle”, além de outras.*

Sobre o movimento anti-imigração: *“Apoie nossos imigrantes dominicanos, haitianos e caribenhos”, “então a imigração é ruim porque os imigrantes conseguem empregos e obrigam você a aprender espanhol?”, “A situação do “imigrante ilegal” está mais próxima de ‘encontrem novos escravos’ do que de ‘imigrantes estão roubando seus empregos’. Não é o mesmo [...], mas muitas das experiências de minorias/imigrantes americanos são muito semelhantes”, ““imigrantes involuntários” em vez de escravidão nos livros didáticos”, “Meus pais são ganenses e eu nasci aqui no EUA, mas isso não nos impede de não experienciar a negritude nos EUA”, “chat, imigrantes de países brancos estão bem para mim KKonaW” / “Por que não pegamos imigrantes da NORUEEEGA??”, “F*da-se esse ‘muro’, caramba! Eles podem simplesmente cavar embaixo dele. Precisamos de pessoas, não de uma parede, pessoas abrindo portas, dando empregos, não jogando dinheiro contra o muro”, “Rubio*

perdeu toda a sua 'boa-fé' kkona quando tentou a reforma da imigração. Eles sabiam que ele não é 'um deles' o suficiente” e outras.

Sobre criminalização de substâncias: *“He's making this a race issue”, “How many people died to OD vs how many died to Covid due to misinformation from the Don?” e “@trihex our mans asa hutchinson in AR and this new ad going around saying how bad recreational marijuana would be and how it would cause endless deaths like bro get this propaganda out here :(”* (referindo-se a um anúncio político que estava sendo exibido ao longo da transmissão da *streaming*, não necessariamente por escolha do proprietário do canal)

E críticas gerais aos republicanos e suas pautas, como em *“‘birtherismo’ [Alegação de que Obama não teria nascido nos EUA], evolução, aquecimento global, sua religião, todas as posições homogêneas”, “As duas coisas terríveis que Oprah fez foi dar palco para Dr. Phil e Oz”, “é permitido um ‘lobismo’ tão confuso”, “deem armas aos professores”, “dinheiro do contribuinte para escolas religiosas pagas?”, “Teve um republicano chamando Marco Rubio de socialista recentemente.... a palavra perdeu todo o significado”, “Rubio parece tão estúpido, e também meio pálido?” e outras.*

Por fim, cabe dizer que muitos comentários trouxeram menções a vídeos “virais” dos próprios candidatos e de terceiros criticando-os, rindo de suas falas, como *“Você viu o vídeo do pastor pisando no Walker? e “aquele clipe do Dr. Oz no supermercado é hilário”,* assim como outras mensagens. Além disso, em um dado período, o *bot* do canal de Trihex publicava constantemente o nome da live com a pauta *“Alerta AMBER de Tiroteio”*, onde ele discutia a proposta da criação de um sistema de alerta em rede para casos envolvendo tiroteios¹⁸⁶.

4.1.3.2. Destiny

No caso de Destiny, foram coletadas mensagens de usuários (incluindo o próprio *streamer*) no *chat* de suas transmissões de 21/02/22 a 07/03/22. Não houve um segundo momento de coleta de datas posteriores, pois ele foi banido em meio ao processo, ainda em março, por “tempo indeterminado”¹⁸⁷ - e continuou desta forma até o último momento de escrita atualizada desta análise, em fevereiro de 2023. Contudo, o banimento que culminou na seleção do *streamer*

¹⁸⁶ Em referência ao “Active Shooter Alert Act of 2022”, citado por SHABAD, Rebecca (2022). **NBC**. Disponível em: [nbcnews.to/3ZP9YpN](https://www.nbcnews.to/3ZP9YpN). Acesso em: 15 set. 2022.

¹⁸⁷ CABRAL, Benedicto (2022). **BPS**. Disponível em: bit.ly/3UjodSE. Acesso em: 27 mar. 2022.

para esta pesquisa havia sido o de 2020, embora o *streamer* tenha sido banido, desde 2018 até 2022, um total de pelo menos sete vezes - seis até 2021, data de publicação da matéria de referência¹⁸⁸.

Os motivos de cada banimento (em ordem cronológica crescente) desde 2018 teriam sido "*homophobic slurs*" (insultos homofóbicos), exibição de uma imagem explícita de uma outra streamer, por mostrar uma miniatura "sexualmente explícita" em frações de segundos (ambas em 2020), por um influenciador exibir um quadro de uma suposta fita de sexo de Hunter Biden - novamente, por conteúdo explícito¹⁸⁹ e, em 2022 (SHRIVASTAVA, 2022), definitivamente por tempo indeterminado devido à "conduta de ódio", segundo um print do motivo atribuído pela Twitch, embora a razão exata seja incerta: Destiny alega que pode ter sido por palavras e Emotes no chat que possam ter cunho racial, ou mesmo por capacitismo, embora a matéria de Shrivastava (2022) ressalte como Destiny continuou ativo de outras formas e em outras redes, tendo inclusive tecido comentários considerados racistas pelos próprios *streamers* negros que teriam sido atacados, além de outra situação envolvendo o fato de ele ter relatado ter conhecimento de um caso de assédio sexual.

Ele tinha, ao menos de 2016 até 02 de dezembro de 2022 (data de atualização de tais dados), 700 mil seguidores, 116 milhões de visualizações, um total de 14.016 horas transmitidas e 48,2 milhões de horas assistidas, com uma média de 3.438 *viewers* e 6.481 inscritos altamente ativos o tempo todo¹⁹⁰. Sua conta foi criada em 22/11/10. O canal foi indicado por ele como sendo recomendado para maiores de dezoito anos¹⁹¹. Em sua descrição mais atual no momento da coleta, o *streamer* dizia: "*I play games. I do philosophy. I debate politics. We do it all here in the most abrasive/aggressive/obnoxious manner possible*".¹⁹² Ele foi banido novamente em meados de 23 de março de 2022, data de sua última transmissão.

¹⁸⁸ BARNES, Jeff (2021). **Gamerant**. Disponível em: bit.ly/4197t36. Acesso em: 15 abr. 2023.

¹⁸⁹ Ibid.

¹⁹⁰ Disponível em: <twitchtracker.com/destiny/statistics>. Acesso em: 02 mar. 2022.

¹⁹¹ Disponível em: <twitchtracker.com/destiny>. Acesso em: 02 mar. 2022.

¹⁹² "Eu jogo jogos. Eu faço filosofia. Eu debato política. Fazemos tudo aqui da maneira mais abrasiva/agressiva/desagradável possível". Tradução livre da autora. Original disponível em: <twitchtracker.com/destiny>. Acesso em: 02 mar. 2022.

Quadro 9. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Destiny

2016 - TRANSMISSÕES			2020 – TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
memes/nicememe	5.63 %	9	chillin/chill	174216%	55	rust	26699%	22
vanilla	3.75 %	6	chatting/chat	139373%	44	debate***	206311%	17
witcher	3125%	5	meme*	139373%	44	chat	133495%	11
big	2.5 %	4	terraria	0.88691 %	28	league	121359%	10
factory	2.5 %	4	league	0.85524 %	27	drama	109223%	9
rank	2.5 %	4	debate/s	0.72854 %	23	random	0.84951 %	7
happening	1875%	3	hanging	0.69686 %	22	memes/memeyn	0.84951 %	7
legal	1875%	3	minecraft	0.60183 %	19	music	0.72815 %	6
legends	1875%	3	random	0.47513 %	15	dnd	0.60679 %	5
ranked	1875%	3	talking	0.34843 %	11	fun	0.60679 %	5
boring	0.625 %	1	political/candidate**	0.31676 %	10	happiness	0.60679 %	5
entertaining	0.625 %	1	conversation/discussions	0.28508 %	9	raid	0.48543 %	4
friend	0.625 %	1	duo/duo-queue	0.2534 %	8	anti-vaccine****	0.48543 %	4
final fantasy	0.625 %	1	mage	0.22172 %	7	ukraine	0.48543 %	4
multiplayer	0.625 %	1	pet	0.19005 %	6	chill/chillin	0.36408 %	3
queue	0.625 %	1	drama	0.15837 %	5	politics/al	0.36408 %	3
solo	0.625 %	1	olympics	0.15837 %	5	genocide	0.24271 %	2
trying	0.625 %	1	tournament	0.15837 %	5	texas	0.24271 %	2
value	0.625 %	1	world	0.15837 %	5	watching	0.24271 %	2
watch	0.625 %	1	community	0.1267 %	4	cultured	0.12135 %	1

Obs.: *memein/memes/memecraft/memery; **political/politics/candidate/congressional; ***debate/commentary/talking; ****anti-vaccine/vaccine/s/coronavirus

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Em 2016, os títulos das transmissões eram curtos, nulos ou simplesmente indicavam “memes” e similares, assim como os nomes dos jogos. Houve, ainda, um número pequeno de transmissões, tendo ocorrido somente de 16 de novembro até 31 de dezembro daquele ano, pois o canal era recente.

Em 2020, Destiny já tinha uma base mais consolidada de seguidores, e transmitia com mais frequência (tendo realizado transmissões durante todos os meses do referido ano). As recorrências das palavras “debate(s)” (em títulos geralmente associados à política) e “political/politics/candidate/congression” evidenciam que estas eram atividades e temas de grande interesse para o *streamer*, além de “chill/chilling”, “talking”, “random [conversations]” e afins com sua comunidade (“community”).

Por fim, em 2022, antes de seu banimento, Destiny teve "debate/commentary/talking", "anti-vaccine/vaccine/coronavirus" (em "Conversando com Charlie Carrel sobre vacinas/coronavírus [...] e "Painel Vacina vs Antivacina no MrFanatiq's Show !VPN"), "ukraine" (em quatro títulos), "politics(al)" (como em "Atualizações do drama Vaush/Kat/Esquerdista | Memes de política !VPN" e outros), "genocide" (em "Entrevista Queenspiracy | Patrocinador RAID @ 1300 EST | Mark Collett Debate sobre o genocídio branco [...] e "Ouvindo Chudlogic e Ahrelevant | Debatendo com Mark Collett sobre o genocídio branco [...]"), "texas" (como em "DJWheat Drama | Alguma visão geral do debate/preparação para o [debate do] Texas [...] e similares) e "cultured" (em "Rust Server Wipe para sexta-feira + regras explicadas | Relaxando | Debate com um 'mano' culto" [...]) como algumas das palavras mais frequentes em seus títulos de transmissões.

Dado que não foram encontrados clipes para nenhum ano pesquisado após o banimento por este ainda estar vigente, foi gerada uma nuvem de palavras com base nos títulos de transmissões dos períodos selecionados, exibindo mais palavras do que o Quadro 9. Embora os títulos dos clipes já não estivessem mais acessíveis na segunda consulta, a nuvem de palavras foi mantida para maior aprofundamento, observando termos como "election", "political", "racism", "terrorism", "representatives", "trump/wallace", "white", "moderation", "suicide", "democratic", "libertarian", "center-right" e outros que poderiam ser importantes na análise.

perguntavam. No entanto, alguns sentiam-se confortáveis para dizer “*Eu só formo minhas opiniões a partir de streamers racistas*”, assim como “*grande demais pra ler*¹⁹³; *só me deixe odiar pessoas pretas e pardas e me deixe em paz*”.

Críticas a *emotes* disponíveis no chat que seriam potencialmente racistas também foram feitas por alguns usuários (como em “*PepoNinja é um emote racista*”), enquanto outros pediam por mais *memes* racistas: “*Algum meme racista novo pra gente, @Knut?*”. Ainda, um dos usuários chegou a dizer, após uma fala aparentemente polêmica de Destiny devido a reação do chat: “*COMO ISSO NÃO É RACISTA, ELE IMPÕE UMA REGRA DE CHAT QUE NÃO PODE PIADA RACISTA E ELE FAZ ISSO OMEGALUL*”, em tom crítico ao *streamer*.

Em outro momento, um usuário relatou: “*Posso parecer racista agora. Sou europeu, então isso explica. Mas eu queria viajar para Miami, aí vi que tem muito negro lá, então escolhi um destino diferente. Não sou racista, foi exatamente isso que aconteceu. LUL*”, e teve como resposta “*Você é racista*”. Depois, outro usuário diz “*eu só f*do homens porque mulheres brancas são bizarras*”, e aqui cabe destacar que, além da questão racial, há uma intersecção com gênero: logo após a publicação da mensagem, aproximadamente três usuários enviaram “*isso é racista*”, tendo tido como resposta de um terceiro “*e daí? Deixe-o ser racista se ele assim quiser*”. Em réplica, o responsável pela primeira mensagem alega que ele não poderia ter sua fala considerada como racista pois se trata de pessoas (neste caso, mulheres, especificamente) brancas: “*você ativou minha carta armadilha, você não pode ser racista com os brancos*”, ressaltando uma pauta que perdurou em muitos debates no chat do canal de Destiny: a do “*racismo reverso*”. Em resposta, outra pessoa diz “*você disse que só transa com homens, insinuando que você é realmente racista com todas as raças de mulheres, xeque-mate*”, que recebe como réplica “*mas eu fodo todas as raças de homens, portanto, na verdade, sou apenas sexista. Xeque-mate, liberal*”, e outro finaliza: “*Se você se sente atraído por mulheres brancas, você deve reavaliar toda a sua vida*”.

Em outra transmissão, inicia-se um debate racial que, por fim, termina como um debate envolvendo etnia, sobretudo judeus. Neste momento, um usuário chega a declarar que “*a circuncisão é um problema social maior do que o racismo*”, evocando críticas.

Em diversos outros momentos, há a menção a um debate “*racial*” sendo que, na verdade, os usuários estão discutindo questões que mais envolvem etnia e nacionalidade - o que já foi

¹⁹³ Abreviação para ‘too long to read’, longo demais para ler, ou seja, uma crítica ao ‘textão da Internet’, publicações geralmente longas demais e apontando falas potencialmente “*problemáticas*”.

discutido anteriormente, no capítulo “Discriminação”, como sendo algo relativamente comum nos Estados Unidos. É o que ocorre quando, por exemplo, os usuários começam a discutir políticas de Putin para a Ucrânia e a pichação de uma embaixada russa nos Estados Unidos, em protesto relacionado à Guerra contra a Ucrânia: *"As embaixadas existem para ajudar os russos que vivem em outros países. É tão obviamente racista celebrar sua destruição"*, diz um deles, enquanto outro alega não perceber conexão entre os temas (*"realmente não vejo conexão entre destruir embaixadas, sudanesas ou não, e racismo"*) e recebe, em resposta: *"É ódio baseado em características imutáveis LULW Chame isso de racismo, xenofobia ou qualquer outra coisa [ou seja: tanto faz, qualquer um dos termos]. Não é ok"*.

Enquanto um reforça o segundo argumento dizendo *"Aí já é um pouco demais – dizer que é racismo derrubar um estabelecimento governamental do Putin "*, outros continuam reforçando o primeiro *"Não é uma embaixada para onde um expatriado russo iria para salvar refúgio em outros países??? Como isso NÃO é racista?"*, demonstrando não somente opiniões difusas sobre o tema, como também percepções distintas sobre o que seria o debate racial e o que seria o debate contra a xenofobia, discriminação com base em origem nacional e etnia. Um usuário relata: *"Não acho que seja racismo, é discriminação de origem nacional. Que é semelhante "*, enquanto outro diz *"Eslavos são POCs, então é 100% racista da parte da OTAN"* (argumento retomado por vários outros usuários, alegando que a OTAN seria racista pois a situação envolve eslavos, tendo uma pessoa, inclusive, publicado *"Putin está apenas parando os nazistas americanos racistas de que ouvimos falar todos os dias e seus aliados nazistas na Ucrânia LUL Os pobres eslavos POC estão sendo abusados pela OTAN racista"*), mas não há consenso no chat sobre o tema, que fica dominado por um embate entre os que concordam com o primeiro argumento e aqueles que preferem o segundo.

Ao falar da Rússia, em outro momento, alguns usuários no chat reclamam de um possível "sotaque racista" que estariam fazendo na transmissão - provavelmente Destiny, mas não se sabe - para "imitar russos". Um usuário, então, diz: *"sotaque russo é racista? Que merda é essa, chat?"*, e outro completa: *"Russia não é uma raça, idiota"*, entendendo que não seria racismo pois não se trataria de raça. Contudo, não se fala novamente, como ocorreu no contexto anterior, sobre ser qualquer outro tipo de discriminação - xenofobia ou semelhante.

Raça/cor: AAPI

Nos chats das transmissões de Destiny, usuários criticaram um *streamer* - não se sabe se Destiny ou somente um “*chud*”, um terceiro a quem os demais usuários também se referem - por estar, aparentemente (de acordo com as críticas, pelo menos), “imitando” sotaques de pessoas asiáticas de forma ofensiva, em forma de piada. Outros, porém, defendem-no dizendo: “*E o ator de Taiwan, Chang Chen... seus pais são racistas por chamá-lo assim? lulw*” (em tom de “brincadeira”, dado o uso do *emote* “lulw”), “*é racista se uma pessoa asiática está fazendo o sotaque? PepeLaugh* <https://www.youtube.com/watch?v=yi6fX2Qbvvo>”, “*quero dizer, [ele] é racista, você já ouviu o sotaque da Indonésia dele?*” e “*até que gosto de ver que quando você faz um sotaque asiático e as pessoas te chamam de racista*”. Argumentam, ainda, que “*chud*” não poderia ser racista justamente por ter uma amiga asiática: “*Mas chud não pode ser racista, ele tem um amigo asiático*”. Uma segunda pessoa diz que “*COREANOS SÃO BRANCOS*”, ou seja, não poderia ser racismo - “reverso”, no caso.

Outros, então, respondem: não se trata do que é dito, mas do modo como é dito - “*a maneira como você pronuncia definitivamente soa racista LUL, mas não, não é nada racista*”. É justamente a “imitação”, a “mímica” em tom “engraçado”: “*eu acho que a imitação do sotaque é a parte racista*” - o que já foi, inclusive, objeto de estudo por Souza et al. (2016), entendendo o papel legitimador dos sotaques na discriminação contra imigrantes. No chat, fala-se, então, que este é só o reflexo de um “bom racismo” (“*the good racism*”), um racismo “respeitoso”, e perguntam, surpresos: “*racismo respeitoso???*” - como se fosse possível. Alguns ainda ficam confusos, não entendendo como sotaques poderiam ser racistas: “*como pode um sotaque ser racista? Eu estou perdido*”. Em resposta, um usuário diz “*é por isso que digo que devemos ser racistas contra as mulheres asiáticas*”, revelando novamente a intersecção entre gênero e raça.

Em um segundo momento, fala-se sobre outros sotaques imitados: “*O vietnamita soa mais racista LULW*”. Pedem, inclusive, para que Destiny faça o mesmo para japoneses: “*@Destiny que tal o japonês??? mrmHmm*”, além de outros sotaques: “*FAÇA [Imite] ISSO AGORA, SUA PUTA PepeLaugh*”, “*nós prometemos não fazer cliques PEPE*” (esta costuma ser uma estratégia para evitar possíveis punições dada a disponibilidade do vídeo por mais tempo do que as transmissões costumam ficar visíveis) e “*os sotaques são hilários! Faça isso*”. Dizem, então: “*MANO, [VOCÊ É] MEU STREAMER RACISTA FAVORITO*”.

Novamente, embora indianos não façam oficialmente parte do grupo “AAPI” e menções sobre eles não tenham sido codificadas desta forma, cabe mencionar que inúmeras citações os envolveram, inclusive mais do que no caso de Trihex. Um dos usuários critica a Índia e “países islâmicos ao redor do mundo por punições por ateísmo (*“Você não conhece as punições para o ateísmo em muitos países islâmicos ao redor do mundo?”*)”, e outro diz: *“o que eles vão fazer, falar merda pra eles?”*. Este tópico também é levantado em outra transmissão por outro usuário, que pergunta *“não tem um genocídio muçulmano acontecendo logo mais na Índia?”*.

Em outra situação, um usuário pergunta *“o que está acontecendo na Índia?”*, e outros respondem *“Ninguém realmente se importa com a Índia, porém”* e *“quem se importa, cara”*, embora outro diga *“A merda que está acontecendo na Índia é de f*der”*. Ambos estão se referindo, novamente, à questão muçulmana na Índia, além do tema trazido por outro ao dizer *“A Índia oprime muita gente, castas ainda existem”*. Outros três usuários chegam até mesmo a ironizar a situação dizendo *“A Índia tá jogando Fortnite na vida real, talvez?”*, *“A Índia virou um PUBG”* e *“Índia jogando PUBG”*, como se estivesse jogando FPS “na vida real”.

Assim como no caso do grupo AAPI, Destiny imita sotaques indianos, tendo recebido risos, mas também questionamentos sobre quem “pode” e quem “não pode” imitar tais sotaques - *“Se até o Raji [refere-se, provavelmente, à personagem da série de comédia The Big Bang Theory, de ascendência indiana] não pode imitar um sotaque indiano, não sei quem mais poderia fazê-lo”*. No entanto, este não é o caso de Destiny. Um usuário lembra, inclusive, que *“As pessoas dizem isso do ponto de vista da região, não etnia, que tecnicamente os indianos são asiáticos”*.

Em outro contexto, um usuário alega: *“deve haver pelo menos 1 vovô esquizo que se apaixonou por esse sotaque indiano... Biden, certo?”* [referindo-se a outra pessoa também com sotaque, em uma mídia], tendo como resposta *“esse cara não percebe que ele soa pra car*lho como indiano”*, *“WTF, mais de 1000 episódios... COMO a Índia não tem um feriado nacional para esse cara até agora?”* e *“A Índia foi um erro”*.

Além disso, em algumas transmissões, parecia que Destiny assistia a alguém (britânico) falando sobre ayurveda, e alguns usuários dão risada e entendem a prática como pseudociência e similares: *“por que a pseudociência indiana sempre atrai mulheres brancas woo woo elas a defendem até a morte”*, *“stream IRL de chudlogic com ele parado ao lado da fronteira indiana gritando “DEBATA COMIGO SOBRE AYRUVEDA, SEUS COVARDES””* e

“Espere, então a Ayurveda é um ‘4 humours’ edição indiana?”, enquanto outros questionam: *“Um britânico que odeia a cultura indiana. Conte-me algo novo”* e *“Se chudlogic é britânico e racista, então por que alguém está surpreso que ele odeie algo da Índia...”*.

Os demais comentários são somente acerca da covid-19 (como em *“A Covid aumentou ao longo do tempo em muitos países, um exemplo perfeito é a Índia na região de Kush”*) e, sobretudo, questões geopolíticas, em geral envolvendo a Guerra da Ucrânia, com comentários acerca do posicionamento do Estado indiano, como em *“China / Índia / Emirados Árabes Unidos abstiveram-se na resolução do Conselho de Segurança da ONU sobre a invasão da Ucrânia pela Rússia”*, *“a Rússia tem sido diplomática com a Índia há um bom tempo”*, *“A Índia está ficando quieta”*, *“Façam uma união anti-OTAN - Rússia + China + Índia + Irã PepeLaugh”*, *“Rússia, China e Índia formando sua própria OTAN, então KKomrade”*, *“quem dá a mínima para a Índia em relação à Ucrânia”*, *“o que você acha da China e da Índia possivelmente apoiando Rússia em seus empreendimentos futuros?”*, *“@Destiny, é provável a evacuação de 20.000 cidadãos indianos na Ucrânia, inclusive”* e outros, sem necessariamente refletir algum conteúdo discriminatório contra pessoas indianas (e não foram, portanto, codificados desta forma), embora alguns sejam potencialmente discriminatórios contra a Índia enquanto Estado e suas políticas, evidenciando uma linha tênue (como em *“é errado eu não me importar com a Índia? LUL”* [referindo-se ao tema de trabalho análogo à escravidão e escravidão em si na Índia, sobretudo envolvendo casos de carregamento de tijolos], *“doe para mim, foda-se a Índia GIGACHAD”*, *“os indianos não podem fazer tijolos, mas fazem um super sanduíche de queijo masala sem segurança alimentar”*, *“Índia = subdesenvolvida”* e *“A Índia tem cerca de 1,4 bilhão de pessoas” / “Apenas ajude 1 bilhão de indianos, pobreza resolvida”*).

Raça/cor: AIAN/Pessoas Indígenas

Frases como *“Eu me pergunto se ele apoiaria os nativos americanos anexando a terra sob sua mansão”* e *“@Destiny Usamos peru [no Natal] por causa dos nativos americanos, idiota”* foram observadas, embora nenhuma necessariamente discriminatória especificamente contra pessoas do Alaska tenha sido encontrada com as palavras-chave utilizadas.

Orientação sexual e Identidade de gênero: LGBTQIAPN+

Em seu chat, os usuários comentaram pouquíssimas vezes sobre a comunidade LGBTQIAPN+ (no geral, envolvendo todas as comunidades da sigla), ao menos com as palavras-chave pesquisadas. Porém, nos comentários realizados, percebeu-se um tom sarcástico muito semelhante ao de uma das publicações do chat de Trihex sobre a quantidade de “etiquetas” e “rótulos” que um usuário teria em sua descrição de perfil: *“LGBTQIA+ | latinx+ | pansexual | genderqueer | não-binário (ele/dele) | neurodivergente | heteroromântico | poliamoroso” o que é essa biografia dele? Existe um propósito por trás disso? :D tentando ser irônico?’. Outros questionaram que o usuário teria feito uso de tantos rótulos somente para “se aparecer”, e que usuários brancos do Twitter apenas os escolhem aleatoriamente: “basta juntar alguns rótulos aleatórios e você pode descrever qualquer usuário branco do Twitter”. Além deste, outro comentário envolvendo também a temática racial e LGBTQIAPN+ trouxe o seguinte trecho: “é a mesma razão pela qual sempre que um progressista quer criticar uma pessoa ou organização gay, eles sempre dizem ‘LGBT branco’ em suas críticas”.*

No entanto, em relação apenas à identidade de gênero e à comunidade trans, especificamente, o cenário foi bem diferente. Um usuário sugere que uma *streamer* trans só teria audiência por ser trans (“A DM realmente só tem audiência porque ela é trans e ganha pontos por isso”), e outros entram em um debate sobre uma mulher trans ser “uma trans ruim”, no sentido de que ela não é uma “trans boa” pois não possui aparência e traços físicos suficientemente “bons”, mais próximos a um padrão de feminilidade que estaria associado ao imaginário do padrão de mulheres cis: “o que diabos significa -trans ruim lol”, pergunta um usuário, e outro diz “não parece nem mesmo trans, parece mais *HOMEM*”.

Outros continuam a criticar a *streamer* trans Demon Mama, dizendo para Destiny “Apenas assista ao vídeo da terapeuta trans e foda-se a reação da DM, ela é tão chata”, assim como “Imagine se sua única exposição a pessoas trans fossem pessoas como a DM. Seria impossível não ser um transfóbico”. Parece que muitos dos usuários, aqui, fazem diferenciações entre um caminho de “esquerda” mais progressista, “jovem” e conectado às pautas de representatividade e de identidade de gênero, e um caminho de “esquerda” que se importa mais com outras pautas. Assim como veem diferenças entre pessoas trans como DM e demais pessoas trans. É o que se percebe, além das outras mensagens, em “Pessoas trans não são tipicamente nazistas de gênero... tipo ativistas como Lumi [outra *streamer* trans]”. O uso do termo “nazistas de gênero” é justamente para indicar que tais pessoas estariam excessivamente preocupadas com questões de identidade de gênero, semelhante ao pejorativo

“feminazi” quando mulheres (cis ou trans) tratam especificamente sobre questões envolvendo machismo e misoginia.

Em mais de uma transmissão, alguns usuários publicaram exatamente a mesma frase “*Se você é uma pessoa trans, vá se foder*”, o que pode ter sido comportamento inautêntico (realizado por *bots*) ou não. De qualquer modo, ainda que tenha sido um comportamento inautêntico para disseminar ódio, foi programado e inserido por uma pessoa. Outro comentário diferenciado - no sentido de ter sido único, e não reproduzido de forma idêntica por nenhum outro usuário -, porém, também surgiu em uma mesma transmissão com esse conteúdo no chat: “*ESSE NEGÓCIO DE TRANS É UMA HISTERIA*”. E lá permaneceu.

Sexo e Gênero: Mulheres

Da mesma forma que o uso citado nos chats de transmissões de Trihex, “slut” também esteve presente nos chats de Destiny - como em “*putinha de Kiev*”, no sentido de ser perdidamente apaixonado, obcecado por algo ou alguém, dependente, referindo-se ao presidente ucraniano estar nessa posição de subjugação frente a Putin na Guerra.

No entanto, outras expressões em que “slut” e “whore” foram usados de forma mais ofensiva e discriminatória também foram publicadas, tais como “*balance isso, puta*”, “*esse cara é apenas uma ‘attention whore’ que ele está cultivando, [...] vê o histórico de títulos do youtube*” (mesmo que direcionado a um homem, o termo “*attention whore*” se popularizou na Internet tendo como alvo mulheres, sendo sinônimo de alguém que quer “chamar atenção” - o clássico exemplo atribuído a essa expressão seriam as mulheres que usariam decotes para transmitir suas partidas e ganhar audiência por isso), “*ela é uma vadia*”, “*prostitutas*”, “*Odeio demais vadias assim*”, “*Chame-a de vadia!*”, “*FODA-SE BXBULLET ESPERO QUE ESSA VADIA ESTÚPIDA MORRA*” (referenciando uma *streamer*) e “*vadia total*”. Em alguns casos, as ofensas eram direcionadas às mães, assim como ocorreu em português - “*Sim, mas lembre-se que a mãe de Chud é uma prostituta!*” e “*É porque sua mãe era uma vadia*”.

4.1.3.2.2. Desinformação político-eleitoral

Covid-19

Em relação a este tópico, usuários oscilaram entre frases que foram percebidas enquanto irônicas e sarcásticas (o que era perceptível pelo modo como diziam, pelos risos e emotes em formato de texto bruto que foram coletados), e frases que de fato expressavam sua opinião. Os casos de maior probabilidade de falas sem ironias e sarcasmo se referiam aos argumentos de que a China, a Rússia e até mesmo os Estados Unidos teriam criado o vírus e/ou financiado sua criação, como em “*a China e a Rússia criaram a covid*”, “*O Tio Adams causou a covid 19*”, “*5G me deu covid*” e “*não foi a covid uma construção dos chineses financiada pelos americanos*”, onde foi possível perceber uma certa intersecção entre o sentimento antiasiático e anti-China, com potencial relação ao código “Raça - AAPI”, e o vírus. No entanto, frases mais possivelmente sarcásticas também foram observadas, como uma em resposta à fala de uma pessoa na transmissão de Destiny: “*‘Os EUA financiaram’ A COVID, AQUI VAMOS NÓS*”.

A guerra da Ucrânia e da Rússia novamente entrou em pauta, também com frases não-sarcásticas e sarcásticas ao mesmo tempo. Enquanto alguns usuários diziam “*COVID JÁ ERA*”, “*SAIA E VÁ VIVER SUA VIDA, COVID JÁ ERA*”, “*COVID não é mais nada, tem uma guerra agora*”, “*a Rússia curou a covid*”, “*a guerra da Rússia acabou com a covid lol*” e “*pensei que a covid tinha ido embora depois que a guerra começou*”, mesmo em meio ao mês de fevereiro de 2022 com muitos casos ainda ocorrendo nos EUA¹⁹⁴, outros entendiam que muitas mortes contabilizadas como decorrentes da covid-19 não tinham nada a ver com o vírus, inflacionando os dados de notificações - o que também foi amplamente divulgado a partir de notícias falsas no Brasil -, como quando um usuário responde: “*Ou como todas as mortes que não tiveram nada a ver com a covid*”. Nesse mesmo contexto, mais à frente, outra pessoa alega ter sido banida do chat por ter dito que “*pessoas sobrevivem à covid*” (“*I just got banned from a chat for saying people survive from covid*”). Ainda em relação à guerra, outros pareciam acreditar em laboratórios ucranianos de armas biológicas relacionadas à covid, como em “*isso é sobre a operação especial para expor os laboratórios ucranianos de armas de covid biológicas?*”

¹⁹⁴ Parece ter sido recorrente a ideia de ter havido um desvio de pauta nas notícias, além de, nas palavras de um usuário, ter parecido “*sus*” (“*suspeito*”) a guerra ter sido iniciada “*por Putin*” logo após tantas notícias envolvendo o vírus. Além disso, como disse outro usuário: “*curious how covid just disappeared PEPE*”. Em resposta, este recebeu: “*USA will hit 1 million covid deaths this month POGGERS*”.

Entre os métodos de prevenção e cuidado¹⁹⁵, foram debatidas as vacinas, mas também métodos “alternativos”. Em geral, a audiência de Destiny, ao menos no *chat*, parece se comportar como ele, de modo mais cético. Sendo assim, muitas mensagens eram sarcásticas e “debochavam” de métodos não-convencionais e considerados pela comunidade como pseudocientíficos, bem como de autoridades (inclusive científicas) que acreditavam neles. Aqui, muitos dos comentários não foram codificados como desinformação político-eleitoral por terem conteúdo potencialmente irônico, embora tenham sido interessantes para análise, tais como em “*eu tomo banho e não tenho covid... só estou dizendo*”, “*os esquerdistas ainda estão decidindo se são anti-pílula da covid porque as corporações ganham dinheiro*” e uma resposta a um comentário de Destiny sobre o uso de Remdesivir, que aparentemente era considerado mais uma espécie de “cloroquina” pelo *streamer*: “*O NIH recomendou o uso de Remdesivir para COVID*” <https://www.covid19treatmentguidelines.nih.gov/therapies/antiviraltherapy/remdesivir/>. Usuários chegaram, nesse sentido, até a criticar a desinformação e a “misinformation”: “*A ‘misinfo’ de Covid é literalmente maligna, é pura enganação, chega nem perto do Dr. K ou do que ele faz nathanWat*”, fazendo menção a uma fala do especialista em Ayurveda “Dr. K”, que teria dito que “*objetivamente, esta ayrveda prevê a covid [...]*”.

É interessante notar que, neste momento, o debate passou a ter um tom ainda mais “debochado”, com frases como “*ela está argumentando que ser favor do ‘Nariz Grande’ = estar a salvo da ciência sobre a covid?*”, “*todos nós também deveríamos beber mijo de vaca por causa da covid LULW*”, “*As mesmas pessoas idiotas que culparam todos os chineses pela COVID*”, “*@bramthedorf Porque o Destiny zombou dela tomando ivermectina para Covid*”, “*hidroxicloroquina para covid é uma coisa que é falsa, não tem nada de bom nisso NODDERS*”, “*Cloroquina-chan me deixa seguro*”, “*caras, quando estou ficando com Covid, e quero me sentir melhor, eu uso heroína. Vocês também deveriam tentar*” e “*as pessoas estavam cheirando fumaça de limão fervido porque pensavam que ajudava com a covid*”. O *streamer* parece até mesmo ter mudado de opinião durante o debate (“*por que o Destiny está mudando sua posição sobre o tratamento de covid para ganhar um debate LULW*”). Outras falas, desta vez muito mais provavelmente irônicas, envolveram mais uma vez a Guerra da Ucrânia, tais como “*Não se preocupe, caras, a covid vai matar todos os soldados por meio da*

¹⁹⁵ Já em relação às medidas de lockdown, um usuário disse “How too make ppl forget about all the Covid Tyranny”, entendendo-as como “tirania”. Outro, por sua vez, parafraseou Trump adaptando seu bordão para “BUILD THE COVID WALL”, embora um terceiro tenha alegado que “COVID freed up a lot of space for more immigrants and refugees”.

guerra LUL”, “a América precisa de uma guerra para finalmente superar a covid” e “Putin fez um ótimo trabalho cancelando a covid - desapareceu completamente das notícias” (em resposta à pergunta: “@Destiny, você se sente seguro nos cinemas com a covid agora?”, cuja tréplica de outra parte, aparentemente sem ironia, foi: “Eu já respondi depois que você mudou de assunto da primeira vez, mas seu primeiro comentário foi sobre como a covid não está nas notícias. É, mas os casos são significativamente menores, então as restrições são menos necessárias. Isso faz sentido?”).

Por fim, também foi perceptível a existência de algumas preocupações quanto a outras questões envolvendo o vírus, mas que não necessariamente se configuraram enquanto desinformação, tais como “eu acabei de pensar em uma coisa.... se a covid sofrer uma nova mutação durante esta guerra, essas pessoas de ambos os lados estariam ferradas de qualquer maneira” (em relação à Guerra da Ucrânia) e “Eu consigo entender que negros e militares hesitem em relação à vacina covid na América, mas sinto que a maioria das pessoas deveria ser um pouco mais responsável por sua situação vacinal”, tendo esta se interseccionado com a questão racial.

Processo Eleitoral

Considerando que Destiny foi banido pela última vez muito antes das datas próximas às eleições, ainda em fevereiro de 2022, foi compreensível ter havido menos conteúdo possivelmente desinformativo sobre o processo eleitoral. Ainda assim, frases como “eu coloquei pedaços de papel em branco nas urnas e isto significa que o voto foi falso”, “As mesmas pessoas que declararam a independência fizeram as cédulas”, “cédulas secretas”, “FRAUDE DOS ELEITORES”, “É TUDO UMA FRAUDE”, “Cuidado, espere, a eleição não foi roubada?”, “ENTÃO as eleições não foram roubadas?”, “Isso é o que as perguntas sobre fraude eleitoral em 2022 fazem com o seu cérebro” e “Fraude eleitoral generalizada” foram recorrentes, além de outras. Mais uma vez, foi mencionada a possível interferência russa nas eleições estadunidenses, além da Guerra da Ucrânia: “A Rússia está fodendo até com as eleições dos EUA, imagine o que eles estão fazendo na Ucrânia LUL”.

Além disso, embora o termo “fake news” tenha sido citado 76 vezes (e “misinfo/misinformation” duas vezes, sem presença do termo “disinfo/disinformation”), não necessariamente as menções refletiam conteúdos desinformativos, com exceção provável de

“David “DPAK” Pakman são invenções vindas da mídia de fake news”, “porque a escola está ensinando fake news” e “Notícias falsas da CNN, é tudo sobre a mídia alternativa”. Cabe destacar, ainda, a mensagem de uma pessoa possivelmente brasileira dizendo “Fake News KKona [emote] venha pro Brasil”. Frases como “muita propaganda de fake news dos dois lados” e “não foi o que ele falou, não espalhe fake news” também apareceram nas mensagens, assim como “Republicanos estão furiosos por não terem conseguido roubar a eleição”.

“Capitol” foi um termo exibido 92 vezes, embora também raramente associado a falas desinformativas¹⁹⁶. Vale ressaltar, porém, que Destiny transmitia alguém falando e andando perto do Capitólio, quando os usuários disseram “INVADA O CAPITÓLIO”¹⁹⁷, “O Destiny está invadindo o Capitólio?”, “Vamos para o Capitólio PEPE”, “Mano, se você entrar no prédio do Capitólio, você o invadiu LUL”, “Esses idiotas estão argumentando que invadir o Capitólio é uma demonstração legítima, OMFG, este país está cheio de idiotas”, “Mano, não invada o Capitólio [...]” e “Não sou liberal, mas o motim do Capitólio foi uma merda”, além de terem corrigido uma mulher que fez confusão entre o Capitólio e a Casa Branca.

Desinformação contra candidatas democratas

Em referência a uma fala da senadora democrata Hassan, usuários disseram frases como “aborto precoce”, “abortos de 2 anos”, “2 anos ?!”, “infanticídio GIGACHAD”, “abortos tardios”, “aborto no 8º trimestre”, “por que parar aos 2 anos” e “apaixonado por aborto tardio”, tendo ou considerado (apenas como opinião política) algumas das sugestões de prazo para a realização do aborto legal um tanto excessivas, e/ou replicado notícias intencionalmente falsas que alegavam que os democratas pretendiam legalizar o aborto a praticamente qualquer tempo (Apêndice 2).

Além disso, frases com menção a outros tipos de desinformação já anteriormente citados contra democratas (Apêndice 2) foram: “até mesmo furries? Pense em como os presidiários limpando as rodovias e fazendo tênis e placas de carro de graça, economizariam o dinheiro do contribuinte com você pagando a esses prisioneiros um salário mínimo” e “Se você não ouvir legitimamente, será enviado para o México / CONSTRUA O MURO”.

¹⁹⁶ Importante ressaltar um caso, todavia, que ficou em uma linha tênue entre desinformação e opinião política: “It’s hard to do that when russia launches a missile into our capitol while deploying over 100000 troops in hopes of taking over your country”.

¹⁹⁷ Em resposta, houve a mensagem de um terceiro: “Capitol not a Target”.

Outros usuários questionaram conteúdos desinformativos contra democratas, tais como “*Mal posso esperar para os conservadores começarem a enviar spam ao Twitter com ‘Fentanil Joe Biden’ peepoGiggles* [Emote que indica sarcasmo]”, “*Não discuta o direito ao aborto se você já fez 16 abortos*” (crítica a quem já abortou e agora condena o direito ao aborto, embora esta seja uma crítica mais usual a alguns dos candidatos republicanos já citados), “*não vivos Kappa* [sarcasmo] *fale logo que você gosta de matar bebês*” e “*matar bebês é algo em que realmente investi Keepo* [ironia]”. Dada a conotação destas frases, elas não foram codificadas como desinformativas, embora se baseassem na desinformação para criticá-la “por dentro”.

Desinformação contra candidatos republicanos

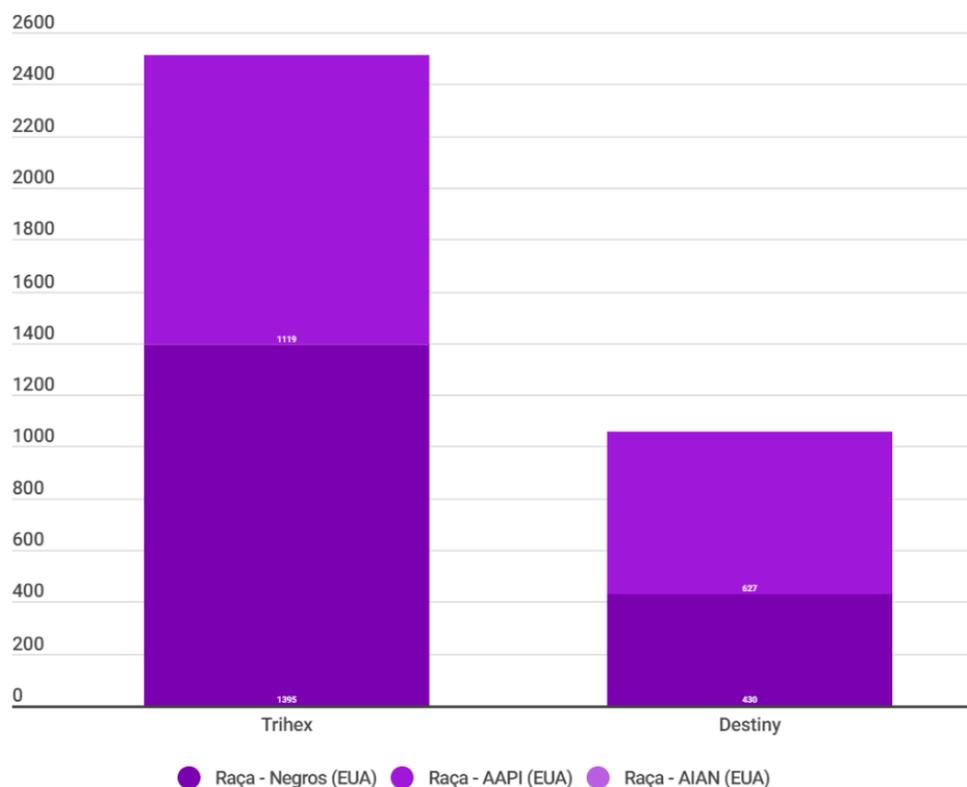
Embora não tenham sido constatadas mensagens desinformativas contra republicanos, foram vistas críticas não codificadas, como: “*@destiny você não acha que proibir o aborto leva as pessoas a extremos para fazê-lo de qualquer maneira*”, “*LIVRE-SE DA DÍVIDA DO EMPRÉSTIMO ESTUDANTIL E EU CORRO NU*” e “*Eu amo as empresas farmacêuticas*”.

4.1.3.3. Trihex e Destiny: condensação da codificação

Em mensagens com potencial discriminação racial, houve maior menção, no canal de Trihex, às comunidades negras, seguidas das AAPI e indianas, sem resultados deste tipo para o grupo AIAN/indígenas (Ilustração 8). Já no de Destiny, o total contra AAPI foi superior ao das comunidades negras, seguidas de pessoas indianas e, em dois casos, AIAN/indígenas. Vale lembrar que o grupo AAPI dos EUA é composto por maior diversidade de raça/cor, ascendência/origem e etnia do que “amarelos” no Brasil, pois não abrange somente leste-asiáticos e descendentes¹⁹⁸. Somadas (de ambos os canais), as mensagens contra pessoas negras ainda superam AAPI, seguidas de indianas e AIAN/indígenas. A comparação bruta dos dois canais foi descartada, considerando a menor quantia de Destiny dado seu banimento.

¹⁹⁸ Entretanto, como já afirmado anteriormente, poucas citações envolvendo pessoas das Ilhas do Pacífico foram identificadas no código “AAPI”, então a comparação entre os dois grupos (“amarelos”, no Brasil, e “AAPI”, nos EUA, com maior resultado para “asiáticos”), ao menos para efeitos de comparação de conteúdo de mensagens, está relativamente adequada – o que não ocorreria se muitas ocorrências envolvessem pessoas das Ilhas do Pacífico, conduzindo a uma previsível superioridade nas quantidades dos EUA dado o grupo mais amplo.

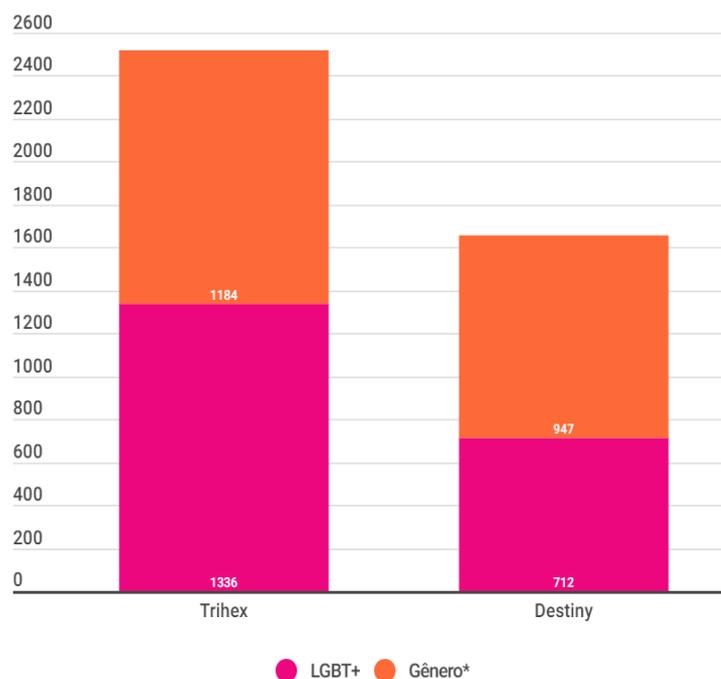
Ilustração 8. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Trihex e Destiny



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Em relação às mensagens possivelmente discriminatórias de sexo e gênero, assim como de orientação sexual e identidade de gênero, houve uma ligeira maior quantidade de casos (Ilustração 9), em ambos os canais, envolvendo a comunidade LBGTQIAPN+, se comparada à quantidade de casos envolvendo sexo e gênero. No canal de Trihex, somente, houve uma maior incidência de mensagens com possível discriminação de sexo e gênero (contra mulheres ou misoginia/machismo), enquanto no canal de Destiny houve o cenário inverso, com mais casos envolvendo a comunidade LBGTQIAPN+.

Ilustração 9. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação de Sexo, Gênero e contra LBGTQIAPN+ por Código: Trihex e Destiny



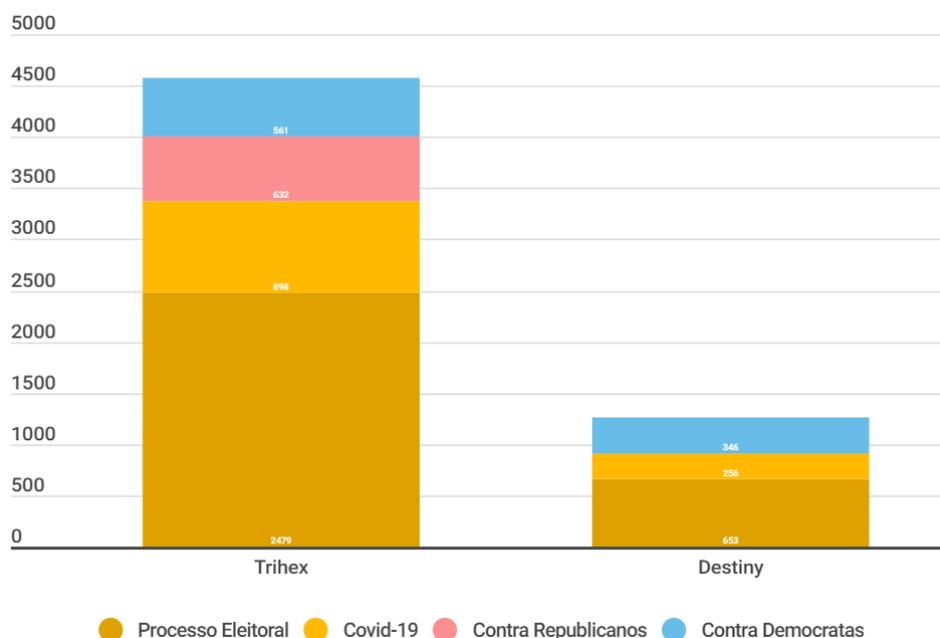
Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Por fim, na desinformação político-eleitoral, o canal de Trihex teve índice muito superior de mensagens possivelmente desinformativas sobre o processo eleitoral como um todo (*ballots*, votações e afins, como disposto no capítulo 3 Dados e Métodos e nos Apêndices A e B), seguidas daquelas envolvendo a covid-19, candidatos republicanos e candidatos democratas.

No canal de Destiny, porém, houve uma ligeira mudança: embora o código “processo eleitoral” também tenha acumulado mais citações, em segundo lugar estavam as mensagens com potencial desinformativo contra democratas, seguidas de covid-19 e contra candidatos republicanos (que não tiveram nenhum resultado, ou seja, não foram encontradas mensagens nesse sentido com os critérios utilizados, descritos no Apêndice B).

Em ambos os casos, quando somados, os dados evidenciam mais casos relacionados ao processo eleitoral, covid-19, democratas e republicanos.

Ilustração 10. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código: Trihex e Destiny



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

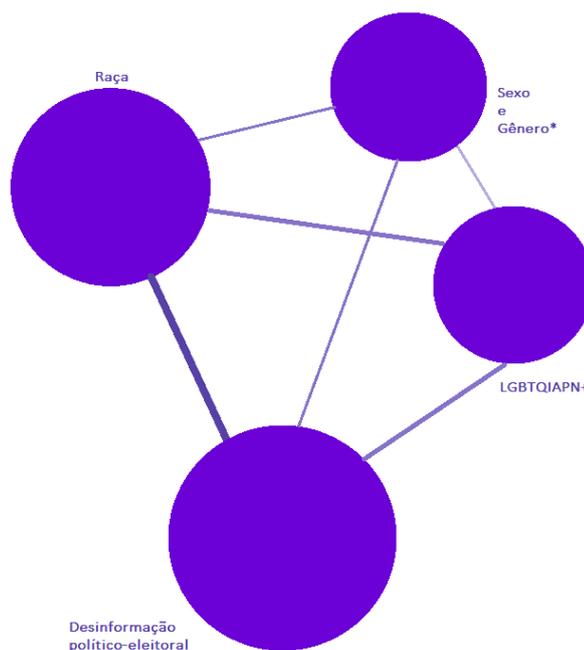
Conforme pode ser observado durante a descrição dos conteúdos (mensagens) presentes nos canais (seções 4.1.3.1 e 4.1.3.2), os usuários, no canal de Trihex, geralmente tinham comportamento mais “moderado” em relação aos conteúdos discriminatórios, além de contar com um debate cujo posicionamento costumava tender mais ao apoio a democratras (assim como o próprio *streamer*), embora existissem exceções. Já os usuários no canal de Destiny tendiam a um posicionamento mais “imparcial” e “centrista”, semelhante ao *streamer*, com críticas aos republicanos – sobretudo Trump e seus associados nas *midterms*, e alguns mais extremistas nas campanhas “antiaborto” e semelhantes -, mas também aos democratras, notadamente os mais “liberais”. Como pode ser observado na Ilustração 10, não foi identificado nenhum conteúdo de desinformação político-eleitoral contra republicanos no canal de Destiny, o que é interessante de ser comparado com o índice encontrado no canal de Trihex, embora seja necessário lembrar que o canal de Destiny teve somente o período de fevereiro a março de 2022 analisado (devido ao novo banimento).

Ilustração 11. Diagrama de Sankey com Quantidade de Citações por Código e Período: Trihex e Destiny



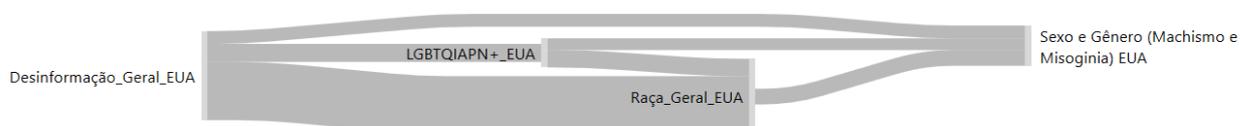
Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Ilustração 12. Gráfico de Direcionamento de Força entre Códigos Gerais: Trihex e Destiny



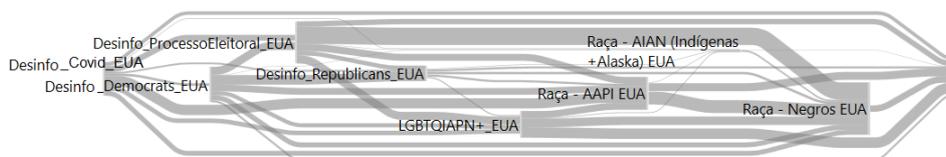
Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Ilustração 13. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Trihex e Destiny



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Ilustração 14. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos: Trihex e Destiny



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

Tabela 2. Co-ocorrências de Códigos: Trihex e Destiny

Código	Desinfo_Covid_EUA Gr=1154	Desinfo_Democrats_EUA Gr=907	Desinfo_ProcessoEleitoral_EUA Gr=3132	Desinfo_Republicans_EUA Gr=745	LGBTQIAPN+_EUA Gr=2048	Raça - AAPI EUA Gr=1746	Raça - AIAN (Indígenas+Alaska) EUA Gr=90	Raça - Negros EUA Gr=1825	Sexo e Gênero (Machismo e Misoginia) EUA Gr=2131
Desinfo_Covid_EUA Gr=1154	0	16	39	11	30	67	3	32	23
Desinfo_Democrats_EUA Gr=907	16	0	52	63	26	45	2	33	12
Desinfo_ProcessoEleitoral_EUA Gr=3132	39	52	0	29	53	46	2	114	35
Desinfo_Republicans_EUA Gr=745	11	63	29	0	7	14	3	16	14
LGBTQIAPN+_EUA Gr=2048	30	26	53	7	0	46	4	56	69
Raça - AAPI EUA Gr=1746	67	45	46	14	46	0	3	84	53
Raça - AIAN (Indígenas+Alaska) EUA Gr=90	3	2	2	3	4	3	0	10	2
Raça - Negros EUA Gr=1825	32	33	114	16	56	84	10	0	42
Sexo e Gênero (Machismo e Misoginia) EUA Gr=2131	23	12	35	14	69	53	2	42	0

Fonte: Elaborada pela autora com base em dados coletados dos canais de Trihex e Destiny na Twitch e codificados, 2023

4.1.4. Canais estadunidenses *sem* chats coletados

Canais estadunidenses foram selecionados com base nas notícias de casos reportados. Não foram analisadas interações no chat, pois os canais estavam banidos em mais de um momento durante a coleta de dados em 2022, inclusive desde o início, em fevereiro.

4.1.4.1. Dr. DisRespect

Herschel "Guy" Beahm IV, ou "Dr. DisRespect", como é chamado nas redes sociais e plataformas de *streaming*, é um jogador estadunidense e *streamer* de jogos de tiro do gênero

"battle royale"¹⁹⁹ como Call of Duty, H1Z1, Apex Legends, Fortnite e outros²⁰⁰. Ele tem 39 anos e sua carreira na Twitch começou muito antes, em 2010 e 2011, no Youtube e na antiga Justin.tv, mas seu sucesso veio com mais força em 2015, momento em que a Justin.tv já era Twitch, e quando passou a se dedicar integralmente às lives, reforçando, também, a importância de suas roupas "engraçadas" e de sua personalidade que mais se parece com a de um personagem implacável de jogo.

Ele tinha, ao menos de 2016 até 11/03/22 (data de coleta), 4,45 milhões de seguidores, 182 milhões de visualizações, um total de 5.236 horas transmitidas e 113 milhões de horas assistidas, com uma média de 21.517 *viewers* e pelo menos 50.333 inscritos altamente ativos o tempo todo²⁰¹. Sua conta foi criada em 02/11/10. O canal não foi indicado por ele como recomendado para maiores de dezoito anos²⁰². Até a data de coleta, sua última transmissão havia sido em 25/06/20 e o canal ainda estava banido, tornando sua exibição indisponível.

Sua expulsão permanente ocorreu em 1º de maio de 2020 (GRAYSON, 2020), tendo diversos portais de notícias publicado que nem ele nem os autores dos artigos sabiam os motivos de sua suspensão definitiva - três meses depois, porém, o *streamer*, que ressurgiu na plataforma Youtube, atingiu 300 mil espectadores somente em uma *live* de teste²⁰³.

Apesar do mistério sobre o motivo, portais de língua inglesa destacaram eventos importantes que podem ter contribuído para a punição: de acordo com Grayson (2020)²⁰⁴, ele já havia sido banido temporariamente por duas semanas em junho de 2019 pela Twitch depois de realizar uma transmissão dentro de um banheiro na convenção de jogos E3, e se desculpou à época; já em 2020, entre março e maio, algumas de suas falas parecem ter sido formas de espalhar teorias conspiratórias sobre a covid-19, tendo inclusive lido um artigo em voz alta com informações falsas sobre as taxas de mortalidade e grau de severidade da doença. Ainda em 14 de fevereiro de 2023, data da última consulta, ele permanecia banido. Sendo assim, clipes de usuários com títulos atribuídos por eles não puderam ser coletados.

Contudo, os títulos dados pelo próprio *streamer* puderam ser coletados e analisados, com exceção dos de 2022 por ainda estar banido. Nesse sentido, dentre as palavras mais

¹⁹⁹ Gênero de jogo em que grupos de jogadores ficam em um mesmo mapa ou espaço e precisam sobreviver, buscando recursos, armas e suprimentos.

²⁰⁰ **Influencer Marketing Hub** (2021). Disponível em: bit.ly/3Mpw4w0. Acesso em: 07 dez. 2021.

²⁰¹ Disponível em: twitchtracker.com/drdisrespect/statistics. Acesso em: 11 mar. 2022.

²⁰² Disponível em: twitchtracker.com/drdisrespect. Acesso em: 11 mar. 2022.

²⁰³ DE ABREU, Victor (2020). **TechTudo**. Disponível em: glo.bo/41cdmwm. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁰⁴ E também ARASCH, Steven (2021). **Insider**. Disponível em: bit.ly/3nPnLPT. Acesso em: 12 mar. 2022.

recorrentes de (16/11 a 31/12) 2016 e (janeiro a dezembro de) 2020 (Quadro 10), destacam-se “china”, “eastern”, “aggressive” (em referência a “*Aggressive Raids | @DrDisrespect*”, porém não se sabe se o *streamer* se direcionava às *raids* como eventos ou às *raids* de ódio, *hate raids*), “giveaway” (indicando sorteios e doações: “*Escape from Tarkov 101 Tactics (DROPS ENABLED) | !Giveaway*” e “*Sprintin everywhere | !charity !donate*”), “isolation” (porém sem relação com a covid-19, referia-se a um jogo) e “psychotic”. Ao analisar os títulos que contêm estas palavras, porém, não foram identificados conteúdos desinformativos ou com insultos discriminatórios de raça, gênero e orientação sexual, necessariamente.

Quadro 10. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de DrDisrespect

2016 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
turbo	36036%	4	warzone	270727%	16	N/A		
hunting	18018%	2	tournament	236886%	14			
international	18018%	2	challenge	203045%	12			
superstar	18018%	2	ninja	0.84602 %	5			
alerts	0.9009 %	1	aggressive	0.3384 %	2			
athleticism	0.9009 %	1	apex	0.3384 %	2			
books	0.9009 %	1	athletic	0.3384 %	2			
cam	0.9009 %	1	halifax	0.3384 %	2			
china	0.9009 %	1	hot	0.3384 %	2			
coloring	0.9009 %	1	valorant	0.3384 %	2			
dead	0.9009 %	1	warfare	0.3384 %	2			
diablo	0.9009 %	1	announcement	0.1692 %	1			
dollar	0.9009 %	1	decision	0.1692 %	1			
eastern	0.9009 %	1	dominance	0.1692 %	1			
lunatic	0.9009 %	1	giveaway	0.1692 %	1			
millions	0.9009 %	1	isolation	0.1692 %	1			
revenge	0.9009 %	1	lamborghini	0.1692 %	1			
smile	0.9009 %		pansies	0.1692 %	1			
sponsorships	0.9009 %	1	peek	0.1692 %	1			
success	0.9009 %	1	psychotic	0.1692 %	1			

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

4.1.4.2. Dubs

Ele tinha, ao menos de 2016 até 11/03/22 (data de coleta), 469 mil seguidores, 3,86 milhões de visualizações, um total de 849 horas transmitidas e 1,61 milhões de horas assistidas, com uma média de 1.892 *viewers* e sem informações de quantos inscritos altamente ativos o tempo

todo²⁰⁵. Sua conta foi criada em 13/02/18. Seu canal não foi indicado por ele como sendo recomendado para maiores de dezoito anos²⁰⁶. Em 02/2022, só havia um vídeo de 15/02/22 disponível, o que fez com que a análise de interações por *chat* fosse descartada.

Em março de 2020, Dubs foi banido da Twitch após também ter sido banido, dias antes, de seu clã FaZe (de jogadores profissionais de Fortnite), por ter utilizado um insulto racial (*racial slur*) durante uma transmissão. Embora a notícia, nem em seu corpo, nem em seu título²⁰⁷ indique qual a palavra utilizada, foi mencionado o pedido de desculpas do *streamer*, alegando não ter tido a “intenção” de ter sido prejudicial/danoso – o que, novamente, também já foi indicado por Moreira (2019) como um dos argumentos mais recorrentes para “justificar” o “racismo recreativo” denominado por ele.

Em relação às palavras mais frequentes em seus títulos de transmissões (Quadro 11), pode-se destacar “twitter” e “insta” (em que o *streamer* indicava que estava utilizando a rede social, bem como o Instagram e o Discord, em “*Pro Duo Scrims With Megga | Code FAZEDUBS | !twitter !ig !gfuel !discord*” e outros títulos), sendo as demais muito mais relacionadas a termos de elementos dos próprios jogos, torneios e afins.

Quadro 11. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Dubs

2016 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
N/A			socials	247252%	18	megga	90909%	11
			sway	151098%	11	tourney	661157%	8
			wagers	151098%	11	rivals	578512%	7
			subtember	137362%	10	twitch	578512%	7
			discord	0.96153 %	7	duo	495867%	6
			tourney	0.82417 %	6	nate	330578%	4
			money	0.68681 %	5	hill	330578%	4
			assault	0.54945 %	4	twitter	247933%	3
			cash	0.54945 %	4	cash	165289%	2
			elite	0.54945 %	4	cup	165289%	2
			twitter/twitter	0.54945 %	4	house	0.82644 %	1
			hack	0.27472 %	2	replays	0.82644 %	1
			squad	0.27472 %	2	roccaine	0.82644 %	1
			ban	0.13736 %	1	dominating	0.82644 %	1
			furiuos	0.13736 %	1	ping	0.82644 %	1

²⁰⁵ Disponível em: twitchtracker.com/dubs/statistics. Acesso em: 11 mar. 2022.

²⁰⁶ Disponível em: twitchtracker.com/dubs. Acesso em: 11 mar. 2022.

²⁰⁷ BYERS, Preston (2020). *Dot Esports*. Disponível em: bit.ly/41crs0P. Acesso em: 15 abr. 2023.

ghosting	0.13736 %	1	pov	0.82644 %	1
insta	0.13736 %	1	tokens	0.82644 %	1
destroy	0.13736 %	1	tournament	0.82644 %	1
dominatin	0.13736 %	1	winnders	0.82644 %	1
global	0.13736 %	1	tour	0.82644 %	1

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Já com relação aos clipes, cujos títulos geralmente são atribuídos por terceiros, das palavras mais frequentes indicadas na Figura 14, é possível destacar o termo “tilted” (como em “*DROPPING ÓTIMO TILTADO A CADA JOGO BORA LÁ !twitter*”, que parece ter sido equivalente ao título original da transmissão dado por Dubs), além das expressões de riso como “omegalul”, “lmfao” e afins. As demais expressões costumam estar mais relacionadas ao jogo principal (Fortnite). Vale lembrar que somente os clipes de 2022 estavam disponíveis entre 2022 e 2023, portanto foram os únicos cujos títulos foram coletados.

Figura 14. Nuvem de Palavras mais frequentes nos Títulos de Clipes de Dubs (2022)



Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

4.1.4.3. MitchJones

MitchJones tinha, de 2016 até 11/03/22 (data de coleta), 593 mil seguidores, 37,5 milhões de visualizações, um total de 2.975 horas transmitidas e 14,7 milhões de horas assistidas, com uma média de 4.927 *viewers* e 2.566 inscritos altamente ativos o tempo todo²⁰⁸. Sua conta foi criada em 17/11/11. Seu canal não foi indicado por ele como sendo recomendado para

²⁰⁸ Disponível em: twitchtracker.com/destiny/statistics. Acesso em: 02 mar. 2022.

maiores de dezoito anos²⁰⁹. Em geral, suas transmissões eram de IRL, embora também houvesse de jogos. Apesar da disponibilidade do canal, até o momento da coleta, sua última transmissão havia sido feita em 08/12/21, e a pouca quantidade de vídeos (quatro, e de menor duração, em 02/2022) fez com que a análise das interações por *chat* fosse descartada.

Em setembro de 2019, o *streamer* foi banido da Twitch após acidentalmente exibir mensagens privadas suas no *software/aplicativo* Discord com conteúdo considerado racista (insulto racial ou *racial slur*)²¹⁰. Além destas, outras mensagens privadas no Twitter também foram exibidas, embora não tivessem necessariamente conteúdos discriminatórios.

Em relação às palavras mais frequentes em seus títulos de transmissões (Quadro 12), pode-se destacar “charity” e “giveaway” (referentes às doações, como em “*Chuva de sorteios da Twitch – doações patrocinadas pela ACR*”), “talking” (falando/conversando), “chill/chilling” (relaxando), “cooking” (cozinhando) e “irl” (que descrevem algumas das atividades que o *streamer* mais realizava para interagir com seus espectadores), “beta” e “alpha” (como em “<MitchJones> *Beta to Alpha*”, não se referindo às versões dos jogos, mas sim às gírias indicadas no Glossário), “raid” (associada à ferramenta da Twitch, e não a *hate raids*, como em “[...] *Arenas/Raid/Mounts [...]*”), “covid” (em “[...] *!Competindo em um torneio Warzone de Caridade, alimentando famílias afetadas pela COVID-19 [...]*”), “idiot”, “insane”, “unbanned” (em “*DESBANIDO DO WOW*” e “<Drops> [...] *DESBANIDO DO MAGO PRINCIPAL - 42-0*”, onde ele indica que teria sido banido do jogo World of Warcraft), “law”, “girl” e “girlfriend” (em “*IRL COM A GAROTA*” e “*NAMORADA*”) e um símbolo considerado ofensivo que não consta no quadro por não ser composto por letras (“ \ulcorner ”), associado a “mostrar o dedo do meio”). Vale dizer que as transmissões de 2016 se iniciaram em 16 de novembro e foram até dezembro do mesmo ano, enquanto as demais são referentes a janeiro - dezembro de cada ano.

²⁰⁹ Disponível em: twitchtracker.com/destiny. Acesso em: 02 mar. 2022.

²¹⁰ GLAZE, Virginia (2019). **Dexerto**. Disponível em: bit.ly/3UFLcr9. Acesso em: 15 abr. 2023.

Quadro 12. Palavras mais frequentes nos títulos das transmissões de Mitch Jones

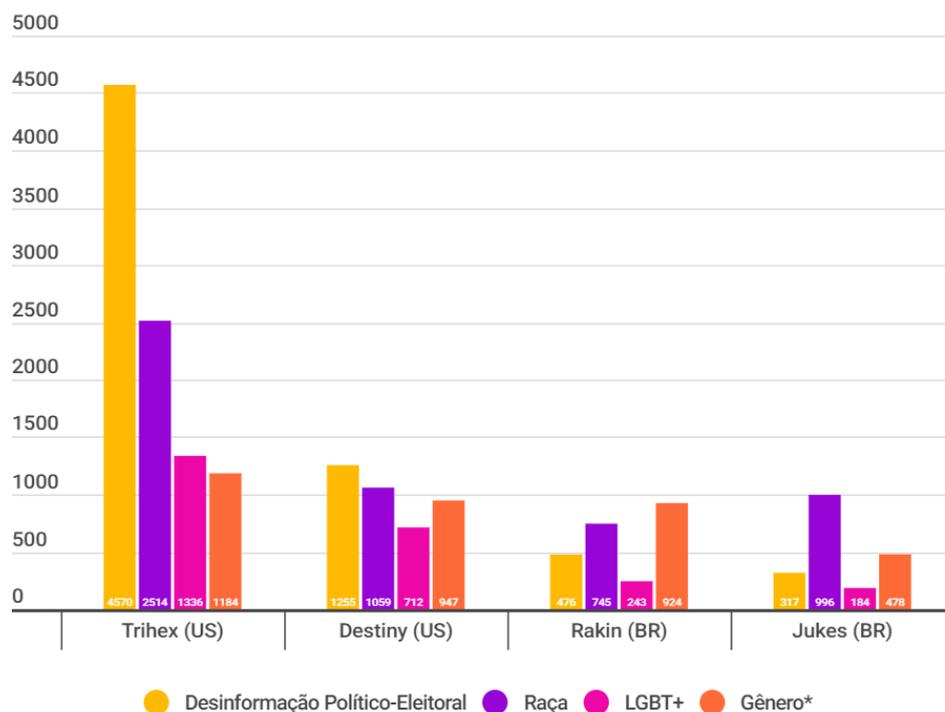
2016 - TRANSMISSÕES			2020 - TRANSMISSÕES			2022 - TRANSMISSÕES		
Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
mage	45977%	4	highlights	340599%	25	arcane	5%	13
arcane	344827%	3	mage	340599%	25	mage	26923%	7
rank	344827%	3	rank	272479%	20	Pet	230769%	6
dream	229885%	2	arenas	190735%	14	insane	153846%	4
glad	229885%	2	irl	163487%	12	shots	153846%	4
law	229885%	2	raids	177111%	13	Gift	115384%	3
alpha	114942%	1	mario	136239%	10	shave	115384%	3
beta	114942%	1	shadowlands	108991%	8	subs	115384%	3
call	114942%	1	chilling/chillin'	0.95367 %	7	attempt/attempt	0.76923 %	2
dunno	114942%	1	house	0.40871 %	3	shot	0.76923 %	2
happy	114942%	1	cleaning	0.27247 %	2	unbanned	0.76923 %	2
hottedplz	114942%	1	people	0.27247 %	2	world	0.76923 %	2
idiot	114942%	1	gifts	0.27247 %	2	announcement	0.38461 %	1
lul	114942%	1	guild	0.27247 %	2	chill	0.38461 %	1
miss	114942%	1	talking	0.27247 %	2	cooking	0.38461 %	1
old	114942%	1	affected	0.13623 %	1	crazy	0.38461 %	1
pleb	114942%	1	charity	0.13623 %	1	dollar	0.38461 %	1
scuffed	114942%	1	covid	0.13623 %	1	Girl	0.38461 %	1
swifty	114942%	1	dunno	0.13623 %	1	girlfriend	0.38461 %	1
xmas	114942%	1	families	0.13623 %	1	giveaway	0.38461 %	1

Fonte: Elaborado pela autora com base na coleta de dados da Twitch pelo TwitchTracker, 2023

Quanto aos títulos de clipes, geralmente atribuídos por terceiros, pode-se destacar, no caso de 2016, os termos “*drunk*” (bêbado, como em “Drunk idiot”, idiota bêbado, título que apesar de estar presente em um clipe, parece ter sido originado da transmissão com título original equivalente, e não atribuído por terceiros nos clipes), “*jew*” (judeu, embora no contexto do título tenha sido o nome de uma garota que o acompanhava, *Mira Jew* - novamente, este título de clipe não foi atribuído por terceiros, pois a transmissão original tinha nome equivalente), “*hot*” (em “garota gostosa, por favor assista”, título atribuído originalmente por MitchJones) e “*cuckjones*” (algo como “*corno Jones*”, considerando *cuck* como abreviação de “*cuckold*”, título que ele mesmo também atribuiu à transmissão original), ou seja, em geral, termos mais ofensivos. Percebe-se que poucos foram os títulos atribuídos por terceiros nos clipes, tendo os usuários, em geral, preservado os títulos originais das transmissões, ou eram clipes realizados pelo próprio MitchJones, também preservando os nomes originais.

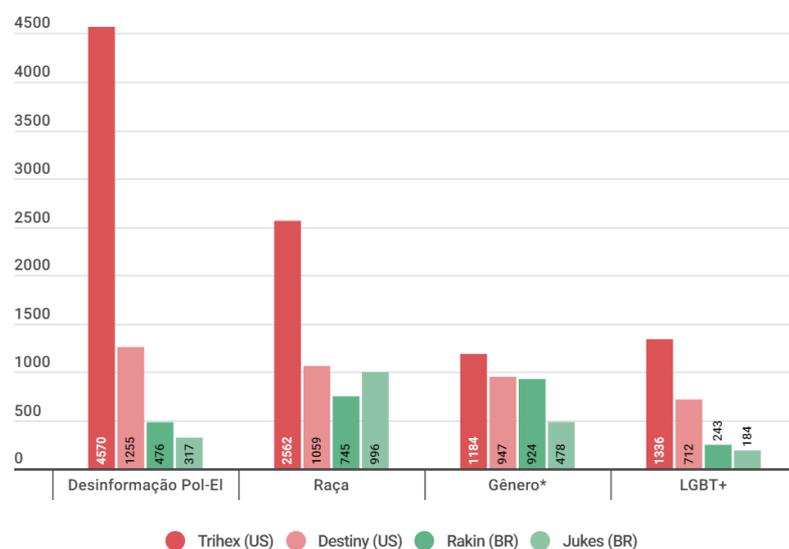
Nos brasileiros Rakin e Jukes, a partir da codificação (manual, com apoio da codificação automática) descrita na metodologia (Codebook²¹¹, Apêndices A e B), constatou-se:

Ilustração 15. Gráfico do Total de Citações por Canais e Códigos Gerais



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023.

Ilustração 16. Gráfico do Total de Citações por Códigos Gerais e Canais



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023.

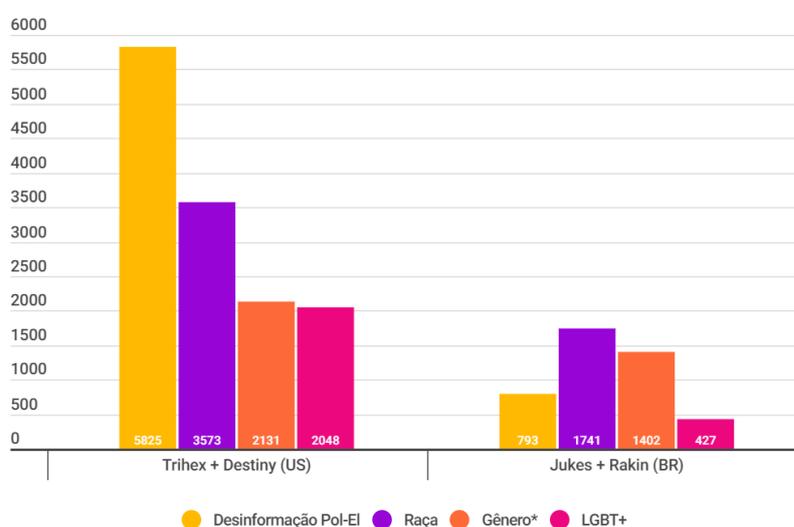
²¹¹ Disponível em: bit.ly/3S44UvJ. Acesso em: 15 fev. 2023. Também disponível no Apêndice A e Apêndice B.

Pode parecer pouco, mas o grande problema é que tudo isso ocorre mesmo com: 1. a atividade de *bots* configurados pelo canal e disponíveis pela Twitch para frear comentários com determinadas palavras-chave; 2. as regras do chat disponibilizadas pelo *streamer*; 3. as diretrizes da comunidade já estabelecidas pela plataforma; 4. a atuação de moderadores voluntários, usuários do próprio canal que, inclusive, pedem de forma entusiasmada para serem colocados em tal posição, quase como em um sinal de *status*; e 5. a atuação de outros moderadores da própria Twitch que podem ser acionados a partir das denúncias.

Ou seja: nada disso é suficiente para impedir que o *streamer* e muito menos os diversos usuários do chat usem termos como "vagabunda", "puta", "vadia", "piranha", "arrombada" e afins para se referirem a mulheres e a personagens femininas dos jogos. Esse índice de ocorrências de discriminação (por meio de insultos) de "sexo" e "gênero" contra mulheres não é, portanto, pequeno, pois é o valor residual, o que restou mesmo depois da atuação de voluntários, dos *bots*, das diretrizes, do *streamer* e das regras de seu canal. Muitos outros comentários, talvez ainda piores, podem ter sido feitos e removidos em seguida por tais ferramentas de moderação de conteúdo, mas não é possível afirmar nada seguramente sobre.

Também foi perceptível, ao somar canais estadunidenses em um grupo e canais brasileiros em outro, a predominância do código de desinformação político-eleitoral (e todos os seus subcódigos) para o primeiro grupo, e do código de discriminação racial no segundo.

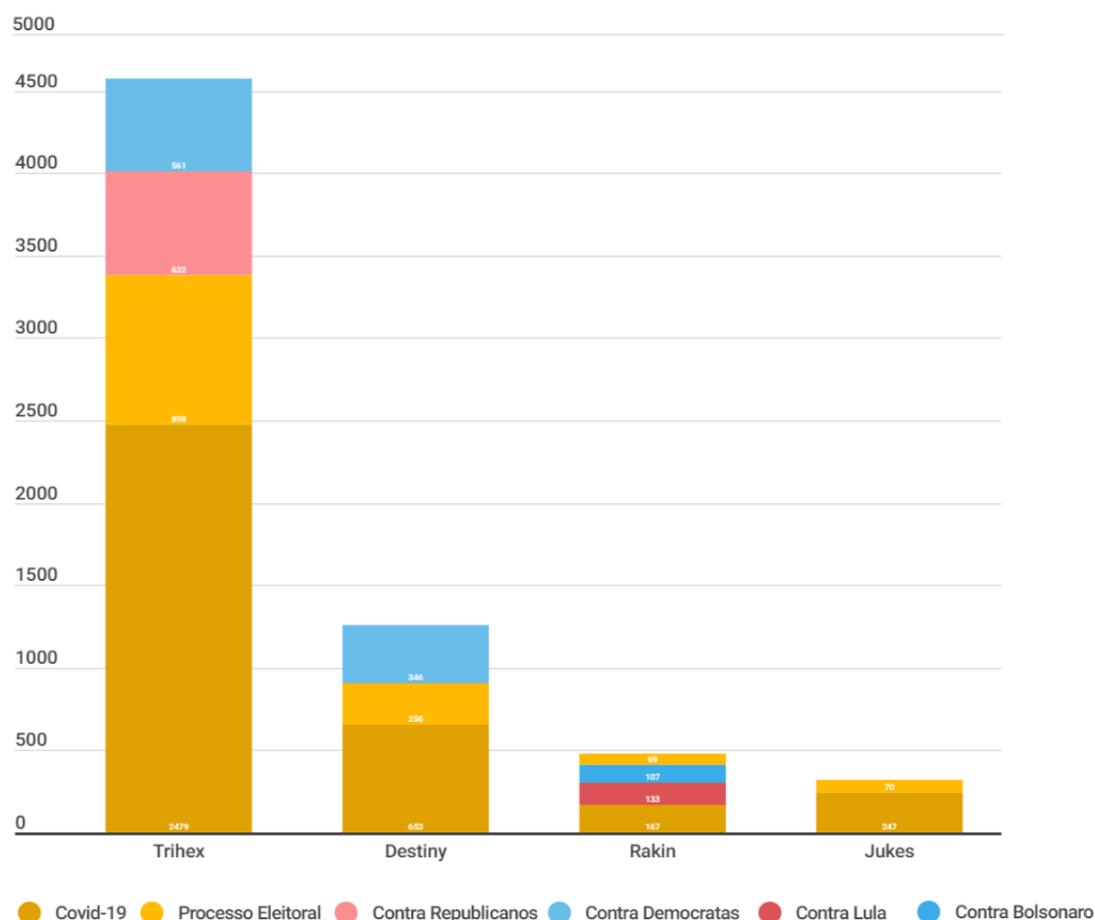
Ilustração 17. Gráfico do Total de Citações por Códigos Gerais e Canais Agregados (Brasil x EUA)



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch e codificados, 2023.

Desagregando os dados e observando somente o código “desinformação político-eleitoral” e seus subcódigos nos canais de cada *streamer*, notou-se que aquelas envolvendo a covid-19 foram mais presentes do que as outras em todos os casos. Jukes, que se absteve em alguns momentos de fazer comentários que pudessem ser considerados pró ou contra um determinado político, não teve desinformações relacionadas encontradas no *chat* do seu canal, apenas sobre o processo eleitoral como um todo, diferentemente de Rakin (que teve de todos os casos). Também é notável a ausência de desinformação contra republicanos no de Destiny.

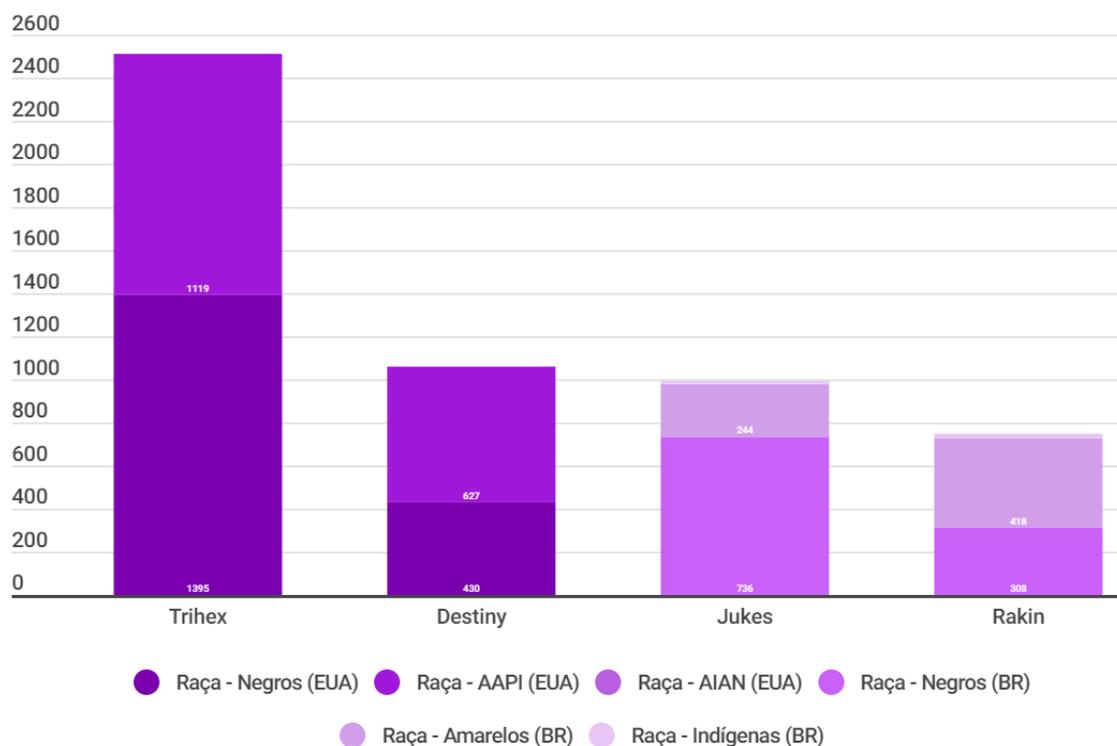
Ilustração 18. Gráfico do Total de Citações com Potencial Desinformação Político-Eleitoral por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch, 2023.

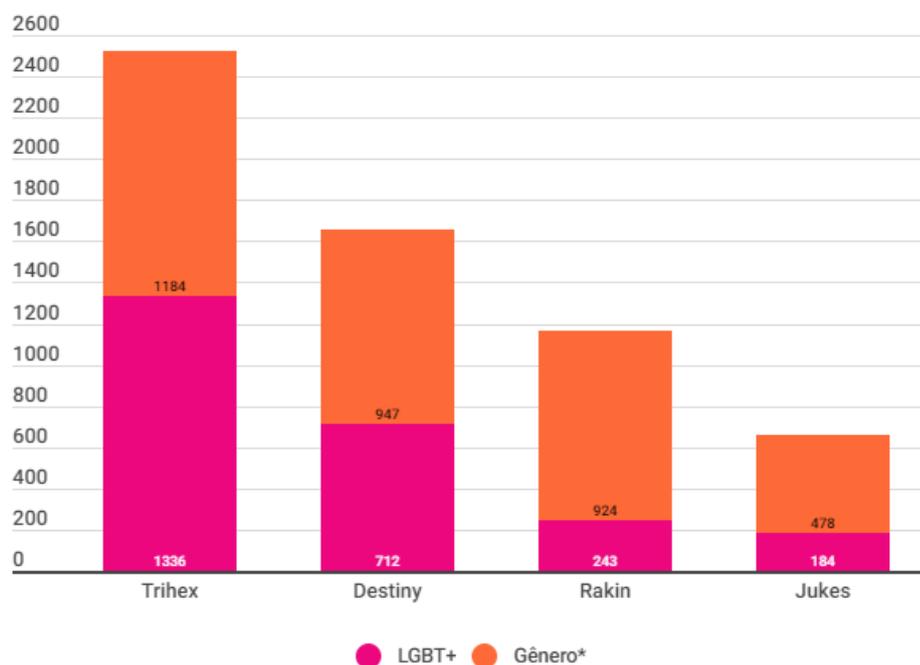
Em relação à discriminação racial, foi expressiva a maioria dos discursos discriminatórios contra a comunidade negra no caso de Trihex (que é, também, negro) e de Jukes, um brasileiro e um estadunidense, tendo os outros dois tido uma maioria de conteúdos discriminatórios contra pessoas AAPI e/ou amarelas (Ilustração 19).

Ilustração 19. Gráfico do Total de Citações com Potencial Discriminação Racial por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin



Fonte: Elaborado pela autora com dados coletados destes *chats* na Twitch e codificados, 2023.

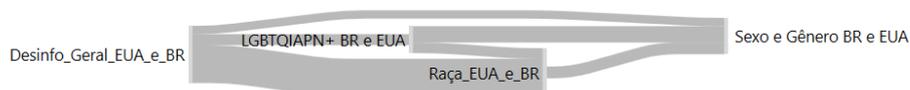
Ilustração 19b. Gráfico do Total de Citações com Potencial de Gênero e Sexo por Código e Canal: Trihex, Destiny, Jukes e Rakin



Fonte: Elaborado pela autora com dados coletados destes *chats* na Twitch e codificados, 2023.

A Ilustração 20 e a Tabela 3 revelaram quão fortes foram as co-ocorrências de códigos, de todos os canais com *chat* coletado, entre desinformação político-eleitoral e discriminação racial (ambos com todos os subcódigos agregados), e quão fracas foram as co-ocorrências entre desinformação político-eleitoral e o código “sexo e gênero”.

Ilustração 20. Diagrama de Sankey de Co-ocorrências de Códigos Gerais: Todos os Canais Agregados



Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch, 2023.

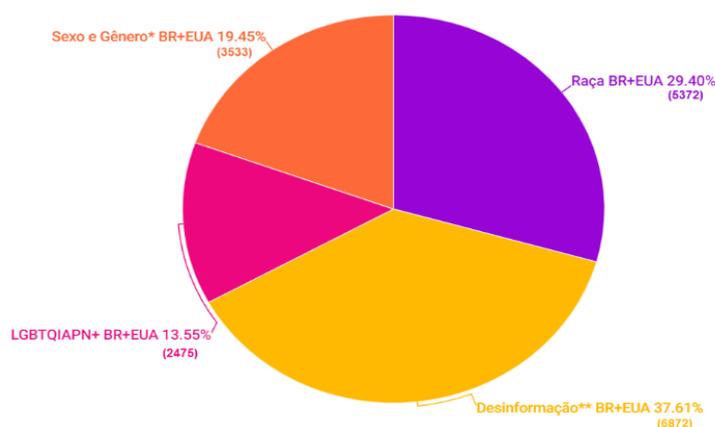
Tabela 3. Co-ocorrências de Códigos Gerais: Todos os Canais Agregados

Código	Desinfo_Geral_EUA_e_BR Gr=6872	LGBTQIAPN+ BR e EUA Gr=2475	Raça_EUA_e_BR Gr=5372	Sexo e Gênero BR e EUA Gr=3533
Desinfo_Geral_EUA_e_BR Gr=6872	0	112	388	86
LGBTQIAPN+ BR e EUA Gr=2475	112	0	110	168
Raça_EUA_e_BR Gr=5372	388	110	0	121
Sexo e Gênero BR e EUA Gr=3533	86	168	121	0

Fonte: Elaborada pela autora com base em dados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch, 2023.

Nos dados somados, mas em percentuais (sendo a base o total de mensagens codificadas), a desinformação político-eleitoral se sobressaiu à discriminação racial, com 10% de diferença.

Ilustração 21. Gráfico de Códigos Gerais com Maiores Totais²¹²: Todos os Canais Agregados



²¹² As porcentagens têm como referência não o total de mensagens de cada canal, mas sim o total de conteúdos (sentenças ou citações) codificados: 18.252.

Fonte: Elaborado pela autora com base em dados coletados dos canais Trihex, Destiny, Rakin e Jukes na Twitch, 2023.

4.1.6. Outros canais brasileiros e estadunidenses banidos

Outros banimentos significativos foram identificados ao longo do *clipping*, mas em ordem de relevância menor no mecanismo de buscas - o que não significa que tenham sido menos relevantes para a observação de canais ou até mesmo para a política.

A Twitch baniu Donald Trump, ex-presidente dos EUA, duas vezes. A primeira, em junho de 2020, quando violou as diretrizes relacionadas à "conduta" ou "discurso de ódio" em transmissão, tendo sido suspenso temporariamente. A decisão veio logo após a plataforma anunciar que reprimiria ainda mais condutas do tipo. Foi uma das raras ocasiões em que um porta-voz da Twitch se pronunciou sobre motivos de banimento, mas sem dizer quanto tempo duraria (BURNSZTYNSKY, 2020). Depois das invasões ao Capitólio em 2021, ele foi banido novamente por tempo indeterminado, após outras redes sociais o bloquearem (BERTOLOZZI, 2021). De novo, um porta-voz se pronunciou, alegando ser "...um passo necessário para proteger nossa comunidade e evitar que a Twitch seja usada para incitar mais violência" (TAVARES, 2021). Trump permanece banido e nem mesmo via Twitch Tracker foi possível ver clipes, somente títulos de poucas transmissões e que não forneciam *insights*.

Pimpimenta, jogador profissional de League of Legends citado por Renan Bolsonaro e com quem, inclusive, teria jogado uma partida durante suas transmissões, também foi banido da plataforma por 7 dias após usar o termo "mongoloide" (SUTTON-KIRBY, 2020). Foi a segunda vez que ele foi banido pelo mesmo motivo, segundo sua publicação no Twitter, inclusive compartilhada por outros portais de notícias sobre o caso (LEAHY, 2020).

Quanto aos casos considerados "injustos" por algumas comunidades, destaca-se o de Taynah Yukimi ("Tayhuhu"), a única mulher de todos os *streamers* aqui analisados, e também pessoa racializada²¹³, jogadora profissional, foi banida em 2020 por sua filha de três anos ter aparecido brevemente em sua transmissão e interagido com o *chat* enquanto ela recepcionava um entregador de comida. Isto provocou críticas à plataforma por não "ter dó" e por suas diretrizes supostamente não serem para a manutenção de uma comunidade menos tóxica - até porque, a *streamer* dependia da renda advinda das transmissões para se manter, ajudar seus

²¹³ Ao menos a partir do entendimento da autora, em uma espécie de heteroidentificação. Não há indícios de que a *streamer* já tenha feito alguma autodeclaração sobre sua identificação em termos de raça/cor.

familiares e criar sua filha, alegaram. A comunidade se mobilizou em prol de Taynah, mas ela só foi "desbanida" depois de três meses (SUTTON-KIRBY, 2020), não tendo a Twitch se manifestado publicamente sobre o caso (TAYNAH..., 2020).

4.2. As regras do jogo: diretrizes, meios de *enforcement* e transparência

4.2.1. Diretrizes da Comunidade (antigas "regras de conduta")

Até a atualização de 30/01/22, a Twitch disponibilizava um histórico de alterações das diretrizes da comunidade com grande parte das versões anteriores e mais atuais das políticas da plataforma (antigas “regras de conduta”). Após isso, não foi mais possível visualizá-lo.

Cabe citar, ainda, que nem todas as atualizações nas diretrizes são comunicadas por meio de outras redes, como o Twitter, pelo menos não no perfil oficial “@TwitchSupport”. Em relação ao perfil “@TwitchSafety”, que seria referente à página “Safety” onde futuramente (a partir da mesma atualização de janeiro de 2022) passaram a ser hospedadas as diretrizes da comunidade da Twitch no site, não havia absolutamente nenhum *tweet* visível desde 2018, quando a conta foi criada, até 14 de novembro de 2022, mesmo sendo duas das contas oficiais das páginas da plataforma (indicadas pelo ícone de verificação azul do Twitter).

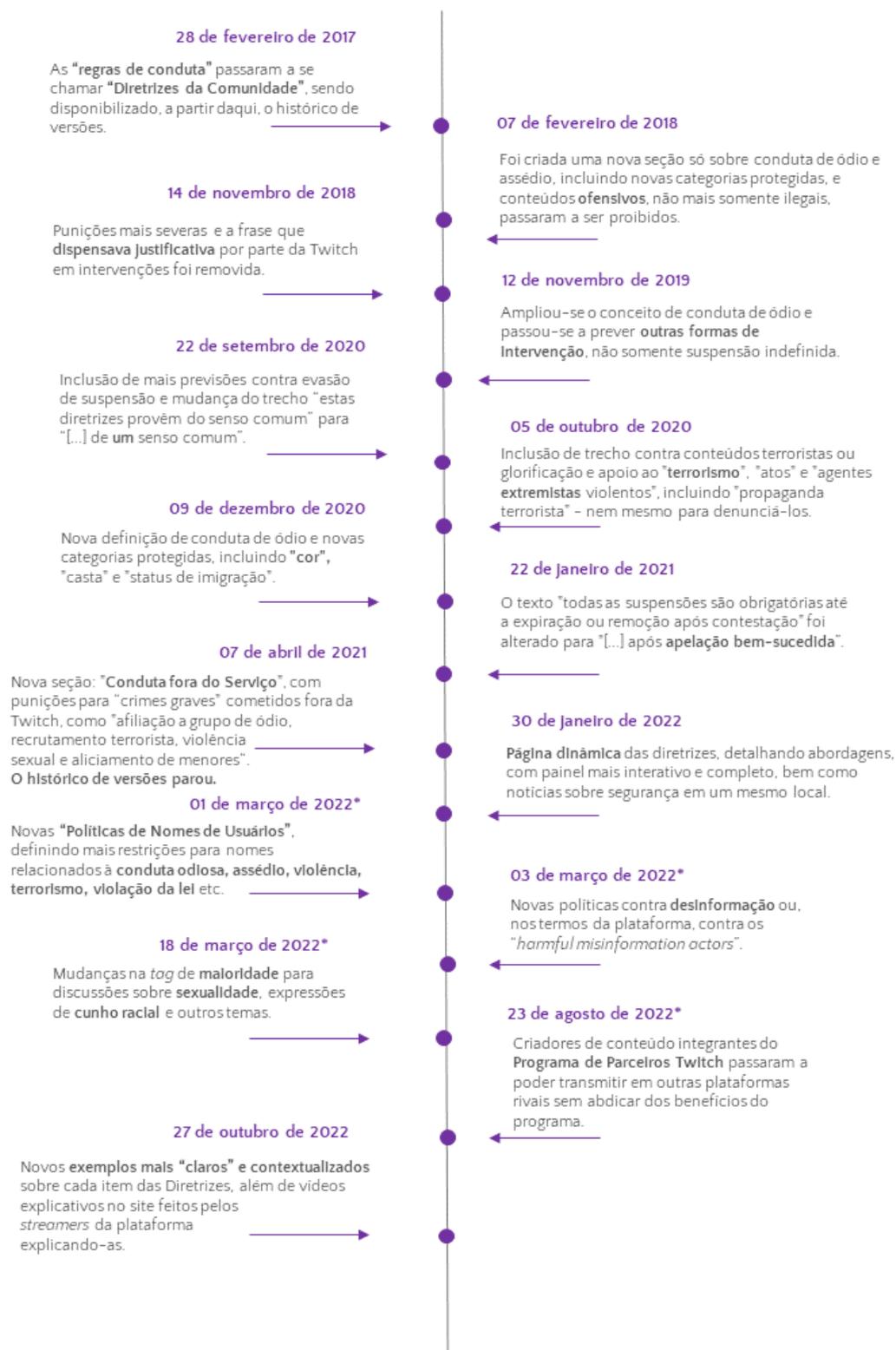
No perfil geral (“@Twitch”), igualmente: nem todas foram publicadas, e desde as atualizações de agosto de 2022, somente a de outubro de 2022 que foi *retweetada* pelo perfil geral (publicada originalmente pelo perfil “@TwitchSupport”²¹⁴).

Desta forma, todas as informações referem-se ao histórico das Diretrizes, coletado antes da atualização da página dinâmica em 01/22, e às consultas no WayBack Machine.

Em relação a todas as versões coletadas e analisadas que serão discutidas nas subseções deste capítulo, foram identificadas quinze com maior conexão com discriminação e desinformação, e/ou que possam afetar dinâmicas relacionadas (Figura 18). Cada uma delas, bem como outras encontradas, será resumida e analisada a seguir.

²¹⁴ Disponível em: bit.ly/3GMCimj. Acesso em: 05 dez. 2022.

Figura 18. Linha do Tempo: Principais Versões das Diretrizes envolvendo Discriminação e Desinformação



Fonte: Elaborada pela autora com base nos dados da Twitch e de fontes secundárias (capítulo 4.2.1), 2023.

A partir de 28/02/2017, as "regras de conduta" passaram a ser "diretrizes da comunidade", disponibilizadas em um acervo digital facilmente acessível de diretrizes da plataforma.

07 de fevereiro de 2018

Somente um ano depois, houve atualização: na “missão” da Twitch, no lugar de "oferecer a melhor plataforma social de vídeo", passou-se a falar em "oferecer a melhor experiência social de vídeo". Para a primeira e a segunda suspensão leves, o acesso ao site permaneceria restrito por 24 horas, como nas diretrizes anteriores, mas, a partir desta, definiu-se que não haveria tempo pré-fixado para cumprir suspensões posteriores ou violações mais graves.

Em vez de dizer que as diretrizes provêm "do" senso comum, também se passou a dizer que elas provêm "de *um* senso comum", ou seja, um senso específico, delimitado. Além disso, nas diretrizes anteriores, falava-se em sua aplicação a todos os conteúdos "de vídeo, áudio, mensagens, canal, comunidades, metadados, nomes de usuário e qualquer outra atividade dentro de nossos serviços" - e, a partir desta mudança, optou-se por dizer que se aplicam a "todos os conteúdos gerados por usuários e atividades em nossos serviços", sem especificar quais e assumindo um caráter mais perene do que a afirmação anterior, dado que vão surgindo novos tipos de conteúdos midiáticos ao longo dos anos - como *bots* de gestão.

"Violação da lei", um capítulo existente nas diretrizes anteriores, tornou-se "infringindo a lei", na versão em português. Nesta seção, também se falava em respeitar todas as leis locais, nacionais e internacionais aplicáveis, enquanto que, a partir destas mudanças, fala-se apenas nas "relevantes". Até então, conteúdos que contivessem, incentivassem ou solicitassem uma atividade ilegal eram proibidos – e, a partir daqui, conteúdos que ofendam também passam a ser proibidos. Já a seção "evasão de suspensão" foi alterada para "burlar suspensão".

Talvez a maior mudança das diretrizes anteriores para esta tenha sido a divisão da seção "assédio, ameaças e violência contra outros" em outras duas seções: "violência e ameaças" e "conduta de ódio e de assédio". Além disso, tentativas ou ameaças de ferir ou matar outra pessoa, realizar ataques DDOS²¹⁵ ou SWAT²¹⁶ e usar armas letais ou perigosas tornaram-se "tentativas ou ameaças de *fisicamente* machucar ou matar outros indivíduos", restringindo os

²¹⁵ "Ataques de negação de serviço distribuído", em português. Um tipo de ataque utilizado contra um determinado site para sobrecarregá-lo.

²¹⁶ Ou "Swatting", uma espécie de "trote" em que alguém liga para a SWAT informando alguma ocorrência criminosa ou necessitando de alguma emergência e isso faz com que a polícia se encaminhe ao endereço. É um delito nos Estados Unidos e, não raro, acontece junto a ataques virtuais (para se obter, por exemplo, o endereço da vítima e realizar, em seguida, o ataque "físico").

ferimentos apenas aos ferimentos físicos; "tentativas ou ameaças de *hackear*, fazer um ataque DDOS ou SWAT em *outros* indivíduos", delimitando ataques apenas a outras pessoas e ampliando o escopo dos métodos para *hackear*; e "usar armas para *fisicamente* ameaçar, intimidar, machucar ou matar outros indivíduos", afunilando, novamente, o escopo para as ameaças e ações físicas. Comportamentos autodestrutivos, em ambas as diretrizes, aparecem em uma seção distinta, e não em uma subseção de "assédio, ameaças e violências contra *outros*" justamente por ser contra *outros*.

Quanto à conduta de ódio e assédio, as diretrizes anteriores apenas informavam a proibição de "assédio, difamação, intimidação, invasão com intenção maliciosa ou perseguição a outras pessoas ou usuários, incluindo Funcionários, Administradores ou Moderadores globais da Twitch". Havia, ainda, uma segunda seção "discurso de ódio e outros assédios", com apenas três linhas de descrição, proibindo "qualquer conteúdo ou atividade que facilite, promova ou incentive a discriminação, o assédio ou a violência baseada em raça, etnia, identidade de gênero, orientação sexual, idade, deficiência, religião ou nacionalidade".

Nessas novas diretrizes, conforme afirmado antes, foi criada uma nova seção apenas sobre conduta de ódio e assédio, reunindo informações de ambas as seções existentes nas diretrizes anteriores, detalhando ainda mais os critérios de definição e ampliando o escopo: agora, também abrangem "difamação, objetificação, [violência baseada em] idade, deficiência, orientação sexual, sexo, gênero [e não mais somente identidade de gênero] condição médica, características físicas ou *status* de veterano".

Outra informação nova é a proibição do uso da Twitch para facilitar condutas de ódio ou assédio mesmo que os alvos não estejam nela. Além disso, afirmam: "podemos tomar medidas contra indivíduos devido a condutas de ódio ou assédio que ocorram fora dos serviços da Twitch e que sejam direcionadas a usuários da Twitch". Em ambos os casos, as diretrizes informam haver "tolerância zero" contra tais práticas.

Em relação à pornografia, a seção "Pornografia e outras condutas sexualmente explícitas" transformou-se em "Nudez, pornografia e outros conteúdos sexuais", com tratativas específicas para casos envolvendo menores de idade em ambas as situações. A seção "Comportamento e vestimenta inapropriados do *streamer*", existente nas diretrizes anteriores, e que versava sobre a proibição de nudez, comportamento ou vestuário abertamente sexual também passou a não mais existir a partir destas novas diretrizes.

A seção "Spam, fraude e outras condutas maliciosas" permaneceu a mesma, exceto por uma única mudança significativamente importante: no lugar do verbo "publicar" informações falsas, passou-se a utilizar "espalhar" informações falsas.

Por fim, até então, a seção "Conteúdo" possuía 2 subseções: uma sobre a categorização correta do conteúdo transmitido, e outra sobre o respeito aos direitos de propriedade intelectual. A seção "Conteúdo de jogos" tinha 3 subseções: "trapaças em jogos online"; "jogos sexualmente explícitos, apenas para adultos ou proibidos" (inclusive citando uma lista de jogos proibidos); e "versões alfa/beta fechadas ou jogos que ainda não foram lançados". Nas novas diretrizes, as 2 grandes seções tiveram alterações em seus títulos, transformando-se em "Diretrizes de conteúdo adicionais" e "Diretrizes de conteúdo de jogos adicionais". As subseções da primeira se mantiveram, com algumas alterações menores em seus detalhes. No entanto, na segunda, passou a inexistir uma subseção sobre jogos adultos, proibidos e/ou com conteúdos sexuais explícitos, nem referências a uma "lista de proibidos".

26 de setembro de 2018

Nestas novas diretrizes, poucas alterações significativas ocorreram. Mesmo assim, cabe listá-las, pois interferem diretamente no ambiente da comunidade. Na subseção "comportamento autodestrutivo", anteriormente, estava proibido qualquer gênero de atividade que pudesse colocar em risco a vida de um *streamer* ou lhe causar "danos físicos", "incluindo, nomeadamente: ameaças de suicídio, trauma físico intencional, uso de drogas ilícitas e excesso de bebidas alcoólicas". A partir das diretrizes de 26 de setembro de 2018, porém, tal trecho foi modificado para "isso inclui, mas não se limita a: ameaças de suicídio, trauma físico intencional, uso de drogas ilícitas, consumo ilegal ou perigoso de bebidas alcoólicas e condução de veículos perigosa ou distraidamente".

14 de novembro de 2018

A partir da versão de 14 de novembro de 2018, a Twitch removeu a frase "Você pode contestar a suspensão, mas nós não somos obrigados a fornecer nenhuma justificativa para nossa decisão", até então existente. Nenhuma outra frase foi adicionada nesse sentido.

Na versão anterior, um parágrafo previa punições mais brandas para casos menos graves:

Para a primeira e a segunda suspensão leve, o acesso ao site será restrito por 24 horas, mas não há tempo prefixado para o comprimento das suspensões posteriores ou por violações graves. Aceitaremos as contestações de suspensão por tempo indeterminado

com base em nossa avaliação de sua conduta, do estado da conta e de qualquer outra informação que tivermos. Nossas equipes de Atendimento ao cliente e de Moderação analisam todos os pedidos de reintegração.

Cabe destacar, também, que em ambas as versões, assim como nas anteriores, havia uma frase indicando a natureza volátil dessas diretrizes: "este é um documento vivo que atualizaremos regularmente com base na evolução da comunidade e do serviço da Twitch".

Na versão anterior, a mera "tentativa" de burlar as suspensões já poderiam aumentar o período dela e estendê-la por tempo indefinido. Na versão de novembro, é somente o próprio ato de burlar que poderá ter tal efeito.

Antes, maiores detalhes a respeito de regras sobre rotulagem de conteúdo e direitos de propriedade intelectual estavam contidos na seção "Diretrizes de conteúdo adicionais". A partir da nova versão, a seção "Diretrizes de conteúdo adicionais" não existe mais, mantendo somente a antiga seção "Diretrizes de conteúdo de jogos adicionais" referente à "trapaça em jogo online" e "jogos alfas/betas fechados e de pré-lançamento".

No entanto, a simples exclusão da seção não significa que seu conteúdo inteiro foi removido: ele foi diluído ao longo das próprias diretrizes em outros tópicos, e não mais em uma seção de diretrizes adicionais. É o caso, por exemplo, do tópico "Direitos de propriedade intelectual", que já existia, mas estava dentro da antiga seção de diretrizes adicionais.

Além disso, o conteúdo também foi alterado: antes, as diretrizes informavam que era permitido "criar conteúdos originais ou compartilhar conteúdos que você está autorizado a transmitir". Mas que conteúdos envolvendo "réplicas, criações derivadas ou performances de outro conteúdo protegido" estariam sujeitos à remoção pelo detentor de direitos em caso de violação de sua propriedade intelectual.

Na nova versão, a redação é semelhante, mas se alterou: "você só pode compartilhar conteúdos que *sejam sua*²¹⁷ propriedade ou, de outro modo, que você esteja autorizado a compartilhar na Twitch". Cabe, aqui, destacar a palavra "propriedade", pois é complexo afirmar que suas falas e criações originais ao longo da transmissão são de sua propriedade, em termos legais, sem registro. E, em seguida:

Se você compartilhar conteúdo na Twitch que não seja de sua propriedade ou, de outro modo, cujos direitos você não possua para o compartilhamento

²¹⁷Grifo da autora, considerando o erro de português da tradução oficial da plataforma.

[...]. Isso inclui qualquer conteúdo de terceiros incluído em seu conteúdo, criações derivativas ou performances de conteúdo [...].

Ou seja: não são mais somente réplicas, criações derivadas ou performances. Além disso, os exemplos trazidos também mudaram: antes, envolviam artes performáticas, criação e performance de música ao vivo (prevendo a possibilidade de covers musicais, exceto com elementos musicais e/ou de áudio que fossem propriedade de terceiros) e músicas gravadas (somente gravadoras aprovadas poderiam transmitir músicas do modo como fazem as rádios). No caso desses áudios gravados, karaokês, covers, dublagens e músicas "ao vivo" também não poderiam ser "o foco". No novo texto, os exemplos do que não deve ser compartilhado sem a permissão dos detentores de direitos autorais "ou outra autorização" envolvem:

Compartilhar conteúdo de outros criadores da Twitch; jogar jogos piratas ou em servidores privados não autorizados; compartilhar conteúdo de outros sites; exibir filmes, programas de TV ou jogos esportivos; reproduzir músicas que não sejam de sua propriedade ou cujos direitos autorais você não possui para o compartilhamento.

Antes, o aviso era que a Twitch utilizava uma "política de infração repetida, ou seja, ser penalizado várias vezes por casos de direitos autorais fará[faria] com que a sua conta seja[fosse] permanentemente suspensa". Na versão de novembro, isso inexistia.

Na versão de novembro, o tópico "Compartilhamento não autorizado de informações privadas" seguiu existindo, como na versão anterior, proibindo conteúdos que pudessem revelar informações pessoais de terceiros ou sobre suas "propriedades privadas" sem que estes autorizassem. O termo "não autorizado" foi repetido, na versão anterior, no tópico envolvendo "Compartilhamento de conteúdo não autorizado e outras violações de direitos autorais", mas para conteúdos não autorizados no geral (sendo os pirateados um exemplo), assim como foi repetido, na versão de novembro, na seção de "Direitos de Propriedade Intelectual". Ou seja: mantiveram-se, em ambas as versões, apenas em seções e tópicos distintos em alguns casos, os dois sentidos do termo "não autorizado": para a proibição de compartilhamento de conteúdos pessoais de indivíduos e para a proibição de compartilhamento de jogos pirateados e servidores "não autorizados", assim como conteúdos com propriedade intelectual e compartilhamento "não autorizado".

12 de setembro de 2019

Na versão de 12/09/19, o trecho "a conduta de ódio é proibida e é qualquer conteúdo ou atividade que...", existente na versão de 14/11/18, foi substituído por "a conduta de ódio é proibida e engloba qualquer conteúdo ou atividade que...", ampliando as possibilidades do que pode ser considerado como conduta de ódio.

Naquela versão, havia a informação de que "qualquer conduta de ódio é considerada uma violação com tolerância zero e todas as contas associadas a essas condutas serão suspensas indefinidamente". Porém, nas diretrizes de 12/09/19, o texto foi alterado para "qualquer conduta de ódio é considerada uma violação com tolerância zero. Tomaremos as medidas necessárias com relação a todas as contas associadas a essas condutas com diversas ações de fiscalização, incluindo suspensão por tempo indeterminado". Ou seja: o método não estaria mais restrito, ao menos textualmente, à suspensão por tempo indefinido, mas também a outras formas de enfrentamento, incluindo a fiscalização.

09 de outubro de 2019

O texto da seção "Comportamento autodestrutivo", que antes era iniciado por "é proibida qualquer atividade que possa pôr em risco a sua vida ou causar-lhe danos físicos. [...]", tornou-se "É proibida qualquer atividade que possa pôr em risco a sua vida ou causar danos físicos", ou seja, danos físicos a si mesmo ou não. Além disso, foi acrescentado o seguinte trecho: "não abriremos exceções para comportamentos autodestrutivos na forma de encenações ou piadas por brincadeira, ou com a intenção de divertir, quando é plausível que esse comportamento possa causar danos físicos".

14 de outubro de 2019

Na seção "Spam, Fraude ou Outras Condutas Maliciosas", um novo subtópico foi adicionado: tornou-se proibido "vandalizar, ou tentar vandalizar, páginas do site ou outros serviços da Twitch (como fazer upload de conteúdo inapropriado ou mal-intencionado)".

07 de abril de 2020

2020 foi o ano com maior número de versões disponibilizadas pela plataforma durante o período analisado. Ao todo, foram sete edições publicadas, enquanto 2019 e 2018 tiveram três cada, e 2017 apenas uma.

O documento de 07/04/20 foi aquele com menos alterações dentre todos os analisados anteriormente, e cujo conteúdo editado não teve grande mudança de sentido. O texto inicial

do documento trazia o trecho "[...] Essas diretrizes provêm de um senso comum e se aplicam a todos os conteúdos gerados por usuários e atividades em nossos serviços. [...]", que foi substituído por "[...] Essas diretrizes provêm de um senso comum e se aplicam a todos os conteúdos e atividades gerados por usuários em nossos serviços. [...]".

21 de abril de 2020

Novamente, "Conduta de ódio e assédio" foi alterada. O trecho "a conduta de ódio é proibida e engloba qualquer [...]" tornou-se "É considerada conduta de ódio qualquer [...]", detalhando que, dentre os fatores, está "condição médica grave", onde na versão anterior era "condição médica". O fator "características físicas" também foi removido.

28 de abril de 2020

Na apresentação do documento, o trecho "Essas diretrizes provêm de um senso comum e se aplicam a todos os conteúdos e atividades gerados por usuários em nossos serviços" foi alterado para "Estas diretrizes provêm de um senso comum e se aplicam a todos os conteúdos gerados por usuários e atividades em nossos serviços". O texto "No momento, consulte esta página para obter mais detalhes sobre o assunto: Recursos e links do site do Curse" foi removido.

Além disso, em "Spam, Fraude ou Outras Condutas Maliciosas", foi adicionado: "Fraudar um sistema de recompensas da Twitch (como os sistemas *Drops* ou Pontos do Canal)".

22 de setembro de 2020

Na seção "Burlar Suspensão", o texto anterior era:

[...] Qualquer tentativa de contornar uma suspensão da conta ou um banimento do chat usando outras contas, identidades, personalidades ou presença na conta de outro usuário também resultará em suspensão. Burlar a suspensão não apenas aumentará o período da suspensão, como também poderá estendê-la por tempo indefinido.

TWITCH.

Na nova versão, o trecho tornou-se:

[...] Qualquer tentativa de contornar uma suspensão de conta ou banimento de chat usando outras contas, identidades ou aparecendo [e não mais "personalidades"] na conta de outro usuário também resultará em sanção

adicional contra suas contas, podendo incluir suspensão indefinida [agora, a conta do usuário que permite que o outro usuário suspenso apareça, também poderá sofrer punições].

TWITCH.

Em seguida, outro texto também foi adicionado:

Além disso, é proibido usar um canal para exibir ou divulgar um usuário suspenso. Sabemos que há casos em que usuários suspensos aparecem em uma transmissão por circunstâncias fora do controle do streamer, como em torneios de jogos de terceiros, mas esperamos que você procure removê-lo da sua transmissão, silencie o áudio deles ou limite de alguma forma as interações deles com sua transmissão.

TWITCH.

05 de outubro de 2020

Na seção "Violência e ameaças", o seguinte texto foi acrescentado:

A Twitch não permite conteúdos que retratem, glorifiquem, incentivem ou apoiem o terrorismo, ou atos e agentes extremistas violentos. Isso inclui ameaçar ou encorajar outras pessoas a cometer atos que podem resultar em graves lesões físicas a grupos de pessoas ou na destruição significativa de propriedade. Você não pode exibir ou vincular propaganda terrorista ou extremista, incluindo imagens gráficas ou gravações de violência terrorista ou extremista, nem mesmo com o objetivo de denunciar tal conteúdo.

TWITCH.

No entanto, mais detalhes sobre quais os demais conceitos de "terrorista" e "extremista" utilizados não foram fornecidos - além das descrições utilizadas, o uso do verbo "incluir" em "[...] isso inclui [...]" parece indicar que, como o mesmo já informa, as ações exibidas na sequência são apenas algumas das possibilidades, mas não todas. E sabe-se, conforme já afirmado anteriormente na apresentação dos canais analisados e de outros, que conteúdos extremistas continuaram sendo veiculados por parte dos *streamers* e dos usuários em seus *chats*. Também é interessante observar o uso do termo "ou" quando os vocábulos "terrorismo"/"terrorista" e "extremismo"/"extremista" estão presentes na mesma frase: ora, nesta perspectiva, as Diretrizes parecem separar ambos os conceitos, algo que remete à

discussão realizada anteriormente, no capítulo 1.6, sobre como até mesmo outros meios de comunicação (jornais e programas jornalísticos, por exemplo - dos impressos e televisivos aos presentes em outras redes) denominaram os eventos que resultaram na invasão ao Capitólio, nos Estados Unidos (2021), e no Palácio do Planalto, Congresso Nacional e Supremo Tribunal Federal, no Brasil (2023).

03 de novembro de 2020

Esta versão não foi encontrada em português. Contudo, em uma comparação entre o documento de 05 de outubro de 2020 e o de 03 de novembro de 2020, ambos em inglês, foi possível constatar a seguinte série de mudanças: 1. a adição, na seção "Infligindo a Lei" ("Breaking the Law"), do seguinte trecho: "this includes committing or aiding in the malicious destruction, defacement, or theft of public or another person's private property without permission on stream" (tradução livre da autora: "isso inclui cometer ou ajudar contribuir com a destruição maliciosa, desfiguração ou roubo de propriedade pública ou privada de outra pessoa sem permissão na stream"); 2. acréscimo, na seção "Violência e ameaças" ("Violence and Threats"), do trecho: "In situations where a user has lost control of their broadcast due to severe injury, medical emergency, police action, or being targeted with serious violence, we will temporarily remove the channel and associated content" (tradução livre da autora: "Em situações em que um usuário tiver perdido o controle de sua transmissão devido a lesão grave, emergência médica, ação policial ou por ser vítima de violência grave, removeremos temporariamente o canal e o conteúdo associado").

09 de dezembro de 2020

Na nova versão, com tradução, a seção "Conduta de ódio e assédio" passou a apresentar: "NOTA: esta política não estará mais em vigor a partir de 22 de janeiro de 2021 às 9h59 Horário do Pacífico dos EUA, momento em que começaremos a aplicar a nova política".

A referida política, portanto, passaria a ter, a partir de 22/01/21, somente um resumo disponível nas diretrizes, com redirecionamento para uma página específica do tema.

Além disso, na versão de 9 dezembro de 2020, antes do texto "hateful conduct is any content [...]" ("conduta de ódio é qualquer conteúdo [...]", em tradução livre da autora), presente na versão anterior disponível em inglês, foi incluída a frase "a conduta de ódio e o assédio não são permitidos na Twitch". Ou seja, antes mesmo de descrever o que seria a conduta, a plataforma já passou a apresentar um posicionamento mais firme sobre sua proibição.

Além disso, antes o texto prosseguia com "[...] or activity that promotes, encourages or facilitates [...]", e passou a prosseguir com "[...] activity that promotes or encourages [...]", ou, na versão disponível em português, "[...] atividades que promovam ou incentivem [...]".

Outro detalhe importante é a disposição de tais conteúdos: o texto

Hateful conduct is any content or activity that promotes, encourages or facilitates discrimination, denigration, objectification, harassment or violence based on *race, ethnicity, national origin, religion, sex, gender, gender identity, sexual orientation, age, disability or serious medical condition or veteran status*, and is prohibited. [...]

passou a retirar os trechos "objectification" (objetificação) e "facilitates" (facilita), restando apenas "promotes or encourages discrimination, denigration, harassment, or violence based on the following protected characteristics: [...]", assim como excluiu a frase "[...] and is prohibited", dada a inclusão de uma frase semelhante já no início do parágrafo, conforme apontado anteriormente.

Também passou a remover o item "age" (idade) dentre as "características protegidas" (porém ressaltou, em uma frase seguinte, que a plataforma também estabelece "[...] certas proteções referentes à idade"), a acrescentar os itens "color" (cor), "caste" (casta), "immigration status" (status de imigração) e a alterar a palavra "or" (ou) para "and" (e), ressaltando a inclusão de todos os tópicos. Sendo assim, o novo texto, na versão disponível em português, passou a ser:

A conduta de ódio e o assédio não são permitidos na Twitch. A conduta de ódio consiste em conteúdos ou atividades que promovam ou incentivem discriminação, difamação, assédio ou violência com base nas seguintes características protegidas: *raça, etnia, cor, casta, origem nacional, status de imigração, religião, sexo, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, deficiência, condição médica grave e status de veterano*. Também estabelecemos certas proteções referentes à *idade*. [...]

O trecho seguinte, que antes era "*Any hateful conduct is considered a zero-tolerance violation. We will take action on all accounts associated with such conduct with a range of enforcement actions, including and up to indefinite suspension.*" foi alterado para o texto: "*We also provide certain protections for age. Twitch has zero tolerance for hateful conduct, meaning we act on every valid reported instance of hateful conduct. We afford every user equal protections under this policy, regardless of their particular characteristics.*" - ou, na versão em português, "*A Twitch tem tolerância zero com a conduta de ódio, o que significa*

que agimos em cada instância denunciada válida de conduta de ódio. Damos proteções iguais a todos os usuários nesta política, independentemente de suas características específicas".

Nos dois parágrafos seguintes, as alterações reforçaram que violações mais "severas" (tradução livre para "severous") ou, de acordo com a nova versão, em português, "as mais flagrantes" ("the most egregious"), podem conduzir a "[...] uma suspensão indefinida na primeira transgressão". A seguir, está a disposição do texto antigo, em tradução livre:

Assédio é qualquer conteúdo ou atividade que tente intimidar, degradar, abusar ou intimidar outras pessoas ou criar um ambiente hostil para outras pessoas, e é proibido. Dependendo da gravidade da ofensa, sua conta pode ser suspensa indefinidamente na primeira violação.

Proibimos o uso da Twitch para facilitar conduta de ódio ou assédio, independentemente de os alvos estarem dentro ou fora da Twitch. Indivíduos, comunidades ou organizações que o fazem não têm permissão para usar nossos serviços. Podemos tomar medidas contra usuários por conduta de ódio ou assédio que ocorra fora dos serviços da Twitch direcionados a usuários da Twitch.

Na nova versão (tradução oficial), foi alterado para:

O assédio tem muitas manifestações, incluindo perseguição, ataques pessoais, promoção de violência física, ataques hostis e mutirão de denúncias falsas. O assédio sexual, especificamente, pode se dar na forma de investidas e solicitações sexuais indesejáveis, objetificação sexual ou ataques degradantes relacionados às supostas práticas sexuais de uma pessoa.

Agimos em todos os casos de conduta de ódio e assédio, com punição mais severa quando o comportamento é direcionado, pessoal, explícito ou repetido/prolongado, incita mais abusos ou envolve ameaças de violência ou coerção. As violações mais flagrantes podem resultar em suspensão indefinida na primeira transgressão.

Uma das mudanças mais relevantes compreendidas pela autora foi o fato de que o segundo parágrafo da versão anterior, presente desde a segunda versão das diretrizes (de 07/02/18), que informava a possibilidade de penalidades para situações envolvendo alvos de dentro ou fora da Twitch - ou seja, tanto em eventos físicos quanto em outros canais virtuais -, simplesmente foi retirado na nova versão de 09/12/21, ainda que informações semelhantes

existam na nova página separada “Hateful Conduct and Harassment” (“Conduta de ódio e assédio”), dificultando sua visualização.

22 de janeiro de 2021

A nova versão trouxe uma série de pequenas mudanças importantes, mas sobretudo direcionadas ao aperfeiçoamento do texto (em inglês, mas, sobretudo, em português, para uma tradução aprimorada). Vírgulas, pontos, alteração de palavras que estavam erroneamente escritas com gênero distinto do usual em português e afins foram adicionados. Sinônimos foram modificados para evitar maiores repetições ou ambiguidades. Parágrafos foram ajustados e plurais, assim como outras concordâncias, foram revisados - palavras como "informação falsa" ou "você deve respeitar" foram alteradas para o plural e para sentidos mais genéricos e abrangentes, como "informações falsas" e "devem-se respeitar", atribuindo maior impessoalidade ao texto. Tais mudanças menores não serão analisadas aqui, mas sim aquelas que, de fato, alteraram consideravelmente o conteúdo apresentado.

Na apresentação inicial das diretrizes, a frase "Estas diretrizes provêm de um senso comum" (ou, na versão em inglês, “These guidelines fall under a common sense philosophy”), presente em todas as versões anteriores (exceto a primeira, cujo texto estava disposto, apenas na versão em português, como “[...] provêm **do** senso comum” (grifo da autora), ou seja, como se fosse o único existente) foi alterada para "Estas diretrizes se fundamentam no bom senso [...]", texto que faz mais sentido no português do Brasil (não houve alterações na versão em inglês), embora ainda pudesse ser um tanto vago e subjetivo.

Na seção "Burlar Suspensão", o texto antigo trazia a informação de que "todas as suspensões são obrigatórias até a expiração ou remoção **após contestação**", o que foi alterado para "todas as suspensões são obrigatórias até a expiração ou remoção **após apelação bem-sucedida**" (grifos da autora em ambas as frases).

Na seção "Comportamento autodestrutivo", foi retirado o trecho "trauma físico intencional" e acrescentado o item "automutilação".

Em "Violência e ameaças", o trecho "Tentativas ou ameaças de **fisicamente machucar** ou matar outros indivíduos" foi substituído por "Tentativas ou ameaças de **ferir** ou matar outros indivíduos" (grifos da autora), abrindo a possibilidade de que outras formas de violência, e não apenas a física, sejam passíveis de punição, desde que possam ferir outras pessoas.

Na mesma seção, o trecho "**Usar** armas para **fisicamente** ameaçar, intimidar, **machucar** ou matar outros indivíduos" também foi alterado para "**Uso** de armas para ameaçar, intimidar, **ferir** ou matar outros indivíduos" (grifos da autora em ambas as frases), novamente ampliando o escopo de abrangência da violência e da ameaça para além do campo físico.

Em "Conduta de ódio e assédio", a nota inicial, inserida na última versão sobre a atualização da política para uma nova página a partir de janeiro de 2021, foi retirada.

Quanto às "características protegidas" averiguadas anteriormente e na nova versão, foram alteradas "origem nacional" e "status de imigração" para "nacionalidade" e "status migratório", em português. Na versão em inglês, foram mantidos os mesmos trechos: "national origin" e "immigration status".

O texto "[...] as violações mais flagrantes [...]" foi também alterado para "[...] as violações mais graves [...]", com uma tradução aprimorada do termo "egregious", que se manteve nas versões originais em inglês.

Em "Compartilhamento não autorizado de informações privadas", "local" foi substituído por "localização", o que torna a proibição ainda mais abrangente, uma vez que localização pode ser muito mais do que um local (físico ou virtual), mas também dados que tornem possível a localização de um determinado indivíduo, como coordenadas ou código postal.

A seção "Fazer-se passar por outra pessoa" tornou-se "Falsidade ideológica", e a frase "é proibido o conteúdo ou atividade destinada a passar-se por um indivíduo ou organização" foi alterada para "são proibidos conteúdos ou atividades cuja pretensão seja se fazer passar por um indivíduo ou organização". Ou seja, além dos plurais (que ampliam o escopo de abrangência), é possível ressaltar a mudança que já enquadra até mesmo os conteúdos com a pretensão, ainda que não concretizada, de fazer-se passar por outrem.

A seção "Spam, Fraude e Outras Condutas Maliciosas" teve a última palavra de seu título modificada para "mal-intencionadas" – e alterado depois para "maliciosas". Além disso, na descrição de exemplos das atividades, no lugar de "por exemplo", foi utilizada a frase "tais atividades incluem: [...]" - ou seja, não se limitam aos exemplos demonstrados.

Nela, além da alteração do tópico "publicar informação falsa [...]" para o plural ("publicar informações falsas [...]"), o tópico "adulteração [...]" também passou a apresentar a mesma

modificação, passando a ser "fazer adulterações [...]". Outras modificações menores de direitos autorais, plurais e sinônimos também foram realizadas.

07 de abril de 2021

A única mudança desta versão foi, também, uma das mais relevantes dentre todas as que foram até então destacadas, pois afetou sobretudo as políticas de ódio e assédio²¹⁸. Foi acrescentada uma nova seção, dentro de "Diretrizes adicionais para conteúdo de jogos", com o título "Conduta fora do serviço", cujo texto era:

A Twitch está comprometida a viabilizar a existência de comunidades vibrantes e dinâmicas, mas isso só pode acontecer se nossos usuários se sentirem seguros e protegidos. Para alcançar esse objetivo, a Twitch realiza intervenções contra crimes graves cometidos por membros da comunidade Twitch fora de nossos serviços, como: afiliação a grupo de ódio, recrutamento terrorista, violência sexual e aliciamento de menores. Investigaremos as denúncias que incluam provas verificáveis de tais comportamentos e, se pudermos confirmá-las, implementaremos intervenções contra usuários relevantes. Também consideraremos alegações de má conduta grave de natureza semelhante adotada por pessoas que queiram entrar para a comunidade da Twitch e, caso confirmada, iremos rescindir a conta.

Faremos o melhor para garantir que nossas decisões de intervenção sejam precisas. Para tanto, em determinados casos, será necessária a participação de um investigador terceirizado para realizar uma revisão minuciosa e imparcial. Se conseguirmos confirmar que declarações ou comportamentos de fora do serviço tenham a ver com um incidente ocorrido na Twitch, usaremos isso como prova para embasar e informar nossas decisões de intervenção.

Saiba mais sobre nossa política de conduta fora do serviço.²¹⁹

Vale ressaltar, porém, que desde a segunda versão das diretrizes da plataforma, do ano de 2018, situações envolvendo alvos fora da Twitch já podiam resultar em penalidades. Contudo, não havia ainda uma política clara sobre a conduta geral de *streamers* fora do ambiente do site (em eventos físicos ou virtuais, assim como em outras redes).

²¹⁸ PERAZZO, Denner (2021). **Married Games**. Disponível em: bit.ly/41bVMsz. Acesso em: 05 mai. 2021.

²¹⁹ TWITCH BLOG (2021). **Twitch**. Disponível em: bit.ly/43ELUt6. Acesso em: 05 mai. 2021.

No mesmo mês, um site bolsonarista conhecido por publicar notícias falsas (“Terça Livre”) divulgou que a plataforma baniu usuários como meio de censura por meio de uma “lista secreta de integrantes de grupos de ódio” – matéria²²⁰ que foi retirada do ar posteriormente.

27 de maio de 2021

Após a versão de 07/04/21, não foram mais coletadas manualmente as diretrizes da Twitch naquele ano, e o histórico das diretrizes que a própria Twitch disponibilizava passou a não mais ser encontrado. Contudo, por meio da utilização do site WayBack Machine, foi possível constatar que a versão em inglês do site da Twitch havia sido consultada por usuários da ferramenta supracitada - e, conseqüentemente, seria possível pesquisar por suas páginas antigas - durante todos os meses de 2021 e em dias diversos, embora a versão em português de Portugal e em português do Brasil não tenha sido consultada e arquivada com tanta frequência, fazendo com que nem todas as versões disponíveis retrospectivamente em inglês estivessem disponíveis em português.

Por conseguinte, dado que não foi possível encontrar, em pesquisa retroativa, a versão de 27 de maio de 2021 em português, foram analisadas comparativamente, neste capítulo, as versões de 07 de abril de 2021 e de 27 de maio de 2021 em inglês, ambas consultadas por meio da ferramenta WayBack Machine e diretamente pelo site da Twitch nos endereços coletados através da ferramenta.

Na nova versão, a única alteração identificada foi a inclusão do seguinte trecho na seção “Violence and Threats” (“Violência e ameaças”, em tradução livre da autora):

Em circunstâncias excepcionais, podemos suspender contas preventivamente quando acreditarmos que o uso da Twitch por um indivíduo apresenta uma alta probabilidade de incitar a violência. Ao pesar o risco de dano, consideramos a influência de um indivíduo, o nível de imprudência em seus comportamentos passados (independentemente de qualquer comportamento passado ter ocorrido na Twitch), se continua ou não a haver risco de dano e a escala das ameaças em curso.

17 de agosto de 2021

Esta versão foi encontrada, em pesquisa retroativa, tanto em inglês quanto em português, porém no português de Portugal. Contudo, para efeito de comparação com a versão anterior

²²⁰ TWITCH... (2021). **Terça Livre**. Disponível em: bit.ly/3okQz2U. Acesso em: 05 mai. 2021.

que somente foi encontrada em inglês, as alterações serão comentadas inicialmente com base nas versões em inglês.

A única modificação observada foi a inclusão do seguinte trecho em “Additional Gaming Content Guidelines” (“Diretrizes Adicionais para Conteúdos Relacionados com Jogos”, na versão oficial em português de Portugal), na seção “Referring Viewers to Slots, Roulette, and Dice Games” (“Referenciar os espetadores para jogos de slots, roleta e dados”, na versão oficial em português de Portugal, cuja grafia da palavra “espetadores” se dá de tal forma, sem a letra “c”): “Linking to sites that include slots, roulette, or dice games, or sharing affiliate links or referral codes to such sites is not allowed” (“Não são permitidas ligações para sites que incluam jogos de slots, roleta ou dados nem a partilha de ligações afiliadas ou códigos de referência para sites deste género”, na versão oficial em português de Portugal).

16 de dezembro de 2021

Esta versão também foi encontrada, em pesquisa retroativa, somente em inglês, e foi analisada comparativamente à versão anterior em inglês. Não foram encontradas alterações nos temas abordados, somente outros – como incentivo de comportamentos autodestrutivos.

30 de janeiro de 2022*

A partir de 30/01/22, uma nova página, agora dinâmica e com endereço diferente, foi disponibilizada para apresentar as diretrizes. Contudo, dada sua dinamicidade e estilo de disposição de elementos na tela, já não seria mais possível acessar suas versões antigas e posteriores por meio do uso da ferramenta WayBack Machine, ainda que outros usuários tenham tentado arquivar a página.

Sendo assim, a única forma de pesquisa retroativa sobre cada versão, a partir de então, passou a ser por meio de notícias de terceiros (com e sem entrevistas concedidas por funcionários e representantes da Twitch) e artigos da plataforma. A confiabilidade de tais dados e das datas de publicação das diretrizes não é totalmente garantida como nos casos anteriores, dado que as notícias são fontes secundárias. Portanto, os títulos serão apresentados, daqui em diante, com um asterisco para indicar tal aspecto (como em “30 de janeiro de 2022*”).

Para além das mudanças na disposição da página e em seus elementos, não é possível afirmar com exatidão quais foram as outras mudanças implementadas no dia 30 de janeiro de 2022. Outras alterações na página também podem ter ocorrido depois, o que não se pode dizer, com

certeza, pois os elementos se tornaram dinâmicos, sendo impossível para a autora verificar se foram incluídos na referida versão ou em outras mais atuais.

De qualquer forma, os elementos que passaram a compor a página (Figuras 19, 20, 21, 22 e 23) permitiram uma visualização mais fácil, por parte dos usuários, de cada seção das diretrizes, além de outras opções de conteúdos disponíveis no mesmo menu de acesso (graças ao fato de o endereço das diretrizes ter sido alocado dentro de “Segurança”/“Safety”).

Figura 19. Painel das Diretrizes da Comunidade (2022)



Fonte: Elaborado pela autora com base em captura de tela da página "Diretrizes da Comunidade" da Twitch, 2022. Disponível em: safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=pt_BR e safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en_US. Acesso em: 22 ago. 2022.

Figura 20. Informações Adicionais sobre as Diretrizes da Comunidade: Abordagem (2022)

<h3>What We Believe</h3> <p>Community first Community is at the heart of everything we do. A big part of putting community first is having clear rules that everyone can understand and uphold.</p> <p>Clarity + consistency = trust To create and grow communities, you need the best information, presented clearly. We're leveling up our processes to hit that bar every time.</p> <p>Safety is personal We set and enforce rules for Twitch as a whole, but we also empower creators and mods to go beyond and do what's best for their own communities.</p>	<h3>O que acreditamos</h3> <p>Comunidade em primeiro lugar A comunidade está no centro de tudo o que fazemos. Para podermos colocar a comunidade em primeiro lugar, é importante termos regras claras que todo mundo possa entender e respeitar.</p> <p>Ciarezza + consistência = confiança Para criar e aumentar as comunidades, você precisa das melhores informações, apresentadas de forma clara. Estamos melhorando os nossos procedimentos para alcançar este objetivo.</p> <p>Segurança é pessoal Nós definimos e aplicamos regras na Twitch como um todo, mas também encorajamos criadores e mods a irem além e fazerem o que é melhor para as suas respectivas comunidades.</p>
<h3>Our Approach</h3> <p>Safety is central to everything else happening on Twitch. Safer communities are empowered communities, and they create the one-of-a-kind moments, experiences, and friendships that make Twitch so special. Safety is a win for everyone.</p> <p>You deserve to feel safe on Twitch, and it's our job to make that happen. We do this by:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setting guidelines that are clear, easy to understand, and promote the well-being of everyone on Twitch. - Providing tools that allow communities to create a unique experience that aligns with their standards. - Engaging with the community to ensure we're communicating clearly, consistently & quickly about changes and updates. 	<h3>Nossa abordagem</h3> <p>A segurança é imprescindível em tudo que acontece na Twitch. Comunidades seguras são comunidades fortes que criam experiências, amizades e momentos únicos que tornam a Twitch especial. A segurança é boa para todos.</p> <p>Você merece sentir segurança na Twitch e é o nosso dever proporcioná-la. Fazemos isso da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definindo diretrizes claras, fáceis de entender e promovendo o bem-estar de todos na Twitch. - Oferecendo ferramentas que permitam às comunidades criarem uma experiência única que se alinhe aos seus padrões. - Interagindo com a comunidade para termos a certeza de que estamos nos comunicando de forma clara, consistente e eficiente sobre as mudanças e atualizações.

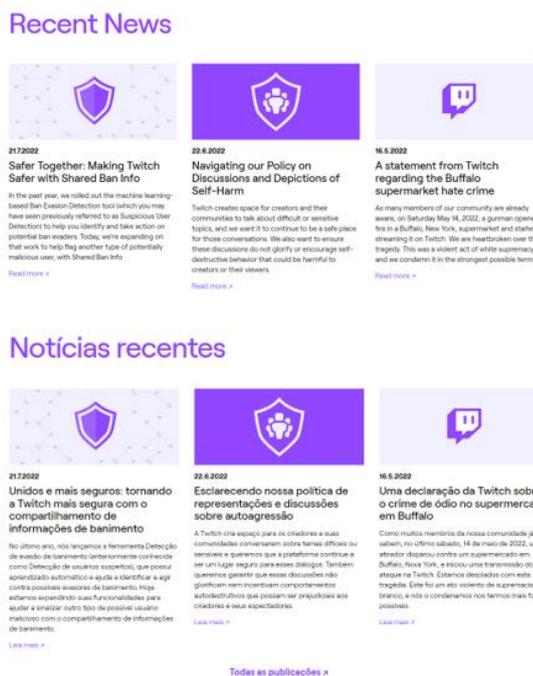
Fonte: Elaborado pela autora com base em captura de tela da página " Segurança" da Twitch, 2022. Disponível em: bit.ly/40iA2dc e bit.ly/41vVuwd. Acesso em: 22 ago. 2022.

Figura 21. Informações Adicionais sobre Segurança e Moderação (2022)



Fonte: Elaborado pela autora com base em captura de tela da página " Segurança" da Twitch, 2022. Disponível em: bit.ly/40iA2dc e bit.ly/41vVuwd. Acesso em: 22 ago. 2022.

Figura 22. Outras Informações Adicionais sobre Segurança e Moderação (2022)



Fonte: Elaborado pela autora com base em captura de tela da página "Segurança" da Twitch, 2022. Disponível em: safety.twitch.tv/s?language=pt_BR e safety.twitch.tv/s?language=en_US. Acesso em: 22 ago. 2022.

Figura 23. Painel de Segurança e Moderação Completo (2022)

Diretrizes da comunidade	Denúncias e aplicação	Moderação	Segurança da conta	Recursos	Blog
<p>Diretrizes da comunidade</p> <ul style="list-style-type: none"> Conduta de ódio e assédio Nudez e conteúdo sexual Conduta fora do serviço Jogos proibidos Emotes Outros termos e políticas da Twitch Diretrizes para marcações Nomes de usuários 	<ul style="list-style-type: none"> Fazendo uma denúncia Intervenção Apelações 	<ul style="list-style-type: none"> Combatendo ataques diretos Controles do espectador Ferramentas de chat Gerenciando assédio Preparando uma equipe de moderação Guia para moderadores 	<ul style="list-style-type: none"> Prevenindo invasões de conta Combatendo invasões de conta 	<ul style="list-style-type: none"> Prevenção de situações de crise Prevenção de danos no mundo real Guia para pais e educadores Termos da Twitch Conselho Consultivo de Segurança Resposta a autoridades de segurança pública Enviar feedback Relatório de Transparência - 2º semestre de 2021 	

Fonte: Elaborado pela autora com base em captura de tela da página "Segurança" da Twitch, 2022. Disponível em: safety.twitch.tv/s?language=pt_BR e safety.twitch.tv/s?language=en_US. Acesso em: 22 ago. 2022.

1º de março de 2022* (anunciada em 08/02)

Em meados de 08/02/22, foram anunciadas novas mudanças com validade a partir de 01/03/22, sendo estas especificamente sobre a seção “Políticas de nomes de usuários”. Passou-se a proibir, no ato, nomes relacionados a sexo, “drogas pesadas”, violência e outros

fatores, como observara Uemura (2022)²²¹ em matérias sobre o tema. A lista completa, de acordo com ele e a plataforma, inclui:

Violação da lei, incluindo terrorismo e exploração infantil; Violência e ameaças; Conduta odiosa; Assédio e Assédio Sexual; Compartilhamento não autorizado de informações privadas; Representação; Glorificação de tragédias naturais ou violentas; Comportamento Autodestrutivo; Referências a drogas recreativas, drogas pesadas e abuso de drogas, com exceção de álcool, tabaco e maconha; Referências a atos sexuais, fluidos genitais ou sexuais.

3 de março de 2022*

Nesta data, notícias publicadas por diferentes portais revelaram que a Twitch havia atualizado suas regras e tomado iniciativas para evitar o fluxo de disseminação de desinformação, não se aplicando a "declarações pontuais", conforme informado por Goldenboy (2022).

Cabe destacar, no entanto, que conforme identificado ao longo deste trabalho, desde pelo menos 28 de fevereiro de 2017 (data da primeira atualização aqui analisada), já havia, na seção "Spam, fraude e outras condutas maliciosas", a informação de que era proibido "publicar informações falsas"²²².

Com as novas mudanças de 03/03/22, a atual seção "Spam, Scams and Malicious Conduct Policy" incluiu a subseção "*harmful misinformation*²²³ actors". Segundo Shutler (2022), em sua matéria - cuja fotografia principal, inclusive, é de um profissional da saúde aplicando uma injeção (em referência à vacina da COVID-19) em outra pessoa, acompanhada da legenda "The first effective coronavirus vaccine can prevent more than 90% of people from getting COVID-19" -, a plataforma declarou que a medida enfatiza "Twitch users who persistently share harmful misinformation [...] both on and off the platform" - ou seja, segundo o que já fora citado por Goldenboy (2022), as medidas não seriam aplicáveis a usuários que compartilham declarações esporádicas com informações falsas.

²²¹ E também: BRANDÃO, Hemerson (2022). **GizModo – UOL**. Disponível em: bit.ly/41cm6mo. Acesso em: 15 abr. 2023.

²²² Mas, conforme já dito, referia-se, antes, a casos de "misinformation", e não "disinformation". Segundo as Diretrizes: "*Misinformation (such as feigning distress, posting misleading metadata, or intentional channel miscategorization)*".

²²³ Lembrando que "misinformation" é a informação "errada", "incorreta", o que pode ser por engano; já "disinformation" refere-se ao fenômeno da desinformação, que é intencionalmente incorreta para causar dano e/ou beneficiar alguém.

Os tipos de desinformação (aqui, no contexto do conteúdo a seguir, o termo usado pela autora será este, no lugar de “*misinformation*” ou “*informação incorreta*”) mais destacados pela Twitch ao anunciar a medida, de acordo com Shutler (2022), foram aquelas cujo alvo são os grupos protegidos (de “categorias protegidas”), as “promovidas por redes de conspiração ligadas à violência e/ou que promovam a violência” e aquelas que envolvam “manipulação eleitoral, adulteração de cédulas, contagem de votos ou fraude eleitoral”, assim como em casos de emergências públicas “incêndios, terremotos, tiroteios e afins”.

No entanto, conforme observado também por Shutler (2022), a maior parte das novas diretrizes se destina às desinformações relacionadas à COVID-19, envolvendo “teorias da conspiração”, “tratamentos perigoso”, “desinformação sobre vacinas” e afins, que agora estariam banidas - contudo, conforme já observado nas análises dos chats próximos às eleições brasileiras de 2022, menções à ineficácia das vacinas e negacionismos derivados estiveram presentes e permaneceram publicados por usuários que acompanhavam as transmissões dos *streamers*, sendo que, nas diretrizes, tais alterações valem para usuários no geral (ou seja, teoricamente, *streamers* e seus espectadores).

Por fim, cabe ressaltar que, o tempo todo, mesmo na atualização (ou seja, mantendo o padrão desde pelo menos 2017), a plataforma utilizou apenas o termo “*misinformation*” e não “*disinformation*” (diferenciação que inexistente em dicionários da língua portuguesa utilizada no Brasil, embora alguns artigos científicos da área usem “*misinformação*”, ainda que este termo seja mais próximo de “*informação incorreta*” do que “*desinformação*”, como “*informação intencionalmente falsa*” sendo uma das possíveis definições), o que, conforme explicado no capítulo 2.4 “Desinformação político-eleitoral”, já deve ser observado com bastante atenção dada a diferença na literatura sobre o tema. As declarações esporádicas, pontuais e eventuais às quais a plataforma se refere, alegando que não seriam afetadas, provavelmente se tratam de algo mais próximo ao conceito de “*misinformation*”, com mais chances de se tratar de um erro, um engano no uso do termo ou uma preferência por uma palavra mais antiga (e conhecida) no vocabulário inglês, do que ao conceito de “*disinformation*”, que na realidade se aplica mais adequadamente ao que a plataforma pretende atingir com as novas mudanças, considerando que sua ênfase é nos usuários persistentes, que publicam informações falsas reiteradas vezes, e com maiores chances de serem intencionais. Afinal, segundo o próprio pronunciamento da empresa, é preciso atender aos três critérios definidos por ela para que tais casos sejam enquadrados desta forma, tais como:

[...] sua presença online – seja dentro ou fora da Twitch – é dedicada a (1) compartilhamento persistente (2) amplamente refutado e amplamente compartilhado (3) tópicos prejudiciais de desinformação, como conspirações que promovem a violência. Seleccionamos estes critérios porque, juntos, eles criam o maior risco de danos, incluindo incitar danos no mundo real. **Só aplicaremos tais medidas contra atores que atendam a todos esses três critérios** [grifo presente no texto original].

TWITCH, 2022²²⁴.

18 de março de 2022*

Na referida data, o portal Game News 24²²⁵ publicou que, segundo um relato do *streamer* Zach Bussey, a Twitch estaria testando (ainda sem certeza quanto à sua aprovação e permanência) mudanças na *tag* de maioria da plataforma, embora a plataforma não tenha confirmado, à época, que tais alterações seriam mantidas.

Com as novas atualizações, a plataforma afirma que seria necessária uma *tag* de conteúdo adulto (maduro) para discussões sobre sexualidade, expressões de cunho racial associadas à excitação sexual, *pole dance*, "arte muito explícita" e títulos com conteúdo sexual, dentre outros tópicos (TWITCH..., 2022). Não houve nenhum detalhamento sobre quais seriam as expressões problemáticas, o que seria entendido pela plataforma como conteúdo sexual nos títulos, e também não pareceu haver diálogo com a sociedade civil sobre quais tipos de conversas envolvendo sexualidade poderiam (e deveriam) ser permitidas para usuários de todas as idades (considerando que a idade mínima para uso da plataforma seja de 13 anos, oficialmente), sem limitar o acesso com a nova *tag*.

23 de agosto de 2022*

Uma das mudanças mais relevantes observadas neste estudo foi a de 23 de agosto de 2022, quando a Twitch passou a permitir que criadores de conteúdo integrantes do Programa de Parceiro Twitch pudessem fazer transmissões em plataformas de *streaming* rivais sem abdicar dos benefícios do referido programa²²⁶.

Esta alteração é considerada relevante, pois, conforme será mencionado no capítulo 2.3, existe um movimento de migração de plataformas muito forte quando comunidades que promovem

²²⁴ Disponível em: bit.ly/3mcNhhx. Acesso em: 05 jan. 2023.

²²⁵ Disponível em: bit.ly/3mcluOI. Acesso em: 05 jan. 2023.

²²⁶ DATUIN, Sage (2022). **DotEsports**. Disponível em: bit.ly/3GMnHqQ. Acesso em: 15 abr. 2023.

desinformação e/ou discriminação são banidas de uma determinada plataforma, dirigindo-se a outra. Uma das previsões trazidas pelas diretrizes da comunidade já indicava que o mau comportamento (desrespeito às diretrizes, entende-se) de um usuário fora da Twitch, seja em outra plataforma ou offline, poderia resultar em seu banimento na própria Twitch. Agora, é permitido aos *streamers* parceiros fazerem suas transmissões em outras plataformas (o que já era feito, muitas vezes, por aqueles que não integravam o programa de parcerias, assim como por alguns que o integravam e conseguiam, de alguma forma, “burlar” a proibição da plataforma, transmitindo em várias simultaneamente), mas as diretrizes anteriores no que se refere ao comportamento nas demais plataformas ainda permanecem. Visando evitar o dilema da migração de plataformas, seria interessante que as rivais também definissem, em suas diretrizes, as mesmas condições.

27 de outubro de 2022

Na data supracitada, não houve alterações, de fato, nas diretrizes da comunidade, mas houve uma atualização com maior detalhamento de cada política pré-existente. Segundo o pronunciamento da plataforma, “as políticas que vocês seguem permanecem intactas. Em vez disso [de alterá-las], proporcionamos mais contexto, exemplos mais claros e uma estrutura simplificada com menos frases que foram escritas por pessoas que se formaram em Direito” (TWITCH, 2022).

Em pronunciamento na conta oficial do Twitter “@TwitchSupport”²²⁷, a Twitch enfatizou haver “maior contextualização sobre o ‘porquê’ por trás de cada política”, “mais exemplos”, “novo formato com 5 categorias de alto nível” e “menos jargão jurídico para uma leitura mais fácil”, e que estava fazendo isso por ter “ouvido” seus usuários, que alegavam que as políticas podiam ser confusas. Querem, então, que elas sejam “claras e consistentes”. Isto, no entanto, “não é o fim”: a conta oficial alegou que “continuará trabalhando” em prol disso.

4.2.2. Meios de *enforcement*, moderação e transparência

Além das constantes atualizações nas Diretrizes da Comunidade observadas anteriormente, campanhas virtuais a favor da diversidade, contra ataques de ódio - promovendo o uso de *hashtags*, flâmulas e ícones relacionados²²⁸ - e medidas de *enforcement* dentro da plataforma,

²²⁷ TWITCH SUPPORT (2022). **Twitter**. Disponível em: bit.ly/3GMCimj. Acesso em: 05 dez. 2022.

²²⁸ CERQUEIRA (2021). **Zedd Brasil**. Disponível em: bit.ly/419wiff. Acesso em: 15 abr. 2023.

assim como outras formas de atuação (inclusive externas) visando efetivar as determinações encontradas nas diretrizes, foram criadas e aplicadas ao longo do tempo, dentre elas:

4.2.2.1. Moderação e *enforcement*

Moderação entre usuários (moderação interna dos canais): Um dos grandes dilemas da Twitch é que quem modera o chat de cada canal, na maior parte das vezes, são algumas pessoas indicadas pelo próprio *streamer*, então torna-se difícil conter casos de discriminação e desinformação quando os próprios moderadores voluntários do chat estão a favor das atrocidades ditas pelo *streamer* ou por outros usuários, favorecendo uma verdadeira “bolha”²²⁹. No entanto, o fato de a plataforma ter ao menos criado tal mecanismo foi um passo importante, considerando um cenário possivelmente pior sem qualquer tipo de moderação. Ainda assim, a iniciativa deve ser analisada com cautela justamente pelo motivo aqui alegado. Não se sabe quando esta forma foi criada pois não foram encontrados dados.

Ao que tudo indica (quando foram observadas as páginas da Twitch relacionadas à moderação), o mecanismo descrito a seguir passou a ser noticiado de forma mais transparente na plataforma, nas diretrizes, em janeiro de 2022. Até então, somente os Relatórios de Transparência o mencionavam, causando a impressão de que havia apenas a moderação entre usuários que os próprios *streamers* selecionavam para que fossem seus moderadores - embora, dados os casos de banimentos de *streamers* anteriores a 2022, já fosse esperado que ao menos alguma forma de moderação de *streamers* e de suas transmissões (e não somente de outros usuários em seus chats) também existia, a plataforma apenas não informava isso nas diretrizes, nem informava se era uma equipe de moderação da própria plataforma, terceirizada, decisão automatizada ou outro meio, o que passou a ser melhor descrito nos Relatórios, ainda com limitações). Alguns canais, geralmente maiores e de jogadores profissionais cujas equipes de *e-sports* se preocupam minimamente com sua reputação,

Moderação da Twitch: A partir do final de janeiro de 2022, com a atualização da página das Diretrizes da Comunidade e outras páginas relacionadas à segurança e moderação, a seção

²²⁹ Banimentos a canais específicos feitos pelos *streamers* ou moderadores elegidos pelo *streamer*, inclusive, não podem ser desfeitos pela Twitch por meio de pedidos de revisão/apelo. Cabe lembrar, aqui, dos banimentos internos (citados no capítulo 1), por parte de Renan Bolsonaro e seus moderadores, aos usuários que entravam em suas *lives* e questionavam atos de corrupção e falas de Jair Bolsonaro durante a campanha eleitoral de 2018. Segundo a plataforma, na página pública sobre Apelações que foi disponibilizada a partir de 2022, “[...] os proprietários de canais e moderadores possuem liberdade para banir qualquer usuário dos seus canais, por qualquer motivo. A equipe da Twitch não ajudará na anulação de banimentos de canais específicos” (TWITCH: SAFETY, 2023). Disponível em: bit.ly/3UGAYaj. Acesso em: 13 jan. 2023.

“Como denunciar um usuário”²³⁰ informava: “Se você se deparou com um streamer ou usuário da Twitch que você sente que violou os Termos de serviço ou as Diretrizes da comunidade da Twitch, você pode enviar uma denúncia para a nossa equipe de moderação analisar”, que ainda permanecia visível ao menos até a última data de atualização deste capítulo, em 07 de janeiro de 2023. A última oração (“[...] você pode enviar uma denúncia para a nossa equipe de moderação analisar”) parecia indicar que, então, existia uma equipe de moderação interna da plataforma também capaz de revisar os conteúdos denunciados, o que até então não havia sido encontrado como informação em diretrizes anteriores. Na análise dos Relatórios de Transparência, emitidos a partir de 2021 (com o primeiro período de referência sendo o ano de 2020), isto se confirmou: há ferramentas “proativas” de moderação da Twitch, com detecção automática por aprendizagem de máquina, e ferramentas “ativas”, com moderadores humanos capazes de analisar as violações às diretrizes que ocorrem nas transmissões (e não nos chats internos dos canais). Ou seja: não somente os moderadores de cada canal e de cada chat poderiam remover os conteúdos com base nas regras de cada *streamer*, mas também os próprios moderadores da Twitch, porém estes geralmente com ênfase nas transmissões (em vídeo, ao vivo ou já gravados, de transmissões passadas), a partir de denúncias realizadas por usuários e/ou ferramentas de sinalização automática.

Em geral, tal informação já era óbvia e esperada pois os *streamers* também eram passíveis de punições caso desrespeitassem as diretrizes da comunidade, e não apenas os usuários presentes no *chat* em suas mensagens. No entanto, não era possível saber, até a atualização nas diretrizes e a publicação dos relatórios, ao certo, quem realizava esse processo de verificação: se era uma equipe interna de moderação da Twitch, se havia uma terceira entidade ou, ainda, se simplesmente se tratava de um algoritmo com decisões automatizadas após checagem. Mesmo com essa informação tendo ficado mais nítida para a comunidade, informações adicionais (como, por exemplo, se algum desses outros recursos é utilizado) ainda não constavam na página das diretrizes observada até o momento da análise, tendo ficado restritas aos Relatórios de Transparência e, mesmo assim, ainda careciam de dados, conforme ressaltado em seções posteriores dedicadas à análise de conformidade com os princípios (4.3 e 5).

Conforme também melhor descrito na subseção “Banimentos”, é possível, dentro das intervenções realizadas pelos moderadores escolhidos pelo *streamer* do canal ou por suas

²³⁰ TWITCH HELP (2023). **Twitch**. Disponível em: bit.ly/3MHVdCt. Acesso em: 14 fev. 2023.

ferramentas de detecção automática utilizadas (“AutoMod”, descrita mais à frente, e termos de bloqueio) ter “suspensões” (“*timeouts*”) temporárias, banimentos (definitivos, ao menos até que o *streamer* reverta o caso, se aplicável) e mensagens removidas.

Chatbots e proibição de termos nas *lives* e *chats*: desde muito tempo, a Twitch já previa a proibição de alguns termos - falados por áudio nas transmissões e outros que não poderiam ser digitados no *chat*. Contudo, não se trata de censura (impedimento prévio), pois o *streamer* poderia mesmo assim falar o termo e sofrer (ou não) com as consequências posteriores, a depender das denúncias dos usuários. Com o tempo, ferramentas de reconhecimento de voz foram se aperfeiçoando e poderiam contribuir diminuindo a necessidade de, com frequência, outros usuários e/ou moderadores precisarem identificar os termos nos áudios durante as transmissões, mas não se sabe se a Twitch passou a fazer uso deles.

O que se tem notícia, no entanto, refere-se à proibição, em dezembro de 2020 (com efeito a partir de janeiro de 2021), do uso da palavra “simp”, “virgem” e outros termos similares, sobretudo visando o combate ao assédio nas *lives* e ataques de ódio de grupos como “incels” e outros²³¹. Essa novidade foi tão importante que, no Brasil, foi compartilhada por mais de quatro canais de notícias de grande repercussão no setor de jogos, como Arena E-sports, TechTudo, Terra, Dci etc. Todavia, a ação foi insuficiente e evocou reações: após a determinação, o uso da palavra “simp” mais que dobrou nos últimos 15 dias seguintes à novidade (PEROTO, 2020), o que pode trazer alguns questionamentos sobre sua eficácia.

“Apelações” ou “recursos”: são contestações que podem ser abertas pelos usuários para que seu conteúdo e/ou conduta passe por uma nova análise pela equipe de moderação, considerando que possa ter havido alguma injustiça no processo de tomada de decisão e/ou algum outro motivo, como a aplicação de uma intervenção muito severa para um comportamento menos grave e que seria passível de uma punição mais branda. Conforme observado no capítulo 4.3 e no restante das subseções de “Resultados e Discussões” (4), este é um dos principais direitos no ambiente digital que deve ser garantido para que o devido processo, melhor detalhado também no capítulo 4.3, seja respeitado.

Contudo, na análise documental da Twitch, foram encontradas inúmeras divergências quanto à criação do recurso de apelações na plataforma. Sabe-se que banimentos podem ser revertidos por ela mesma e que isto ocorre já desde pelo menos 2017 (dado que as Diretrizes

²³¹ TELLES, Bruna (2020). **TechTudo**. Disponível em: glo.bo/3ohdWKX. Acesso em: 15 abr. 2023.

da época já indicavam esta possibilidade), embora *streamers* já tenham relatado casos anteriores. O processo de como solicitar uma apelação, porém, não era explicado no documento e se dava, muitas vezes, de modo informal, com apoio da comunidade usando *hashtags* para pressionar a plataforma. No Relatório de Transparência de 2020, publicado em 2021, a Twitch novamente publicou algo sobre a possibilidade de impetrar recursos, no entanto, ainda sem descrever o processo detalhadamente em um documento público e acessível a todos os usuários, inclusive para os que ainda não sofreram intervenções - como são (ou deveriam ser) as Diretrizes da Comunidade e o Relatórios de Transparência. Nos relatórios de 2021, o padrão se manteve, e somente a partir do final de 2021 e início de 2022, uma página específica para detalhar as etapas dos processos de apelação foi criada e divulgada, tendo sido também somente em 2022 que o “Portal de Apelações”, também dedicado a isto, foi lançado.

É imprescindível destacar mais uma vez, porém, que há uma possibilidade de que o recurso já existisse na plataforma desde o início do site, mas a falta de publicização dessas informações não somente dificultou a pesquisa e trouxe divergência nos dados sobre a ferramenta, como também contrariou a conformidade com alguns dos princípios analisados - para entender quais princípios e quais pontos, detalhadamente, verifique as seções 4.3 e 5.

Banimentos: presentes desde sempre na plataforma, o banimento de uma conta por parte da equipe de moderação geral da Twitch pode ser temporário com tempo determinado, permanente ou por tempo indeterminado, e é uma forma de fazer com que os serviços da plataforma não fiquem disponíveis para um(a) usuário(a) - sendo, portanto, um modo de “negação de serviços”, conforme já preveem algumas das declarações e princípios sobre regulação de plataformas, tais como a “Change The Terms”, a ser analisada posteriormente.

Contudo, além do banimento da própria plataforma a partir de ações ocorridas nela, a Twitch também passou a prever, desde abril de 2021, o banimento de usuários por má conduta fora da plataforma, incluindo outras redes sociais, mas também eventos offline²³². Nesses casos, para entender as possíveis relações entre o que ocorreu fora da plataforma e o conteúdo que existe nela, as investigações passariam a ter a atuação conjunta de um parceiro investigativo, um escritório de advocacia terceirizado e especializado.

²³² VENTURA, Rafaela (2021). **POP Line**. Disponível em: bit.ly/3GpLXPv. Acesso em: 05 mai. 2021.

Ademais, cabe destacar a existência de um banimento especificamente sobre determinados canais (no já citado nível de atuação da moderação interna dos canais), ou seja: no lugar de um banimento de toda a plataforma, onde o(a) usuário(a) não teria acesso aos serviços como um todo, ele(a) passa a ser banido(a) somente dos canais em que ele possa ter infringido as regras locais, estabelecidas por cada *streamer*. Ou seja: é possível ser banido(a) somente de alguns canais e não de toda a plataforma, por meio de um moderador interno elencado pelo *streamer*, dele mesmo e/ou por recursos de detecção automática (“AutoMod” e termos de bloqueio, além de outras formas automatizadas por *bots*), continuar tendo acesso aos demais canais, assim como também é possível ser banido(a) de toda a plataforma, não tendo acesso a nenhum canal, por meio da equipe de moderação da própria Twitch, após análise de denúncias de usuários e/ou recursos de detecção automática²³³. O banimento desta forma pode ser do tipo “TimeOut” (temporário, que varia de segundos a 14 dias, geralmente) ou “permanente” (embora possa ser removido pelos moderadores internos do canal e seu *streamer*).

Banimentos em massa de contas falsas: dado que são milhares as contas falsas ativas nas plataformas, assim como contas inautênticas (de *bots*), é preciso agir, também, no mesmo nível proporcional à quantidade existente, com estratégias de alcance em massa. Pensando nisso, a plataforma anunciou a remoção de 7,5 milhões de contas falsas, geralmente utilizadas para fazer com que os streamers ganhassem mais audiência e engajamento em suas transmissões, sendo que muitas delas eram *bots*²³⁴. Não foi anunciado, porém, quantas destas disseminavam (nem mesmo se disseminavam) ódio e desinformação.

Lista de banidos do canal: Com a inclusão de um novo recurso chamado “Guest Star”, onde streamers podem passar a convidar outros streamers para aparecerem em sua *live*, a plataforma percebeu ser necessário o compartilhamento de uma lista de banidos(as) dos canais para ajudar seus streamers a reconhecerem usuários potencialmente problemáticos (UEMURA, 2022). Desta forma, os usuários poderão ser sinalizados com “tags” como “Possible ban evader”, “Suspicious User”, “Shared ban”, ou mesmo “Serial Harasser”.

²³³ De acordo com a Twitch em seu Relatório de Transparência em 2020: “[...] É importante lembrar que as ações tomadas por um criador e seu(s) moderador(es) só podem afetar o acesso de um usuário naquele canal. Banimentos de canais, tempos limite e exclusão de bate-papo só se aplicam a um canal e não afetam o acesso do usuário a outros canais ou outras partes do serviço Twitch. No entanto, criadores e moderadores (ou qualquer usuário do Twitch) podem denunciar conduta que viole nossas Diretrizes da comunidade por meio da ferramenta de denúncia do Twitch, que pode ser acionada em todo o serviço pela equipe de moderação do Twitch”.

²³⁴ SOARES, Lucas (2021). **Olhar Digital**. Disponível em: bit.ly/418EsVe. Acesso em: 15 abr. 2023.

Cabe destacar que o recurso ainda não estava disponível à época da reportagem, e que uma tela indicando tais sinalizações foi compartilhada, na verdade, pelo criador de conteúdo Zach Bussey em seu Twitter, com a hashtag "#TwitchNews". Na referida reportagem, conforme declarou Uemura (2022), ainda não era compreensível o que cada usuário precisaria fazer para ser sinalizado desta forma - nem se a ferramenta identificaria automaticamente ou se os streamers precisariam sinalizar individualmente cada pessoa, olhando para sua lista de banidos do canal.

Recursos para detectar suspeitos de burlar banimentos: Em dezembro de 2021, a plataforma anunciou que adicionou uma nova ferramenta de *machine learning* capaz de identificar possíveis usuários que estejam “burlando” o banimento dos canais para continuar acessando-os e tecendo comentários (TUNHOLI, 2021). Geralmente, pessoas fazem isso criando contas diferentes, sobretudo “fakes” (falsas). Em setembro de 2021, a Twitch já havia adotado um fator de dupla autenticação por telefone para evitar esses problemas nos chats: ou seja, para interagir por lá, passou a ser necessária a vinculação a um número de telefone na conta do(a) usuário(a), sendo tal número cadastrado e verificado com um código a ser recebido por SMS. Só então, seria possível encaminhar mensagens por chat. Tal medida contribuiu para a identificação dessas pessoas, porém, por não ter limitado um único número de telefone por conta, não impediu que a criação de novas contas continuasse ocorrendo com facilidade e, portanto, que os ataques fossem retomados.

Com o novo sistema, de acordo com Tunholi (2021), automaticamente os(as) usuários(as) passaram a ser divididos em "prováveis suspeitos" (podendo entrar no chat, mas cujas mensagens só ficam visíveis para o streamer e seus moderadores) e "possíveis suspeitos" (podendo mandar mensagens no chat normalmente, apesar da sinalização ao streamer e aos moderadores de que tais pessoas são suspeitas em potencial e merecem atenção em termos de monitoramento). Tal ferramenta, assim como a necessidade de verificação por telefone, também pode ser desativada pelo(a) responsável pelo canal.

Remoção em massa de bots de ódio (promotores de “hate raids”): conforme observado em matéria do UOL START (e divulgada, também, por portais como Observatório de Games do UOL e Poder 360), a Twitch anunciou, em uma carta aberta²³⁵, a remoção de mais de 15 milhões de bots de promoção de ódio e assédio na plataforma em 2021²³⁶.

²³⁵ SAFETY TWITCH OPEN LETTER (2021). Disponível em: bit.ly/3A3bYQW. Acesso em: 01 nov. 2022.

²³⁶ TWITCH... (2022). UOL. Disponível em: bit.ly/3my8rqO. Acesso em: 01 nov. 2022.

Na referida carta²³⁷, a vice-presidente de Confiança e Segurança Global da Twitch, Angela Hession, afirma que a segurança na plataforma está em “constante evolução” e que, no período mencionado, ataques cruéis foram realizados contra, sobretudo, streamers “de cor, membros da comunidade LGBTQIA+ e veteranos militares”.

Dentre as políticas de enfrentamento aos ataques de bots que promovem “hate raids” (ataques de ódio organizados), a vice-presidente citou mudanças na tecnologia back-end do site e nas ferramentas dos criadores, tais como o duplo fator de autenticação e verificação por telefone para uso do chat (previamente citado em outro tópico deste capítulo). Segundo ela, o trabalho neste setor não acabou, e sua equipe ainda permanece buscando por ações legais contra tais indivíduos (tópico já mencionado em “Processos”) e outras atualizações de detecção no site.

Outras iniciativas, como a implementação e as atualizações na Política de Conduta de Ódio e Assédio, assim como a Política de Conduta Fora de Serviço, o lançamento dos primeiros Relatórios de Transparência, a publicação do Centro de Segurança (uma central de atualização constante com blogs e artigos de ajuda), a parceria com o Conselho Consultivo de Segurança e a ferramenta de Detecção de Usuários Suspeitos por chat (também já comentada antes), também foram mencionadas como grandes mudanças de 2021.

Nesse sentido, ela entende que a ênfase dessas ações está pautada em quatro objetivos principais: deter comportamentos prejudiciais; capacitar as comunidades por meio de ferramentas que elas mesmas tenham controle; aprimorar a comunicação e a educação sobre segurança; e encontrar meios de equilibrar conteúdos que podem não ser agradáveis a todos os públicos.

Ainda, a vice-presidente afirma que um dos principais pontos de feedback foi a demanda por mais informações. Sobre isso, ela afirma: “A realidade honesta e infeliz é que nem sempre podemos ser específicos porque os maus atores podem e usaram essa transparência para tentar frustrar nossos esforços. Apesar desse fato, concordamos que precisamos encontrar um melhor equilíbrio. Você não pode criar e construir comunidades fortes com confiança se não confiar que estamos trabalhando para mantê-lo seguro”²³⁸.

Por fim, ela também menciona que, em 2022, a expectativa seria a de aprimorar o processo de denúncia e apelação dos usuários, atualizações na política de conteúdo sexual, melhorias no

²³⁷ Ibid. n. 224.

²³⁸ Ibid.

conteúdo educacional e outros. No entanto, outras ações automatizadas de remoção em massa não foram explicitamente citadas enquanto previsões para o referido ano.

Análise de conteúdos sobre jogos: Em meados de setembro de 2022, a empresa anunciou que havia iniciado uma “análise completa” sobre conteúdos de jogos e apostas on-line, principalmente visando amenizar os possíveis danos desse gênero de atividade em sua comunidade, conforme informou o porta-voz da plataforma²³⁹. Além disso, desde agosto de 2021, o compartilhamento de links relacionados a cassinos e apostas passou a ser proibido nas transmissões ao vivo realizadas no site, visando evitar, ainda segundo o porta-voz, fraudes e outros danos potenciais aos jogadores²⁴⁰.

Processos: a Twitch passou a usar, em setembro do mesmo ano, uma tática jurídica contra os “*trolls* insistentes”²⁴¹: processos a serem julgados em tribunais.

Na referida matéria, entende-se que, provavelmente, esta foi uma resposta à campanha ocorrida em agosto (e novamente em setembro, no caso do Brasil) contra ataques de ódio na plataforma, utilizando-se de *hashtags* relacionadas e “boicotes” à plataforma, incluindo greves de *streamers*.

Diante da insuficiência do banimento, dado que os usuários criavam novas contas - incluindo quase “3.000 contas de *bots*” pertencentes a somente um dos acusados - para continuar os ataques (direcionados, sobretudo, a *streamers* de “grupos marginalizados”, “[...] inundando a seção de comentários da vítima com conteúdo preconceituoso, racista ou desagradáveis [...]”), a alternativa foi iniciar um processo contra pelo menos dois desses “*trolls* insistentes”: “creatina” e “CruzzControl”. Nem mesmo a própria empresa (a Twitch) sabe, segundo a matéria e uma declaração referenciada nela²⁴², a identidade dos autores dos ataques de ódio - sendo, portanto, complexo afirmar quão eficaz será o processo.

Adição de novas tags de conteúdo: embora não seja uma ferramenta de moderação ou de punição, esta iniciativa levou em consideração o que é transmitido no site. Para identificar os temas centrais de cada transmissão, a Twitch disponibiliza, desde 2018, “tags” (ou “etiquetas”) de conteúdo. Em maio de 2021, a plataforma anunciou que adicionaria mais 350 tags relacionadas à diversidade e envolvendo temas como “gênero, orientação sexual, raça,

²³⁹ CAYRES (2022). **Nerdsite**. Disponível em: bit.ly/3L52OKb. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴⁰ SILVA, Lucas (2022). **iGamingBrazil**. Disponível em: bit.ly/3oh0V40. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴¹ NUNES, Luana (2021). **GizModo – UOL**. Disponível em: bit.ly/3L3tb2Y. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴² D’ANASTASIO, Cecília (2021). **Wired**. Disponível em: bit.ly/406dqMY. Acesso em: 15 abr. 2023.

nacionalidade, habilidade, saúde mental e outras categorias”, incluindo tags como “[...] transgênero, negro, deficiente, veterano, Vtuber, entre outras categorias”²⁴³.

O texto supracitado também faz referência a uma publicação no blog da Twitch, onde a empresa anuncia as 350 novas *tags*, parabeniza e agradece, sobretudo, à sua comunidade trans por ter insistido na criação de uma etiqueta específica para esse público, e entende que este foi um dos pedidos mais populares. Em relação à “demora” por parte da plataforma para atendê-lo, a plataforma afirmou:

Por que agora? E o que demorou tanto? Quando lançamos as *tags* em 2018, fizemos isso para aumentar a descoberta [de novos canais de comunidades específicas], ajudar os criadores a descrever seu conteúdo e ajudar os espectadores a encontrar *streams* de seu interesse. Projetamos intencionalmente esse sistema para que os criadores pudessem descrever o que estavam transmitindo, não quem eram ou o que representavam. Mantivemos essa distinção desde aquela época, e estávamos errados.

TWITCH, 2021²⁴⁴.

Notícias: não é possível afirmar exatamente quando o recurso de “Notícias” foi adicionado na página “Safety.twitch”, a mesma em que passaram a se encontrar as Diretrizes da Comunidade a partir das atualizações de 30 de janeiro de 2022, mas é possível afirmar que a primeira publicação deste capítulo é datada de 31 de março de 2020, embora possa ter sido inserida neste local (aba “Notícias”, que passou a existir dentro da página “Safety” da Twitch²⁴⁵) em data posterior à sua publicação em 2020.

O que se pode afirmar é que, com as atualizações, a disponibilização de notícias referentes a conteúdos de segurança - e isso inclui o bem-estar da comunidade, ou seja, notícias envolvendo desinformação e discriminação, assim como atualizações com mudanças bruscas nas diretrizes da comunidade - passou a existir na página indicada, facilitando o acesso às informações mais atuais da plataforma a respeito do tema.

Canal de saúde mental: na página “Help” (Ajuda) da Twitch, e mais especificamente em “Twitch Cares: Mental Health Support & Information”²⁴⁶, foram disponibilizados contatos de emergência relacionados a atendimentos de saúde mental para a população dos Estados

²⁴³ STANLEY, Alyse (2021). **GizModo – UOL**. Disponível em: bit.ly/407n14N. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴⁴ Tradução livre do inglês pela autora. Disponível em: bit.ly/3nKqtWO. Acesso em: 10 nov. 2022.

²⁴⁵ Disponível em: bit.ly/40PfoJ5. Acesso em: 01 nov. 2022.

²⁴⁶ Disponível em: bit.ly/3KFjGXq. Acesso em: 01 nov. 2022.

Unidos, Canadá, Reino Unido e dois sites de nível internacional que auxiliam na localização de instituições locais, disponibilizando seus contatos a depender do país selecionado pelo usuário. No entanto, os textos da página da Twitch estão todos em inglês e, ao alterar para o português, somente uma coluna lateral de "Trending Topics" (tópicos em alta) é traduzida, com links que não necessariamente têm relação com o tema, mas com outros tópicos de suporte da Twitch, tais como recuperação de senhas e listas atualizadas de jogos proibidos. As perguntas de enfrentamento a situações emergenciais que a própria plataforma simula e responde em sua página não são traduzidas, dificultando, portanto, o acesso à população lusófona a tais recursos, ainda que haja a disponibilização dos dois sites (Befrienders e International Association for Suicide Prevention) supracitados que ajudam a localizar as instituições brasileiras de emergência (no caso do Brasil, ambos exibem somente o Centro de Valorização à Vida - no caso do segundo, é possível selecionar outros temas que não “pensamentos suicidas”, indicando outros contatos, mas o assunto emergencial mais próximo a temas de saúde mental que não se relacionem, necessariamente, com uso substâncias químicas, é este, ao menos no site mencionado).

Na página de ajuda da Twitch, ainda constam outros tópicos com orientações, tais como *"Reach Out to Someone Close"* (Entre em contato com alguém próximo), *"Incorporate Self Care into Daily Routines"* (Incorpore o autocuidado nas rotinas diárias) e *"What should I do if I see someone posting about suicide or self-harm in chat?"* (*"O que devo fazer se vir alguém postando sobre suicídio ou automutilação no chat?"*), por exemplo. No caso deste último, há uma lista de “dicas” de enfrentamento, disponibilizada pela instituição Take This.

Cabe citar, ainda, que a página da Twitch sobre o tema está dentro de outras duas páginas em seu site de Ajuda: "Moderação e Segurança" e "Segurança Básica". Ou seja: o atendimento emergencial para questões de saúde mental é percebido não apenas como um tema associado à moderação, mas também como um assunto ligado à segurança e ao bem-estar da comunidade. A partir do momento em que a plataforma opta por inserir uma página desse conteúdo dentro de um menu de Moderação e Segurança, entende-se que haja uma relação entre os dois aspectos - o que fica ainda mais evidente observando os últimos tópicos apresentados pela página, que serão abordados a seguir.

Logo após, em *"Are there resources specifically for LGBT+ users who may be struggling?"* (*"Existem recursos específicos para usuários LGBT+ que podem estar com dificuldades?"*), ficam nítidas a vulnerabilidade e a exposição acentuadas de alguns grupos de usuários

específicos no contexto da Twitch. No entanto, o único contato exibido neste parágrafo se refere a uma entidade estadunidense (The Trevor Project), sem outros contatos aplicáveis aos demais países, e com ênfase apenas em jovens “[...] *lesbian, gay, bisexual, transgender and questioning (LGBTQ)* [...]”, ou seja, lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros e “queer” ou “questioning” de 13 a 24 anos.

Outros quatro tópicos seguintes são: “*What if I witness or believe someone is struggling from alcohol or substance abuse?*”, com orientações relacionadas ao abuso de álcool e outras substâncias (também com contato apenas aplicável aos Estados Unidos), e embora a segunda instituição do primeiro tópico abordado, prevenção e enfrentamento ao suicídio, que exibe um contato brasileiro também disponibilize os números de duas entidades no Brasil, aqui ela não é mencionada, apenas a estadunidense (“*Substance Abuse and Mental Health Services Administration*”), com atendimento em inglês e espanhol; “*What can I do if I or someone I know is dealing with domestic violence?*”, referente à violência doméstica, sem nenhuma orientação e com a disponibilização de dois links de entidades para atendimentos globais: Global Network of Women’s Shelters e Chayn, sendo os demais links para os Estados Unidos e Reino Unido; “*What can I do if I believe someone is suffering from an eating disorder?*”, com uma série de orientações sobre distúrbios alimentares e um único contato nacional (estadunidense) disponibilizado; e “*What if I believe someone is struggling with a gambling addiction?*”, que traz uma lista de indicações e orientações da instituição Mayo Clinic para auxiliar na identificação de uma pessoa enquanto possível dependente de jogos de azar e apostas a partir de seus comportamentos, assim como quatro números de contato da organização GamTalk, sendo um para atendimento em inglês nos Estados Unidos, um para atendimento em espanhol, um para o Canadá e outro não identificado.

Por fim, é importante ressaltar que não há nenhuma menção a recursos específicos de atendimento emergencial, ou mesmo de atendimento contínuo, em saúde mental para moderadores - sejam os da própria Twitch, sejam os moderadores dos canais. Já se sabe que a rotina de análise de conteúdos violentos e extremistas para moderação é um grande problema em diversas plataformas, tais como Facebook²⁴⁷, TikTok²⁴⁸, YouTube²⁴⁹ e outras. A Twitch, porém, não exibe nenhuma informação específica sobre o tema na página citada. Também não foi encontrado nenhum conteúdo em outras páginas pesquisadas dentro do site.

²⁴⁷ WAKEFIELD, Jane (2018). **BBC**. Disponível em: [bbc.in/41dFRtE](https://www.bbc.com/news/health-56111111). Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴⁸ SERRANO, Jody (2021). **Gizmodo – UOL**. Disponível em: [bit.ly/40h2Lz4](https://gizmodo.com/2021/04/15/10-ways-to-get-help-for-gambling-addiction/). Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁴⁹ MOTA, Renato (2020). **Olhar Digital**. Disponível em: [bit.ly/3UDet5Q](https://www.olhardigital.com.br/2020/04/15/10-ways-to-get-help-for-gambling-addiction/). Acesso em: 15 abr. 2023.

Botões de pânico dos *streamers*: uma ferramenta que não foi criada pela Twitch, mas foi amplamente utilizada por *streamers* - sobretudo aqueles que eram grupos de risco e/ou alvos frequentes de ataques -, foi o “botão de pânico”, nome de um recurso que, com um comando de chat, realiza uma série de ações em sequência que podem retomar a estabilidade na transmissão, como: desativar a caixa de alerta, o bate-papo, limpá-lo, sinalizar o fluxo etc. (MONIZ, 2021). Comandos assim, muito úteis em casos de ataques de ódio em massa (sobretudo por bots que promovem “hate raids”), podem ser criados nas aplicações Elgato's Stream Deck, Twitch Streamer Earthtobury, Lioranboard e outras, que permitem vínculo com a conta da Twitch e/ou com o programa que o *streamer* utiliza para transmitir *lives*.

A criação Hate Raid Response²⁵⁰, com diversas instruções para criações desses botões, foi uma resposta a esses ataques e ocorreu antes do *boom* deles em agosto, ainda em janeiro de 2021 (MONIZ, 2021). A criadora *JustMeEmilyP.*, responsável pelo desenvolvimento do site, o fez pensando em se preparar para ataques que viriam no Mês da História Negra nos EUA, quando a Twitch divulga banners sobre o tema e mais pessoas negras se tornam alvos de ataques de “*trolls* racistas”. Outra ferramenta, a Commander Root, também foi mencionada pela possibilidade de bloquear ou silenciar seguidores em massa. Moniz (2021) cita, ainda, a ansiedade que tais ataques têm gerado em “criadores de conteúdo marginalizados”, pois ainda que as “hate raids” não sejam novidade, tiveram sua explosão à época de sua publicação, quando o movimento “#TwitchDoItBetter” (#TwitchFaçaIssoMelhor) pressionou a plataforma por medidas mais eficazes - e teve como resposta da Twitch alguns aprimoramentos de filtros no chat²⁵¹ e pronunciamentos em seu Twitter²⁵².

(Des)monetização de *streamers* e promoções: Como fonte de renda e promoção, além das inscrições, a Twitch disponibilizou, aos poucos, o recurso de visualização de anúncios (por parte do público) com conversão remunerada para o *streamer*, além de uma ferramenta que permite que os usuários paguem para promover *streamers* de até 250 seguidores²⁵³. Em janeiro de 2022, a plataforma criou o Programa de Incentivo a Anúncios, com o intuito de aprimorar a confiança e transparência na monetização dos *streamers* por meio destes,

²⁵⁰ HATE RAID RESPONSE. Disponível em: <hateraidresponse.carrd.co/>. Acesso em: 01 nov. 2022.

²⁵¹ CASTRO, Alex (2021). *The Verge*. Disponível em: bit.ly/3odoiLM. Acesso em: 01 nov. 2022.

²⁵² Disponível em: <twitter.com/Twitch/status/1425550620887375876?s=20>. Acesso em: 01 nov. 2022.

²⁵³ ARAÚJO, Jardeson M. (2021). *Sempre Update*. Disponível em: bit.ly/3A8A64t. Acesso em: 01 nov. 2022.

desenvolvendo ofertas personalizadas a determinados criadores por meio de um valor fixo e da necessidade de transmissão de uma quantia de horas enquanto exibir as propagandas²⁵⁴.

Contudo, todas essas formas não se tratam de meios de moderação, e sim de monetização na plataforma. Durante a execução desta pesquisa, não foi encontrado nenhum conteúdo da Twitch indicando que a desmonetização seria uma das formas de punição aos *streamers* que disseminem discriminação, ódio e/ou *fake news* em suas lives ou que permitam, mesmo em inércia, que os usuários de seus chats o façam. Esta é uma tática muito utilizada em outras redes contra desinformação, tais como aquelas aplicadas pelo movimento Sleeping Giants e por outras organizações da sociedade civil que trabalham com direitos digitais.

Recurso para coibir ataques de *followbot*: Em novembro de 2021, a Twitch revogou um recurso de proibição (LIMA, 2021) que alegou ter sido lançado acidentalmente enquanto tentava “conter o abuso do *followbot*” - *bots* que geralmente “*spammam*”, ou em inglês, fazem “*spamming*” de mensagens em sequência, sendo estas agressivas ou não, ou somente a partir do ato de seguir o canal, o que faz com que geralmente ative uma notificação no chat do *streamer* e preenche a tela com milhares de mensagens indicando que uma conta passou a seguir seu canal. O recurso fez com que contas banidas pela plataforma simplesmente parassem de seguir os canais que seguiam anteriormente, ou seja: após o “desbanimento” (em casos de recursos e pedidos de revisão, ou mesmo após o término do prazo de banimento, no caso dos não-permanentes), o usuário simplesmente não estaria mais seguindo os canais que seguia anteriormente, sendo isto potencialmente prejudicial tanto para o *streamer* e seu canal, quanto para o próprio usuário que o(a) seguia. Na referida data, a plataforma informou que estava ouvindo a comunidade e, também, revogando o recurso. A matéria citada, publicada por Lima (2021), também revela que “a Twitch mostrou que realmente quer lidar melhor com o abuso de *followbot*, pois os *streamers* marginalizados têm sofrido ataques de ódio”, e a autora ainda acrescenta: “em teoria, se um *streamer* banir uma conta de seu canal por comentários abusivos, faz sentido que eles sejam deixados de seguir, porém, alguns *streamers* reclamaram da mudança, em parte por causa dos banimentos acidentais por *streamers* ou seus moderadores”. Ou seja, apesar de ter um fundamento válido para o abuso de *followbot* - que é prejudicial, sobretudo, para *streamers* mais vulneráveis a ataques -, a forma como o recurso para impedi-lo funciona também pode ser especialmente prejudicial para eles(as), que já tendem, inclusive, a ter comunidades menores (menor número de seguidores).

²⁵⁴ FERREIRA, Tamires (2022). **Olhar Digital**. Disponível em: bit.ly/3zZiic6. Acesso em: 01 nov. 2022.

Denúncias: a plataforma possibilita que qualquer usuário denuncie conteúdos que considere violar suas diretrizes. No entanto, não foram encontradas informações sobre grupos específicos de organizações da sociedade civil que atuem contra discriminação e desinformação, por exemplo, serem considerados “atores confiáveis” para denúncia de conteúdos potencialmente problemáticos, conforme prevê a declaração “Change The Terms”, em discussão no Capítulo 4.

Com a atualização nas Diretrizes logo no início (janeiro) de 2022, uma página muito mais intuitiva, dedicada exclusivamente à ferramenta de denúncias e às orientações sobre preenchimento do formulário em que elas são descritas, foi criada, embora o recurso já existisse desde antes. Nela, é garantida a proteção à identidade do usuário que faz a denúncia para a parte denunciada, e há práticas recomendadas (como fazer uma única denúncia detalhada no lugar de enviar várias genéricas, selecionar o motivo, ou subcategoria, mais relevante e adequado para a denúncia, e incluir todos os detalhes que forem possíveis, tais como data e hora, nome do canal e outros), além de uma

Dica para denúncias: se estiver sendo alvo de assédio, você pode bloquear os usuários envolvidos. Você também pode ajustar seus filtros de chat para ocultar mensagens indesejadas em qualquer chat na Twitch. Para saber mais sobre as formas de gerenciar assédio nos chats, confira nosso artigo de ajuda.

TWITCH, 2023²⁵⁵.

Isto pode, inclusive, ser passível de crítica, pois a orientação acaba sendo no sentido de que a vítima bloqueie o agressor e impossibilite a visualização de seu conteúdo, no lugar de orientar que o denuncie para que a plataforma tome as medidas necessárias de intervenção, se aplicáveis, para que o mesmo não possa mais agredir nem esta vítima, nem outras.

Diferentemente do observado na análise das diretrizes, esta página indica que é possível denunciar para a Twitch não somente as transmissões (ao vivo e passadas) e os sussurros (mensagens privadas), mas também os usuários no chat a partir de seus comentários, embora não haja menção, na seção relacionada, se quem tomará alguma providência será a plataforma em si ou os moderadores do canal. Informações adicionais sobre isso também não foram encontradas nos relatórios. Apenas ao fim da página mencionada, já em outra seção (“Após fazer uma denúncia”), consta que “cada denúncia recebida é enviada para um membro da nossa equipe de moderação para ser avaliada” (FILLING..., 2023).

²⁵⁵ FILLING... (2023). **TWITCH SAFETY**. Disponível em: bit.ly/417JrFI. Acesso em: 15 abr. 2023.

Se a conta denunciada sofrer alguma intervenção, a pessoa responsável pela denúncia receberá um e-mail de confirmação. Do contrário, o e-mail não será enviado, assim como também não haverá envio nos casos de motivos de intervenções diferentes dos informados, se uma ação já tiver sido tomada contra o mesmo conteúdo e/ou se a denúncia for relacionada a "um suposto comportamento criminoso", sem fornecer mais detalhes. Não são divulgadas as medidas exatas que foram tomadas contra os usuários para "proteger a privacidade dos envolvidos". Por fim, a página orienta sobre como denunciar condutas fora do serviço, considerando a recente política específica sobre o tema (FILLING..., 2023).

4.2.2.2. Relatórios Globais de Transparência (2020-2022.1)

Seis meses após o início desta pesquisa e do envio de mensagens e e-mails tentando contato (sem sucesso) com a plataforma para ter acesso aos dados, ela finalmente publicou seu primeiro “Relatório de Transparência Global” em 2021 (chamado, aqui, de “Relatório Global de Transparência”), compreendendo janeiro a dezembro de 2020.

Foram observados, então, os Relatórios em inglês (com notas e explicações de tradução livre), e com algumas observações a serem feitas sobre suas traduções oficiais em português brasileiro. Cabe citar que, nestas, foram encontrados erros de ortografia, de referência em HTML, e que nenhum gráfico ou ilustração estava traduzido até 2021.2.

Em comunicado, informou que os relatórios demonstram sua responsabilidade pelo que ocorre na plataforma, e que passaria a publicá-los anualmente para “[...] acompanhar nosso progresso como comunidade [...]” e divulgar seus esforços para torná-la um “[...] lugar seguro e inclusivo para nossa comunidade global e diversificada”²⁵⁶. Apesar de notável, no Capítulo 4, discute-se a adequação destes documentos com princípios que recomendam maior frequência de publicação e detalhamento dos dados.

Ainda em sua mensagem, revelou um “crescimento tremendo ao longo de 2020” – e, sem citar o motivo, imagina-se que tenha sido pela pandemia. Houve +40% de canais criados (de 2020.1 para 2020.2) e maior audiência e engajamento: +33% de mensagens de chat enviadas.

²⁵⁶ **TWITCH BLOG** (2021). Disponível em: bit.ly/41c1OJI. Acesso em: 10 fev. 2023. Além disso, informou: “Acreditamos que proporcionar maior clareza sobre nossa abordagem de segurança, as ações que tomamos para aplicar nossas Diretrizes da comunidade e Termos de serviço, e nossa resposta aos pedidos do governo por informações, é crucial para reforçar a confiança nos nossos esforços para melhorar a segurança do nosso serviço”.

Argumentou não ser "de surpreender" o “[...] aumento proporcional no volume total de denúncias e nas subsequentes medidas de intervenção em todas as categorias de denúncia”²⁵⁷.

Outro motivo alegado foi o aprimoramento de sua "capacidade operacional"; o contingente da equipe de moderadores teria quadruplicado, reduzindo o tempo médio de resposta em 96%. Os *streamers*, em seus canais, também aumentaram o rigor nas regras de moderação "por conta própria", utilizando-se mais ainda de ferramentas como AutoMod²⁵⁸, visualização de moderadores (“ModView”) e seleção destes para atuarem nas *lives*.

Algumas das melhorias citadas nas "ferramentas de soluções de segurança" foram: um recurso de visualização de moderadores personalizável e a adição de pedidos de remoção de banimento para gestão mais eficaz de banimentos e apelações; maior investimento em aprendizagem automática, incluindo um modelo de detecção de nomes ofensivos de usuários; a detecção proativa de *spams* de mensagens privadas e aumento da repressão de tentativas de *phishing*; a introdução de *feedbacks* para membros da comunidade que denunciam canais e outros usuários; atualização das notificações de medidas de intervenção com detalhes adicionais; a criação do Conselho Consultivo de Segurança da Twitch, com especialistas em segurança online e criadores; e a atualização contínua das Diretrizes, tornando-as mais claras.

Na página do Relatório de 2020, informou-se que o processo inicial de atualização das políticas se deu por meio da coleta de opiniões e *feedbacks* de *streamers* da Twitch em grupos focais (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). Além disso, uma análise de rascunhos de diretrizes com o Conselho Consultivo, "um grupo de oito membros de criadores, acadêmicos e líderes de ONGs", foi mencionada. Até então, no comunicado de 2021, não havia detalhe sobre sua composição. Agora, diz-se haver "líderes de ONGs" e "acadêmicos", demonstrando maior transparência e adequação a certos princípios (capítulo 4.3).

²⁵⁷ Ibid.

²⁵⁸ Segundo a Twitch em Relatório de 2020, com tradução livre: “[...] Quando ativado, o AutoMod pré-seleciona mensagens de bate-papo e retém mensagens que contêm conteúdo detectado como arriscado [com base nos termos delimitados pelo *streamer* do canal], impedindo-as de serem visíveis no canal, a menos que sejam aprovadas por um mod. Os termos bloqueados permitem que os criadores personalizem ainda mais o AutoMod adicionando termos ou frases personalizados que sempre serão bloqueados em seu canal. Esses recursos são melhor utilizados por meio do Mod View, uma interface de canal personalizável que fornece aos *mods* um cinto de ferramentas de 'widgets' para tarefas de moderação, como revisar mensagens mantidas pelo AutoMod, manter guias sobre as ações realizadas por outros *mods* em sua equipe, alterar as configurações de moderação e mais. Os termos bloqueados permitem que os *streamers* personalizem ainda mais o AutoMod adicionando termos ou frases personalizados que sempre serão bloqueados em seu canal” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

A versão oficial disponibilizada para o português brasileiro apresenta falhas de HTML em hiperlinks referenciados no texto, e termos como “*widgets*”, conhecidos na computação mas não amplamente utilizados fora deste contexto (ver definição no glossário), não foram traduzidos e/ou explicados, além de erros de ortografia, gramática e traduções pouco adequadas discutidas nas seções seguintes.

Afirmou-se que "a segurança não é um estado final". É um trabalho contínuo e que, embora se orgulhem do que já foi feito, "há sempre o que fazer e melhorar", anunciando que ainda haveria uma "série de atualizações de segurança nos próximos meses, incluindo novas ferramentas de moderação, modelos de aprendizado automático e atualizações de políticas" – como no Relatório de 2020, em que reconheceu que seu serviço, sua comunidade e o “[...] mundo em que vivemos não são estáticos [...]”, e que continuariam, portanto, “[...] revisando e evoluindo nossos padrões e expectativas e atualizando nossas Diretrizes da comunidade para refletir esta evolução” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

No comunicado, reiteraram que, por ser um primeiro relatório, os *feedbacks* seriam analisados "de perto" para aperfeiçoar os próximos, assumindo sua responsabilidade “na aplicação de melhorias contínuas ao longo do tempo”. Sabiam que a comunidade “provavelmente teria dúvidas [...]”, e planejavam respondê-las em uma *live* com legendas em diversos idiomas a ser disponibilizada em 1-2 semanas.

No primeiro relatório (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021), também foram explicados os recursos de automoderação (AutoMod), de moderadores de cada canal e de moderação geral da Twitch. Além disso, a primeira informação é uma nota observando que se trata do "primeiro relatório do tipo para a Twitch", e que "[...] relatórios futuros basear-se-ão em nosso esforço de tornar o Twitch um lugar ainda mais seguro" – constatação semelhante à do comunicado de 2021.

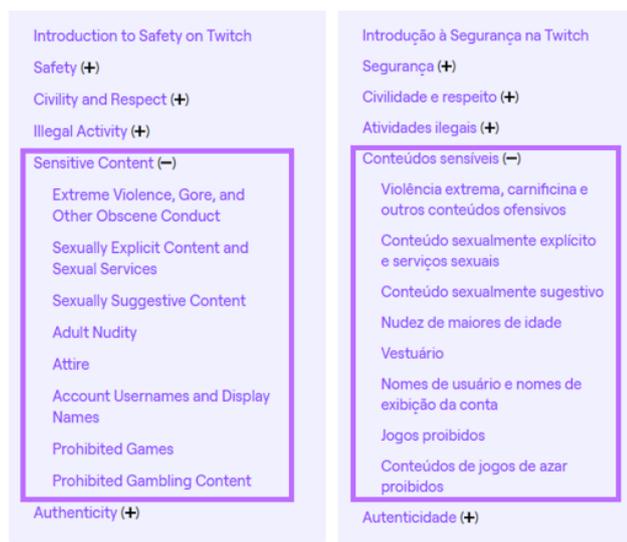
Segundo o documento, em 2020, as Diretrizes da Comunidade passaram por atualizações em "várias áreas importantes" para aprimorar a transparência e a "aplicação das políticas", com "descrições de comportamento proibido ainda mais esclarecidas, com exemplos e exceções". Os principais tópicos alterados teriam sido nudez e traje, terrorismo e violência extrema, assédio e conduta odiosa (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Tais apontamentos constam também no capítulo 4.3.3. Contudo, embora o Relatório alegue ter havido revisão das diretrizes sobre “Nudez e Traje” em abril de 2020, esta pesquisa não identificou mudanças, tendo o tópico permanecido igual ao de 19 de outubro de 2019.

Ademais, o tema, nas Diretrizes, sequer era “Nudez e Traje”, como consta no Relatório, mas “Nudez, pornografia e outros conteúdos sexuais”. Além desta inconsistência, caso tenha existido alguma mudança, foi uma atualização da página referenciada em “Leia mais”, que ao mudar para uma página dinâmica no início de 2022 (alterando o local de todas as Diretrizes, e

não somente as da Comunidade), não pôde ser consultada para averiguar se ocorreu alguma alteração, pois seu histórico não é visível (nem mesmo com o site WebArchive). A página referida talvez fosse, à época, como é a atual, observada no capítulo 2.1, que concentra diretrizes específicas sobre o tema na subpágina “Conteúdo Sensível” nas Diretrizes, tendo atualmente os seguintes subtópicos relacionados:

Figura 24. Subpágina “Conteúdo Sensível” nas Diretrizes da Comunidade



Fonte: Elaborado e grifado pela autora com base em captura de tela da página "Conteúdo Sensível – Diretrizes da Comunidade" da Twitch, 2023. Disponível em: bit.ly/4138Uzy. Acesso em: 22 ago. 2022.

Dado que não é possível saber o que havia na página em abril de 2020, não se pode confirmar se de fato houve alteração. Além disso, reitera-se, aqui, que nudez e conteúdos sexuais foram agregados ao grupo (subtópico das Diretrizes) “Sensitive Content” (na tradução oficial: “Conteúdos sensíveis”), assim como outros tópicos que, na página das Diretrizes de abril de 2020, não estavam agregados -, como “Extreme Violence, Gore, and Other Obscene Conduct” (na tradução: “Violência extrema, carnificina e outros conteúdos ofensivos”), e sequer existia o grupo (subtópico) “Conteúdos sensíveis” nas Diretrizes. O Relatório apresentou gráficos sobre nudez que não são reproduzidos aqui por não ser o foco do estudo.

O segundo tema citado anteriormente (“Terrorismo e Violência Extrema”), na apresentação dos dados do Relatório, passou a ser intitulado “Terrorismo, Propaganda Terrorista e Recrutamento”. Conforme já afirmado, a Twitch não permite conteúdos que "retratam, glorifiquem, incentivem ou apoiem o terrorismo ou atos e agentes extremistas violentos". O Relatório definiu alguns destes como “ameaçar ou encorajar outras pessoas a cometer atos que

possam resultar em graves lesões físicas a grupos de pessoas ou na destruição significativa de propriedade [...]”, e alegou ser proibido “[...] exibir ou vincular²⁵⁹ propaganda terrorista ou extremista, mesmo com o propósito de denunciar esse conteúdo” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Apesar do aumento expressivo de 2020.1 para 2020.2 (Ilustração 23), a plataforma teria recebido "poucas denúncias nessa categoria" e emitido "poucas fiscalizações", porém estas seriam condutas da "mais alta gravidade". A alteração de outubro de 2020 nas diretrizes teria trazido “maior clareza sobre como definem organizações terroristas e como as equipes internas de segurança categorizam o conteúdo relacionado” (apesar disso, a análise no capítulo anterior constatou que ainda pairavam dúvidas). Devido a isto, teria havido aumento no escopo da definição de conteúdos enquadrados na categoria - abrangendo ações categorizadas, antes, de outras formas -, contribuindo para mais *enforcements* (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). Por fim, informou:

Em 2020, não tivemos nenhum caso²⁶⁰ de atividade terrorista transmitida ao vivo na Twitch. As intervenções feitas nesta categoria ocorreram por mostrar propaganda terrorista (77 intervenções em 2020) e por glorificar ou defender atos de terrorismo, violência extrema ou destruição de propriedade em larga escala (10 intervenções em 2020)²⁶¹.

2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021.

²⁵⁹ Atualmente, utiliza-se mais o termo “veicular”, embora o termo “vincular” não esteja incorreto (pois refere-se à vinculação de um conteúdo ao outro, como no caso de vincular uma propaganda a uma transmissão) e tenha sido mantido por estar presente no texto original e na tradução oficial.

²⁶⁰ Nos gráficos e no texto do Relatório, o tempo todo é utilizado o termo “*enforcement actions*” (ações de *enforcement* ou “intervenção”, na tradução oficial) nas quantidades por categoria. No entanto, aqui, usam “caso(s)” e “*instances*”, em português e inglês, e em momento anterior, utilizam o termo “denúncia(s)”. Isto expande as interpretações para outras possibilidades, tais como: o último gráfico a ser exibido neste capítulo indica quantos casos de denúncias e sinalizações de usuários foram feitos (e não quantas medidas de *enforcement* ou intervenção), mas a plataforma tem informações sobre quantos casos foram sinalizados por detecção automática ou de alguma outra forma que não por sinalização de usuários? Se sim, por que eles não se encontram nos Relatórios de 2020 (ou, pelo menos, não foram descritos desta forma)? É preciso saber (e informar, por uma questão de adequação aos princípios de Regulação que prezam por transparência e serão discutidos em tópico posterior) quantos destes casos existiram e foram sinalizados por determinado meio, não apenas quantas ações de *enforcement* e quantas denúncias realizadas por usuários ocorreram. Além disso, alegar que “não houve nenhum caso de atividade terrorista transmitida ao vivo na Twitch” é passível de questionamento: o mais correto seria alegar que “não houve nenhum caso constatado (ou, ainda mais detalhado: denunciado por usuários) de atividade terrorista transmitida ao vivo na Twitch”.

²⁶¹ No original: “In 2020, we have not had any instances of live-streamed terrorist activity in Twitch. The enforcements issued in this category have been for showing terrorist propaganda (77 enforcements in 2020), and for glorifying or advocating acts of terrorism, extreme violence or large-scale property destruction (10 enforcements in 2020)”.

Em 2021.1, também teriam recebido poucas denúncias e, conseqüentemente, realizado poucas intervenções. Houve uma diminuição considerável (Ilustração 23), e todas as medidas eram contra “propaganda terrorista”, só um dos três subtemas. A plataforma continuou alegando que seria o tipo "mais grave", e que seguiria "aumentando a capacidade e os recursos disponíveis da equipe [...]" (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Em 2021.2, a expectativa de que a diminuição nas intervenções continuasse se confirmou (Ilustração 23). Além do declínio de denúncias, não houve outro argumento para a queda em intervenções (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

No Relatório de 2022.1, a plataforma repetiu que havia um baixo volume de denúncias e intervenções recebidas e aplicadas na categoria. Porém, notou que mesmo diante da constante baixa frequência de intervenções "em comparação com o padrão da indústria" (sem citar quais para comparação), "[...] houve um aumento notável no número de intervenções relativas a terrorismo" (uma das três subcategorias), de +403% de 2021.2 para 2022.1 (Ilustração 23), e observou que 67% das intervenções envolviam "terrorismo via nome de usuário, indicando que [...] a nova Política para nomes de usuário em março de 2022 provavelmente desempenhou um papel significativo nesse aumento". Ainda assim, outras intervenções (57 de 171) continuaram expressivas, embora fossem uma "flutuação dentro das expectativas" (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022) - sem mencionar quais seriam as expectativas e/ou padrões mínimos esperados.

Ilustração 23. Gráfico de Ações de *Enforcement*: “Terrorismo” e afins (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Em “Assédio e conduta odiosa”, primeira categoria nos relatórios, nomeado “Hateful Conduct, Sexual Harassment, and Harassment” (ou, na tradução oficial: “Conduta de ódio, assédio e assédio sexual”), dentre os alvos de ação, estavam discursos, expressões e demais condutas de ódio e assédio “com base em uma característica protegida baseada em identidade”, “sugestões e solicitações sexuais indesejadas” e “incitar abuso contra a comunidade” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Dados trazidos no texto do relatório (mas não exibidos nos gráficos) revelaram que denúncias de usuários na categoria foram +19% de 2020.1 para 2020.2 em dados brutos, e denúncias por KHW tiveram uma “ligeira queda para 0,219/KHW no segundo semestre (em comparação com 0,224 no primeiro)”. O gráfico, porém, indicou +214% (em quantidades absolutas) e +158% por KHW (Ilustração 24).

Dentre os principais motivos do aumento, citou-se o aperfeiçoamento dos processos de denúncias pelos usuários, de intervenção em suas equipes de moderação e na capacidade de análise de denúncias entre maio e agosto de 2020, tendo respondido “a mais denúncias [...e] de forma mais rápida”. Continuariam, então, realizando melhorias, tendo inclusive citado mudanças relacionadas nas diretrizes em janeiro de 2021 - afinal, o Relatório de 2020 foi publicado naquele ano (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Somente a partir do Relatório de 2022.1 os gráficos passaram a ser exibidos em português brasileiro na tradução oficial, com só uma das imagens em inglês. Os anteriores não tiveram tradução, mas os dados de anos passados publicados em gráficos atualizados no Relatório de 2021.2 foram igualmente traduzidos em 2022.1. Para comparação com 2022 e para evitar repetições, os gráficos aqui usados são de 2022.1, que já contam com informações de todos os demais, sem alterações nos dados quantitativos.

De 2020.2 para 2021.1, as denúncias tiveram +33% (e +0,005/KHW), e intervenções +243% (dado bruto, +164% por KHW; Ilustração 24). Para a Twitch, este aumento pode ter sido pelas mudanças, em janeiro de 2021, nas políticas relacionadas, e que as denúncias se tornaram “mais propensas a levarem a alguma ação, apresentando informações específicas e relevantes relacionadas à violação, [... permitindo] combater uma gama mais ampla de ódio e assédio on-line”. Uma das formas foi desagregar o assédio sexual (“objetificação sexual indesejada, degradação sexual e solicitações sexuais”) de outros assédios (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

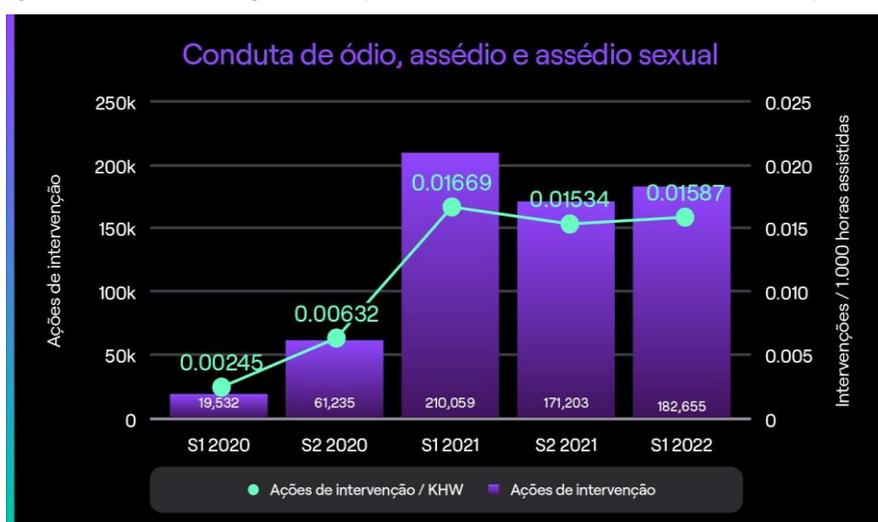
De 2021.1 para 2021.2, porém, houve uma queda “consistente em todas as subcategorias [...] (incluindo assédio sexual)”. A Twitch atribui o resultado aos “esforços concretos realizados para diminuir a desses tipos de comportamento em *reação* às *raids* de ódio já discutidas”, às atualizações em detecção automática para “combater mensagens de spam e o abuso de bots antes que ocorressem no chat, bem como à melhoria da verificação por telefone e e-mail, [...] tornando mais difícil para infratores usar outras contas para continuar causando danos” (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Por último, de 2021.2 para 2022.1, as intervenções aumentaram (Ilustração 3)

[...] predominantemente devido à implementação da nova Política para nomes de usuário em fevereiro de 2022, [...de] padrão mais rigoroso [...], bem como uma ferramenta de aprendizagem automática que, após um período de tolerância, *interviu*²⁶² automaticamente [...]. O volume de intervenções referentes a Conduta de ódio, assédio e assédio sexual manteve a mesma proporção geral, quando calculado sem essas intervenções específicas para nomes de usuário.

2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022.

Ilustração 24. Gráfico de Ações de *Enforcement*: “Conduta de Ódio” e afins (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Além destas três categorias mais enfatizadas em 2020 dadas as atualizações internas da plataforma, outras também tiveram dados apresentados, como “Violência, sangue [em tradução livre: sanguinolência], ameaças e outras condutas extremas” (“Violence, Gore,

²⁶² Grifo da autora para indicar erros. O texto não foi traduzido livremente, é a tradução oficial do Relatório de Transparência em Português Brasileiro, realizada pela plataforma.

Threats and Other Extreme Conduct”) e “Spam e Outras Violações de Diretrizes da Comunidade” (“Spam and Other Community Guidelines Violations”).

A primeira refere-se ao conjunto de conteúdos e ações de “[...] violência extrema ou sangue em excesso, violência sexual, ameaças violentas, automutilação, crueldade animal, condução perigosa ou distraída” e “outros conteúdos/conduas ilegais, perturbadores ou assustadores” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). Com +94% de *enforcements* (Ilustração 25), a plataforma argumentou o mesmo que nos dados de ódio e assédio, também tendo repetido sobre investimentos futuros:

Tal como acontece com [...] conduta de ódio, assédio e assédio sexual [...], esse aumento considerável de intervenções deve-se a ações que tomamos no início do segundo semestre para melhorar os canais de denúncia do usuário, às ferramentas de moderação e à capacidade de análise. Também durante o segundo semestre de 2020, fizemos mais melhorias no nosso sistema de detecção de máquina para esse tipo de conteúdo. Continuaremos a investir em todas essas áreas em 2021.

2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021.

Nota-se uma contradição, ou ao menos ausência de dados: se o gráfico exhibe apenas as quantidades de intervenções, e o gráfico final o total de denúncias por usuários, onde estariam os gráficos (e dados) de sinalizações realizadas por detecção de máquina (automática)? Se a plataforma se dispõe de tais dados, por que não os publicou, contrariando a transparência almejada por princípios de referência? E, se não se dispõe, como pode alegar que um dos motivos do aumento de casos se deu pois fizeram outras “melhorias no sistema de detecção de máquina para esse tipo de conteúdo”? Não fica claro se as intervenções nos gráficos foram somente nos conteúdos reportados por usuários, se envolveram os detectados por máquinas e/ou outras sinalizações.

Ademais, sobre o aumento de 2020.2 para 2021.1, a Twitch alegou ter sido, em grande medida, pelas “intervenções relativas a Ameaças violentas sérias, que aumentaram de 517 para 4.274 (+727%)”, crescimento “atribuível a uma série de fatores no mundo real, incluindo protestos e eleições de alto perfil, bem como a retomada de alguns eventos e atividades presenciais” (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021), mas sem mencionar eleições ou manifestações específicas de um país.

De 2021.1 para 2021.2, a baixa foi “consistente com o decréscimo de 30% no volume de denúncias” desta categoria (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Além da mudança do nome da categoria na tradução oficial (de "Violência, sangue, ameaças e outras condutas extremas" para "Violência extrema, carnificina e outros conteúdos ofensivos"²⁶³, sendo o último termo mais abrangente e o primeiro limitando-se aos casos de violência extrema), o relatório de 2022.1 evidenciou aumento de intervenções (Ilustração 25) mesmo com redução nas denúncias. Argumentou-se haver normalidade em flutuações de categorias com menos denúncias e mais intervenções, e ter tido “postura mais forte contra nomes [...envolvendo] drogas, violência e autoagressão” na nova política já mencionada (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Ilustração 25. Gráfico de Ações de *Enforcement*: “Violência Extrema” e afins (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Em “Spam e outras violações de Diretrizes da comunidade”, cabe lembrar que, como visto em 4.3.2., algumas destas atividades tendem a ser utilizadas em ataques a grupos vulneráveis (das “categorias protegidas”), podem ser desinformativas e/ou com informação propositalmente

²⁶³ Na versão oficial, em inglês, a plataforma usou "Violence, Gore, Threats and *Other Extreme Conduct*" no texto do relatório de 2020 e "Violence, Gore, Threats and *Other Shocking Conduct*" no mesmo relatório, porém no gráfico; essa oscilação também ocorreu nos relatórios do primeiro e segundo semestre de 2022. Somente no relatório do primeiro semestre de 2022, a categoria teve o mesmo título tanto no texto, quanto no gráfico, além de ter sido alterado para "*Extreme Violence, Gore, and Other Obscene Conduct*", que na versão em português brasileiro foi traduzido como “Violência extrema, carnificina e *outros conteúdos ofensivos*”. Grifos da autora. Estes detalhes foram percebidos durante a análise, e não foram mencionados ou detalhados (com informações sobre motivações para alteração) pelos relatórios.

incorreta do canal: atividades "incômodas" e "comportamentos desonestos ou inadequados" são proibidos²⁶⁴.

O aumento expressivo de intervenções (Ilustração 26) foi “maior do que o índice de crescimento de 22% do uso da Twitch”. A plataforma alegou que “devido à variedade de diferentes violações que compõem essa categoria, há uma longa lista de causas”.

Uma das atividades citadas no capítulo 4.2.2.1 como um dos comuns meios de ataques aos grupos vulneráveis é o uso excessivo de “Whisper” (“Sussurro”, mensagens privadas a um determinado usuário/*streamer*), causando “*flood*” de mensagens e prejudicando a experiência do usuário. No Relatório, foi considerada a principal forma para abuso de *spam*, pois são “mensagens privadas e não sujeitas à moderação do canal”. Intervenções nesse sentido tiveram ligeiro aumento (Ilustração 26). Alegou-se que foram necessárias atualizações no sistema de detecção de máquina para bloqueá-las ou sinalizá-las aos destinatários, que “o sucesso desses modelos causou uma queda de 70% nas denúncias de spam relacionadas a Sussurros do primeiro para o segundo semestre de 2020”, e que continuariam investindo em ferramentas de detecção automática, sem mais detalhes. Outra atividade descrita no capítulo 4.2.2.1 como também utilizada para atacar grupos vulneráveis na plataforma é o uso de nomes de usuários não permitidos, com termos discriminatórios. No relatório de 2020, não foram informadas melhorias nesse sentido.

De 2020.2 para 2021.1, as intervenções na categoria diminuíram. A Twitch alegou ter usado tecnologias de identificação automática de contas de *bots*, mas que os números de contas encerradas assim não estão nos gráficos - que resultam somente de “denúncias ou detecções automáticas de conteúdos prejudiciais”, embora tenha encerrado “[...] 15,2 milhões de contas de bots” (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

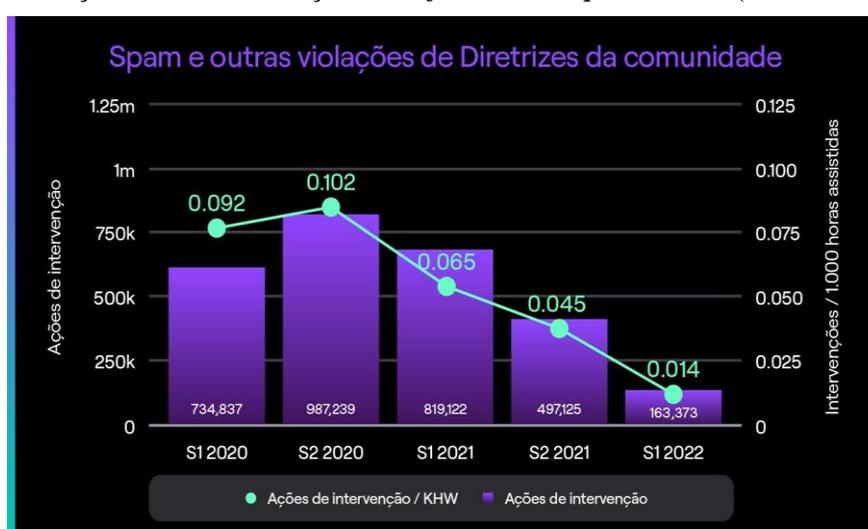
De 2021.1 para 2021.2, a diminuição foi mais expressiva. A plataforma, novamente, disse que as reduções poderiam ter relação com atualizações de produto (dupla verificação associando telefone à conta para comentar nos chats, quando os criadores usam este recurso; e melhorias no sistema de detecção automática de mensagens de *spam*), e que em 2021.2, “a Twitch efetuou ações programáticas em massa que levaram à emissão de 1,77 milhão de

²⁶⁴ Como: “[...] tentar se passar por outra pessoa, filmar alguém que não deseja aparecer na transmissão contra sua vontade, evasão de banimento, uso indevido de ferramentas da Twitch, categorização propositalmente incorreta de transmissão, trapacear em jogo ou jogar um jogo proibido, nomes de usuário inadequados e contas de menores de idade” (2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

intervenções" de eliminação de contas consideradas inautênticas e usadas para inflar dados do canal (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Por último, de 2021.2 para 2022.1, notou-se "a continuação de uma tendência de diminuições constantes iniciada no segundo semestre de 2020". Denúncias da subcategoria *spam* também caíram. A implementação de mais medidas proativas (detecção automática) em 2021.2, novas ferramentas de segurança dos canais e a remoção em massa de contas de *bots* para inflar dados - que desta vez alcançou o total de 970 mil intervenções (e, de praxe, não constam nos gráficos) - também foram apontadas como possíveis motivos (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Ilustração 26. Gráfico de Ações de *Enforcement*: “Spam” e afins (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

De 2020.1 para 2020.2, intervenções de todas as categorias aumentaram (Ilustração 27). A maior parte deste acréscimo teria sido pela elevação do uso global da Twitch em 22% à época, e que este valor estaria "dentro das variações operacionais normais e, em geral, não pode ser atribuído a causas específicas". Houve maior número de denúncias, e além das intervenções que constam no gráfico, "em três ocasiões em 2020, a Twitch identificou e encerrou programaticamente um grande número de contas de bots", "[...] normalmente usadas para inflar artificialmente as contagens de visualizações" (argumento presente em outras categorias). Não foram mencionados os *bots* de disseminação de desinformação e discriminação, citados antes. As ações em *bots* não foram incluídas no gráfico, pois "não foram resultado de denúncias ou detecção de máquina de conteúdo nocivo, mas essas três ações programáticas em massa resultaram em 5,8 milhões de intervenções adicionais".

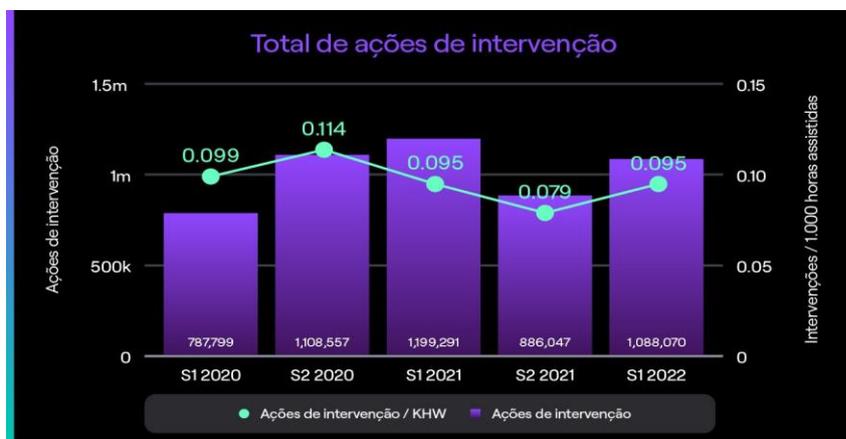
Nas intervenções, todos os relatórios explicaram o que são elas e como as denúncias de usuários são priorizadas para que medidas sejam tomadas, sendo a gravidade do comportamento e a ilegalidade do ato alguns dos fatores. Além disso, informavam sobre prazos e afins. No entanto, o relatório de 2022.1 ainda não tinha dados sobre aviso prévio: "[...] Se o analisador concordar que a denúncia apresenta uma violação das Diretrizes da comunidade, será emitida uma ação de intervenção na conta do infrator". A intervenção pode ir "de um aviso até uma suspensão temporária (de 1 a 30 dias), chegando a uma suspensão por tempo indeterminado para infrações mais graves". Porém o aviso já é uma das possíveis intervenções, e não há menção sobre: "Se algum conteúdo que contenha uma violação tiver sido gravado no nosso serviço, nós iremos removê-lo", diz a plataforma em todos os relatórios. Como já observado, isto pode contrariar princípios, como o Aequitas. Contudo, cabe ponderação, pois casos graves não podem aguardar muito até que o infrator visualize o aviso – ainda assim, ele deveria recebê-lo, e a plataforma não relatou enviá-lo.

Assim como em 2020, onde a possibilidade de apelações (recursos) já era mencionada, na seção “Intervenções” de 2021 foi novamente citada a possibilidade contra intervenções que os usuários acreditem ter sido injustas e/ou aplicadas erroneamente. Em outros momentos do texto, também houve menção a este tema. Em ambos os relatórios, havia um link para a página que detalhava um pouco o processo e como o usuário poderia solicitar recurso. Não se sabe, porém, se as páginas dos relatórios anteriores foram modificadas *a posteriori* para incluir o link - afinal, a página de apelações parece ter sido criada entre 2021 e 2022, e o Portal de Apelações em 2022. De 2020.2 para 2021.1, houve crescimento (dados brutos, sobretudo "Conduta de ódio, assédio e assédio sexual" e "Violência, sangue, ameaças e outras condutas extremas") e queda, por KHW (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

De 2021.1 para 2021.2, a queda foi expressiva e "coerente com a diminuição no volume de denúncias/KHW (-15%), [...] pelas mesmas razões" (Ilustração 27). Este dado foi "contraintuitivo", pois considerou as *raids* de ódio que se intensificaram em agosto e aumentaram denúncias e *enforcements*. "Após lançar ferramentas para ajudar criadores e seus moderadores a combater esses ataques", houve uma "redução significativa" - sem indicar, na seção, quais ferramentas. A campanha "#TwitchDoBetter" também foi citada como possível contribuição (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022). 2022.1, porém, foi “surpreendente”, com aumento de intervenções mesmo com menos denúncias. Uma das

razões foi “o lançamento da nova ferramenta de denúncia para usuários em março de 2022” (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Ilustração 27. Gráfico do Total de Ações de *Enforcement* (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Denúncias de usuários "são priorizadas (com base em diversos fatores, incluindo a classificação e a gravidade do comportamento relatado, e se o comportamento é ilegal ou não)" e enviadas à moderação, com ação de *enforcement* em caso de violação das Diretrizes - que desde 2017, como já exposto, informavam que seria possível impetrar recursos, mas sem descrever o processo ou orientar – nem o Relatório de 2020 havia feito isto, apenas a partir da página de orientações criada entre 2021 e início de 2022.

Em “Aumento de horas assistidas e denúncias enviadas para a Twitch”, observou-se um aumento de 25% de denúncias de usuários em qualquer categoria. O argumento foi, novamente, o de que a Twitch teve um rápido crescimento no período (de 22%/KHW). A elevação de denúncias por KHW não foi expressiva (Ilustração 28), vista como estável. Embora a seção não cite mais nada no texto sobre o gráfico, são expressivas as denúncias por “Spam e Outras Violações de Diretrizes da comunidade” (categoria mais próxima de "Viewbotting, Spam and Other Community [Guidelines Violations]", apresentada no gráfico) e Conduta de Ódio, Assédio Sexual e Assédio, sobretudo.

De 2020.2 para 2021.1, as denúncias tiveram +41% (dados brutos), mas se contrapuseram aos apenas 8% por KHW (Ilustração 28). Mais uma vez, a categoria de Spam e relacionados seguiu crescendo, junto à de conduta de ódio, assédio e assédio sexual, porém com elevação mais expressiva de nudez adulta, pornografia e conduta sexual, e diminuição de terrorismo, propaganda terrorista e recrutamento. Os aumentos de volumes por diversas categorias

estariam, em geral, alinhados ao acréscimo de 30% no uso da Twitch (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). Este foi o semestre com maior quantidade de denúncias feitas por usuários e de intervenções.

Em 2021.2, porém, mesmo com diminuição nas denúncias (Ilustração 28), foram novamente citadas as "raids de ódio" de agosto. Ataques que, como já exposto, aconteceram sobretudo por contas inautênticas (de *bots*) replicando comentários de assédio e discriminação. Embora não frequentemente utilizassem a ferramenta de *raids* da Twitch, argumentou o relatório, receberam este nome pela comunidade.

Essas raids de ódio direcionavam ataques desproporcionais contra comunidades sub-representadas na Twitch, especialmente aquelas lideradas por criadores negros e LGBTQ+, e usavam linguagens especificamente projetadas para agredir e intimidar os membros desses grupos. Por causa disso, o número de denúncias atingiu um pico em setembro, com um volume de 1,14 denúncia/KHW (+33% acima da média registrada em março-agosto de 2021).

2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Pelo relatório, para contê-las, usaram ferramentas: de verificação por telefone para usar o chat, sujeitas à inserção pelo *streamer*; de detecção de suspeitos de tentar burlar banimento do chat; de "modelos de aprendizagem automática" para filtrar mensagens; e litígio.

Em 2022.1, as denúncias passaram a diminuir "consistentemente desde o pico atípico no primeiro semestre de 2021, quando restrições causadas pela pandemia ajudaram a criar um grande fluxo de novos usuários" - ainda que, em comparação com 2020.1 (Ilustração 28), quando a pandemia começou, o total de denúncias de usuários tenha quase duplicado em 2021.1. Mesmo assim, houve diminuição de 2021.1 para 2022.1, diante das "novas tecnologias e ferramentas implementadas ao longo do segundo semestre de 2021, que previnem com sucesso comportamentos mais relatáveis antes que ocorram", com duas exceções na tendência de queda: "[...] Conduta de ódio e assédio, que teve um aumento de 2,1 milhões para 2,3 milhões (+8,0%), e Terrorismo, que aumentou substancialmente de 112 mil para 273 mil (+144%)". Para a subcategoria Terrorismo, alegou-se que o aumento poderia ter sido, "em grande parte, atribuível ao conflito entre a Rússia e a Ucrânia", com +4,5 mil denúncias/semana antes do conflito, em 24/02/22, e +12,1 mil denúncias/semana em seguida, +166% (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022). Não foram mencionadas razões para o aumento de denúncias de Conduta de ódio e assédio na seção.

Ilustração 28. Gráfico do Total de Denúncias dos Usuários por Categoria (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Na moderação interna (geralmente do *chat*), feitas por moderadores do *streamer*, houve aumento em todos os tipos de 2020.1-2020.2 (Ilustração 29). Nota-se que cobertura de canais que usam moderação de usuários elencados para serem moderadores foi superior, nos dois semestres, às “proativas”, realizadas por *bots* (Automod). No entanto, houve um aumento maior, de 2020.1 para 2020.2, nos canais que utilizam AutoMod (+5,75%, considerando o percentual de Minutos Assistidos Moderados), se comparado com o acréscimo de canais que usam moderação humana (3,72%). Além disso, somados, os percentuais não representaram aumento tão expressivo de 2020.1 para 2020.2.

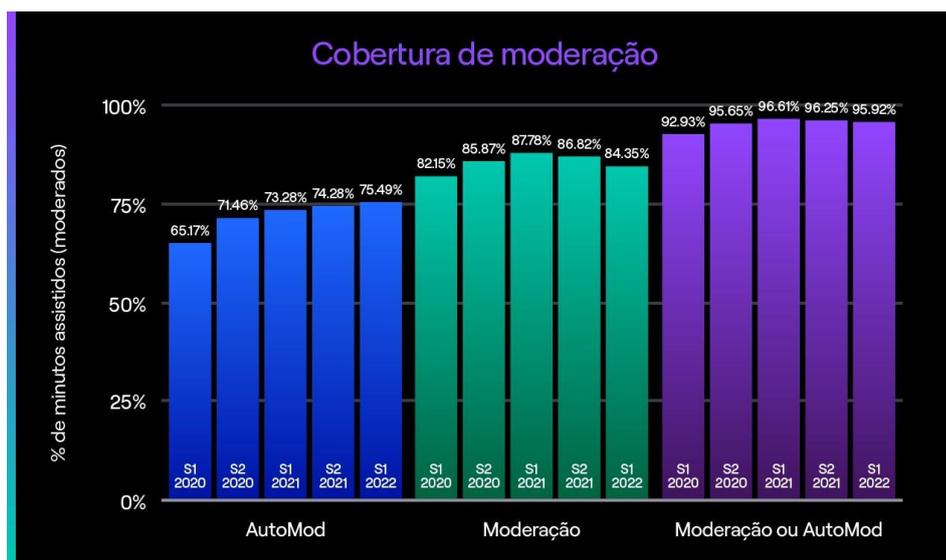
Cabe lembrar que ações “proativas” influenciam diretamente na análise dos *chats* neste estudo, uma vez que os *bots* removem conteúdos com termos “proibidos” (recurso “Termos de Bloqueio”) pelo *streamer* antes mesmo de eles aparecerem para o público - já as remoções “manuais” ou “ativas” pelos humanos podem levar segundos ou minutos, ou simplesmente não ocorrer por desatenção ou discordância. Nos relatórios da Twitch supracitados, acredita-se que “canais maiores são muito propensos a ter moderadores ativos”.

De 2021.1 para 2021.2, notou-se um aumento pouco menos expressivo na cobertura de moderação por AutoMod e ligeira diminuição de moderação humana nos *chats* - mantendo, na soma de ambas, proporção similar, embora um pouco menor (de 96,61%, caiu para 96,25%), apesar de a plataforma ter dito que se “manteve a mesma proporção geral” (2021 H2 TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Por último, em 2022.1, houve continuidade na queda de mensagens removidas desta forma, tanto ativa quanto proativamente (com “AutoMod e Termos bloqueados em canais”), -14% e -

27%, respectivamente, comparando com 2021.2, e no total, -20,5% (Ilustração 29), chegando a valores próximos aos de 2020.1. Dentre os motivos, novamente foram citadas as melhorias nos sistemas automáticos e todos os demais recursos já informados. Na cobertura de moderação, em %, foi mais notável a queda no uso de moderação humana e o leve aumento dos recursos proativos, representando, no fim, +0,3% na soma de ambos os tipos (Ilustração 8), comparando com 2021.2. Outras razões não foram alegadas (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Ilustração 29. Gráfico de Cobertura de Moderação Interna dos Canais (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Dentre as ações que os moderadores internos de cada canal podem realizar para garantir que as regras estipuladas pelo *streamer* sejam seguidas, já foram identificadas três, que constam no Relatório de 2022.1: exclusão de mensagens, suspensão temporária ("Timeout", que impede o envio de mensagens por um período) e banimento definitivo. A plataforma afirma, no documento, ter aprimorado recentemente (entre 2020 e 2021) tais ferramentas, permitindo que usuários banidos possam recorrer da decisão para os próprios moderadores decidirem se aceitarão reintegrá-los ou não - no entanto, conforme já afirmado, inexistente uma forma de recorrer diretamente à Twitch.

Em 2020.1, o Relatório afirma terem sido enviadas 24,4 bilhões de mensagens em *chats* da plataforma, e 32,6 bilhões (+33%) em 2020.2. A Ilustração 30 revela +61% de mensagens removidas proativamente com Termos de Bloqueio e AutoMod, além de +98% de mensagens excluídas manualmente (ativamente) pelos moderadores – aumentos de “conteúdo de chat

censurável removido” parcialmente explicáveis pelo maior total de mensagens enviadas supracitado e +40% de canais na Twitch em 2020.2.

Observa-se que, na tradução oficial em português, foi empregado o termo “censurável”, que no original era “objectionable”. Embora uma das traduções possíveis seja “censurável”²⁶⁵, este termo, em português, pode conduzir a uma interpretação equivocada - o mais adequado, em apenas uma palavra, seria o segundo termo no Cambridge Dictionary, “ofensivo”. O restante do acréscimo, segundo a Twitch, pode ter se dado em função do aumento na cobertura de moderação e ao lançamento do painel ModView.

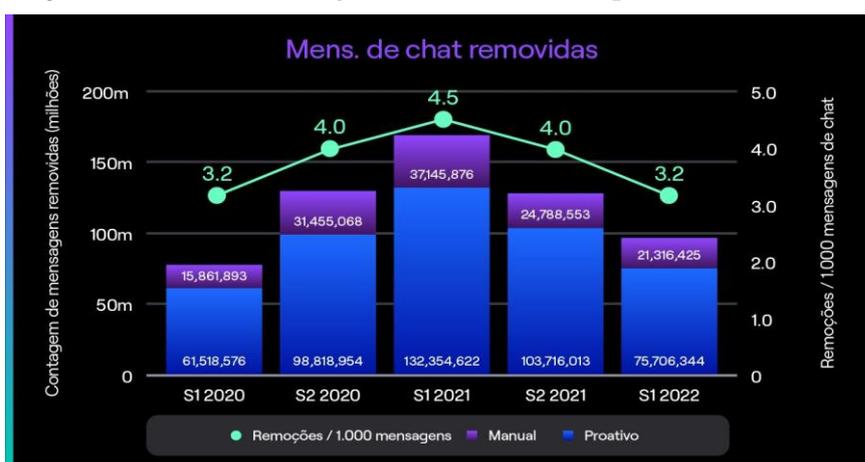
Em relação às remoções proativas e manuais de mensagens de *chat* (realizadas pelos moderadores dos canais), o Relatório de 2021.1, diferentemente dos demais, não exibiu gráficos com as quantidades brutas e /KHW, embora tenha disposto, em seu texto, que houve um aumento de 15% do último período 2020.1. Apenas gráficos de cobertura de moderação foram exibidos (Ilustração 8). Somente no relatório seguinte, e no de 2022.1, os gráficos, por contarem com dados anteriores, exibiram as quantidades (Ilustração 30). As melhorias na ferramenta de AutoMod e uma maior cobertura de moderação humana foram vistas como motivos (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Em 2021.2, com a volta do gráfico de remoção de mensagens, foi possível notar a queda (Ilustração 30) nas remoções manuais e automáticas, alegando-se os mesmos motivos. Na ocasião, usou-se o termo "toxicidade" em relação aos *chats*: "Após picos no primeiro semestre de 2021 e no início do segundo semestre, a toxicidade geral em chats diminuiu na segunda metade do segundo semestre". Além disso, segundo o relatório de 2021.2 (2022):

O número de moderadores ativos em todo o serviço também diminuiu ao longo do segundo semestre de 2021. Este número havia culminado no primeiro semestre de 2021, então o declínio no número de ações de moderação pode indicar que os moderadores estão menos engajados do que estavam no primeiro semestre, ou [...houve] uma reversão para a média regular após um pico temporário. Dados adicionais de 2022 nos ajudarão a compreender plenamente essa mudança.

²⁶⁵ CAMBRIDGE DICTIONARY (2023), do inglês para o português. Disponível em: bit.ly/3KHtqPI. Acesso em 27 jan. 2023.

Ilustração 30. Gráfico de Mensagens de chat Removidas pelos Canais (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Finalmente, de 2020.1 para 2020.2, na moderação interna, houve aumento expressivo (+72%) nos banimentos permanentes e nas suspensões temporárias tiveram +40% (Ilustração 31), o que seria devido a ter +29% canais únicos de transmissão em 2020.2.

De 2020.2 para 2021.1, o aumento continuou, supostamente em função do acréscimo na cobertura de moderação ativa e proativa (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). De 2021.1 para 2021.2, o total bruto teve -24% (Ilustração 31), com múltiplos fatores tendo sido alegados, tais como, de novo, os "recursos aprimorados de detecção proativa"; a detecção de usuários suspeitos de evadir banimentos do chat; e "a maior utilização de padrões de verificação de contas e um declínio na cobertura de moderadores ao longo deste período", sem indicar possíveis motivos para a queda no contingente de moderadores internos (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022). De 2021.2 para 2022.1, a tendência de queda permaneceu (Ilustração 31), o que teria sido, mais uma vez, pelas melhorias na detecção automática e "prevenção de comportamentos e contas nocivas por meio de novas tecnologias e ferramentas" (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Ilustração 31. Gráfico do Total de Ações de *Enforcement* dos Canais (2020-2022.1)



Fonte: 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022

Vale dizer que somente a partir das versões de 2021 os relatórios foram divididos e publicados em dois momentos distintos: um de 2021.1 (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021), e um de 2021.2 (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022). A plataforma iniciou o de 2021.1 informando sobre sua "Filosofia de Segurança", dizendo que a Twitch "criada para incentivar os usuários a se expressarem e entreterem uns aos outros, mas também que [...] seja um lugar seguro", tentando "[...] equilibrar essas necessidades importantes, permitindo que os usuários se expressem, mas sem dizer ou fazer qualquer coisa que seja prejudicial (ou ilegal) para outras pessoas", com o intuito de eliminar "interações ilegais, negativas e nocivas". As Diretrizes foram citadas como um parâmetro, e para que elas sejam respeitadas, utilizam-se "[...] a mobilização e comunicados originados pela comunidade, juntamente com soluções tecnológicas", tanto as criadas pela Twitch, quanto as de terceiros, visando atender seu padrão ou "[...] definir normas mais restritas em seus próprios canais".

Em seguida, informa-se a abordagem da plataforma para segurança, lembrando ser um serviço de transmissão ao vivo, e que "a grande maioria do conteúdo que aparece na Twitch desaparece após ser criado e visto". Isto "nos obriga a pensar na segurança e na integridade da comunidade de maneiras diferentes em comparação a outros serviços que se baseiam principalmente em conteúdo pré-gravado e de upload", alega. Como já exposto, há inúmeros desafios em moderação de conteúdo de áudio (ou envolvendo áudio), sobretudo ao vivo. É, portanto, por meio de "experimentos e investimentos", "ferramentas e processos", que são testadas alternativas que atendam a estas especificidades, estabelecendo parcerias e

capacitando membros. Todavia, as parcerias não são detalhadas na seção. Por último, exibe-se uma ilustração indicando que as Diretrizes são a base da segurança em níveis utilizada.

Figura 25. Pirâmides da Segurança em Níveis (Relatório de 2020 x Relatório de 2022.1)



Fonte: 2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021; 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022.

Quanto às Diretrizes, cabe apenas acrescentar que são entendidas, no Relatório, como "a base do ecossistema de segurança", com suas "Content and Behavior Policies" (Políticas de Conteúdo e Comportamento), e que "ter clareza é importante", considerando que são elas as responsáveis por informar as "expectativas de comportamento na Twitch". Há, então, trabalho contínuo de aperfeiçoamento, com exemplos claros "sempre que possível", e desafios de uma evolução constante da "cultura da comunidade".

O segundo nível ("Service-Level Safety", ou "Nível do Serviço de Segurança" na tradução oficial, ou "Segurança em Nível de Serviço" em tradução livre), refere-se ao conjunto de "[...] tecnologias e operações usadas para preservar as Diretrizes da Comunidade em toda a Twitch". Aqui, três partes são indicadas: detecção automática (que vem sendo aplicada nos últimos dois anos e ativa alertas para verificação de conteúdo por uma equipe interna, principalmente em casos envolvendo nudez, conteúdo sexual, sangue e violência extrema), denúncias de usuários e análise e aplicação (considerando as denúncias um recurso essencial para moderação, e informando possuir profissionais "treinados" e "experientes" para analisá-

las, reiterando que as prioriza de acordo com sua gravidade). São citadas ferramentas para minimizar danos psicológicos e físicos decorrentes da exposição contínua durante a análise: vídeos nocivos são exibidos automaticamente em “preto e branco”, com “resolução mais baixa e/ou sem som”, e há “programas” e “benefícios” para a “proteção do bem-estar mental” de sua equipe.

O terceiro nível (de segurança do canal) reflete a liberdade que a plataforma concede aos criadores dos canais para que definam suas próprias regras de conduta, desde que alinhadas às Diretrizes. Assim, definem seus próprios moderadores, e podem até mesmo definir regras alternativas e/ou complementares às Diretrizes - o que tem efeitos benéficos e, em alguns casos, negativos, favorecendo "bolhas" específicas de disseminação de conteúdos que não estão em conformidade com as Diretrizes, como já argumentado (porém, no relatório, não há nada sobre isso). Além disso, neste nível, foram novamente descritas as táticas disponíveis para contenção de casos que contrariam as políticas da Twitch (como bloqueios temporários do canal, definitivos e afins).

No último nível (de segurança do espectador), a plataforma diz que almeja que seus espectadores tenham a possibilidade de "personalizar a segurança da sua experiência", e por isso conta com "[...] alertas de conteúdo adulto, filtros de chat e ferramentas para bloquear outros usuários, para que cada um personalize o conteúdo e suas interações em todo o serviço" (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

Nas “atualizações de segurança” do relatório, referentes a 2021.1, foram citadas duas atualizações nas Diretrizes (embora o levantamento desta pesquisa tenha identificado três, ao menos até maio de 2021) realizadas com o intuito de “reduzir o risco de prejuízos graves à nossa comunidade”: uma se refere aos danos²⁶⁶ ocorridos fora da plataforma, e a outra, publicada em maio, aos danos graves que podem ser causados por "indivíduos de influência" - quando há “[...] alta probabilidade de incitação a atos de violência no mundo real” (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

²⁶⁶ Geralmente casos de “[...] violência extrema ou letal, atos de terrorismo, liderança ou participação em um grupo de ódio conhecido, agressão sexual, exploração sexual de menores e outros atos ou ameaças credíveis que tragam risco a funcionários ou membros da comunidade” - e para equilibrar “segurança e privacidade”, a plataforma afirmou ter feito altos investimentos em uma equipe de investigação para atender às análises destes casos, tendo inclusive firmado parceria com uma “firma de advocacia externa especializada em investigações”. (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021). Cabe lembrar que em janeiro de 2021 havia ocorrido a invasão ao Capitólio nos EUA.

Foram, de novo, citados esforços na capacidade operacional da plataforma, na análise dos relatórios de segurança dos usuários e na quantidade de moderadores que, em 2020, havia duplicado em relação ao período anterior - já entre outubro de 2020 e junho de 2021, outra equipe quadruplicou (em referência à Equipe de Responsáveis pelo Cumprimento da Lei²⁶⁷), como já exposto. Além disso, foram realizados investimentos nos times “[...] responsáveis por investigações aprofundadas de casos complexos, avaliações de apelações contra suspensões, revisões proativas de conteúdos e nosso programa de garantia de qualidade” (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

No relatório de 2021.2, além dos conteúdos repetidos (descrições gerais do funcionamento de ferramentas, conceitos etc.), foram acrescentadas as seguintes “atualizações de segurança”: novas revisões nas Diretrizes – a Política de *links* para Jogos de Azar, a proibição de todas as plataformas de *chat* por “vídeo aleatório”²⁶⁸ e a proibição da promoção à autoagressão²⁶⁹ -, mudanças em aspectos de conformidade - segundo a plataforma, seu trabalho é realizado em "estreita colaboração com reguladores e legisladores em todo o mundo para garantir estar em conformidade com todas as regulamentações obrigatórias", com esforço no fluxo diferenciado de análise das denúncias adaptado às demandas da Lei de Fiscalização da Rede da Alemanha ("NetzDG"), inclusive com bloqueio de geolocalização de vídeos gravados (transmissões passadas e/ou clipes) "de natureza violadora em relação a esta lei", em junho de 2021, detalhando dados no Relatório de Transparência da NetzDG²⁷⁰, onde indica que “99,61% das denúncias encaminhadas por meio do fluxo designado da Lei de Fiscalização da Rede foram verificadas dentro de um período de 24 horas” -, alterações em produtos – a já exposta verificação de telefone para *chat*, a detecção automática de usuários suspeitos por evadir banimentos e de *bots*, cada uma destas em setembro, novembro e agosto de 2021, respectivamente -, e novidades em comunicação - na "central de segurança", foi lançado, em julho de 2021, um "ponto único de acesso" (página única) com informações sobre confiança e segurança, comunicados, instruções e vídeos instrutivos, e em "relatório de responsabilidade", mencionou-se uma "segunda avaliação independente anual de práticas de confiança e

²⁶⁷ Do inglês “Law Enforcement Response team”, ou “LER”, em referência às equipes que se concentram em conter e prevenir “[...] danos contra crianças, contraterrorismo, interações com autoridades de segurança e violações graves fora do serviço” (2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2021).

²⁶⁸ Omegle e afins. Sites do tipo já não eram permitidos na Twitch antes desta atualização, mas para evitar equívocos e maior exposição a riscos, as Diretrizes passaram a proibir “todos” os relacionados.

²⁶⁹ A autoagressão, em si, já era proibida desde antes.

²⁷⁰ **JULY-DECEMBER 2021 NETZDG TRANSPARENCY REPORT** (2021). Disponível em: bit.ly/3L1YOKi. Acesso em: 15 abr. 2023.

segurança on-line da organização The Internet Commission²⁷¹ , com conclusões de "perspectiva valiosa para nosso desenvolvimento futuro", sem maiores detalhes (2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Por último, no relatório de 2022.1, além do que já foi exposto e repetido, foram acrescentadas as seguintes alterações: em **“Diretrizes da comunidade”**, as **1. políticas de nomes de usuário** (indicando que nomes de "natureza odiosa ou assediadora sempre foram proibidos", mas que agora, com regras específicas, proíbem os relacionados a "drogas pesadas e conteúdo sexual", além de ferramentas de detecção proativa que permitem "impor automaticamente intervenções imediatas contra os mesmos [os usuários] ou instruções para redefinição de nome, dependendo da gravidade da violação", com anúncio em fevereiro do referido ano e implementação em março); a **2. política contra "superdisseminadores de desinformações nocivas"** (proibindo o uso da Twitch "por aqueles cuja presença on-line é dedicada a compartilhar persistentemente tópicos de desinformação prejudiciais e comprovadamente falsos, tais como conspirações que promovam violência" - a plataforma citou que definiu tais critérios com a contribuição de "especialistas terceirizados", nomeando, contudo, apenas o Global Disinformation Index²⁷² -, tendo esta política sido anunciada e implementada em março); as **3. atualizações contra “conteúdo sexual”** (na linguagem, com mais exemplos e removendo a categoria "Exploração e violência sexual"); e as **4. alterações contra autoagressão** (na política de "tópicos sensíveis", proibindo a glorificação de distúrbios alimentares). Ambas foram anunciadas e implementadas em abril e junho.

Em **“Produtos”**, foram enfatizados: **1. o lançamento, em março, do Portal de Apelações** (não tendo sido mencionada, nesta seção, a possibilidade de apelação em ano anterior, embora isso tenha sido constatado em Diretrizes e relatórios prévios - ainda assim, parecia inexistir um portal específico com este fim de forma pública, acessível a qualquer usuário e com descrição do processo em etapas, mesmo que insuficientes para estar de acordo com alguns princípios, como será argumentado em capítulo posterior); e **2. a atualização, também em março, da "ferramenta de denúncias"** (com melhorias de design, tornando-o mais intuitivo para "agilizar o processo de denúncia, o que é crucial em um ambiente de transmissões ao vivo onde o conteúdo é transitório" - foi retratada uma nova funcionalidade de pesquisa para

²⁷¹ **INTERNET COMMISSION ACCOUNTABILITY REPORT 2.0** (2021). Disponível em: bit.ly/41fhSu9. Acesso em: 15 abr. 2023.

²⁷² A Twitch alegou que este teria informado que, "[...] como a desinformação não se dissemina naturalmente na Twitch, a maior oportunidade para desinformações prejudiciais se baseia na capacidade dos superdisseminadores formarem e cultivarem comunidades de desinformação no site".

que usuários encontrem os motivos exatos de denúncias que seriam aplicáveis, além de um menu com categorização para “conteúdos ao vivo, VODs ou clipes” (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Em “**Comunicação e Educação**”, a plataforma citou: **1. atualizações na Central de Segurança** (adicionando "vídeos educativos com streamers" para informar a comunidade sobre o tema em "formato mais simplificado, consumível e interativo" - contudo, apesar de constar no relatório de 2022.1, esta alteração foi de junho de 2021); e **2. Mensagens em páginas de canais suspensos** (tendo adicionado "mais detalhes às mensagens nas páginas iniciais de canais indisponíveis, para dar aos espectadores mais informações sobre as razões pelas quais o canal que acessaram não está mais disponível", recurso que teria sido implementado em janeiro de 2022 - porém, em termos práticos, não foram observadas mudanças durante a execução da pesquisa, mesmo verificando canais banidos em 2022; 2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

Por último, mencionaram-se os "*incidentes* de segurança notórios na Twitch" (grifo nosso), como o atentado de 14 de maio de 2022 em um supermercado de Buffalo (local muito frequentado pela comunidade negra de Nova Iorque), transmitido ao vivo, e a divulgação de um manifesto de supremacia branca pelo mesmo atirador, simultaneamente, "em outro serviço de compartilhamento de conteúdos". Alegou-se ter usado "diversos mecanismos para detectar, encaminhar e remover a transmissão e o usuário do nosso serviço em menos de dois minutos após o início da violência", e que a transmissão não teria sido gravada por seus recursos, mas de um espectador, publicando-a em outros locais. Além do monitoramento nas horas seguintes, prevenindo retransmissões e conteúdos relacionados, teria contribuído com "outras empresas de tecnologia através do Fórum Global de Internet de Combate ao Terrorismo para compartilhar informações relevantes e limitar a disseminação on-line da gravação", com o "FBI, Departamento de Segurança Nacional, a Unidade de Inteligência Cibernética da Polícia de Nova York" e publicado uma declaração (2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT, 2022).

4.3. Adequação da Twitch aos princípios de Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo

Conforme indicado em “3. Dados e Métodos”, a análise de adequação da Twitch aos princípios de Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo foi realizada tendo em conta apenas: 1. os princípios de referência para o tema e que sejam aplicáveis para

discriminação e desinformação (selecionados a partir dos critérios do capítulo 3 e cujo referencial teórico consta no capítulo 2.5), bem como os critérios de métricas (notas) também indicados (Apêndice D); e 2. as versões das Diretrizes da Comunidade analisadas no capítulo 4.2.1, em especial as relacionadas aos anos eleitorais observados: 2016²⁷³, 2018, 2020 e 2022 – nos princípios que citam Relatórios de Transparência, estes também foram analisados.

Geralmente criados por organizações da sociedade civil, acadêmicos e outras instituições em conjunto, durante fóruns e demais eventos com abordagem multissetorial, os princípios aqui abordados são alguns dos norteadores de proteção aos direitos humanos na Internet, sobretudo em Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo.

Destarte, foi elaborado pela autora o quadro do Apêndice D, com as “notas” da Twitch para cada ano, documento e princípio, bem como suas médias aritméticas. Valores “N/A” (não aplicável) e “APLICAÇÃO LIMITADA”, com sentido autoexplicativo, ressaltam aspectos que a plataforma não tem competência jurídica e/ou funcional para aplicar, tem competência parcial e/ou ainda não foram encontrados dados públicos sobre (“SEM DADOS”).

Observou-se que a Twitch possui um histórico complexo com questões envolvendo transparência, tendo apresentado índices muito menores em comparação com os demais tópicos dos princípios analisados, embora nos últimos anos, de 2020 a 2022, tenha melhorado nesse aspecto após a implementação dos Relatórios Globais de Transparência. Contudo, cada princípio define requisitos que os relatórios e as plataformas devem apresentar, e por isso a nota de adequação a cada um deles, para o mesmo tópico, pode variar: alguns princípios, discutidos posteriormente e também observados no Apêndice D, sugerem que os relatórios contenham detalhes adicionais acerca das categorizações dos dados de ocorrências que a Twitch não possui, como desagregação por região ou idioma de ocorrência, ou que a plataforma também mencione a possibilidade de utilização de um painel alternativo de solução de disputas ou tribunal competente, entre outros fatores descritos.

Este tema tem conexão com desinformação e discriminação não somente porque a transparência é necessária para contê-las, considerando que é preciso conhecer e publicizar os dados desagregados com precisão para diagnosticar problemas e, então, saná-los, com diálogo transparente entre diferentes atores e setores (considerando as boas práticas em Governança da Internet indicadas no capítulo 2.5), mas também porque, para proteger os direitos humanos

²⁷³ Por não ter sido encontrada a versão do ano supracitado, foi utilizada como base a primeira versão de 2017.

garantindo a não-discriminação e o acesso à informação confiável, não se pode desrespeitar os demais direitos humanos, como a liberdade de expressão e a livre associação – argumento reiterado na revisão de literatura (2.5). É por meio da transparência e do respeito ao *devido processo*²⁷⁴ que é possível avaliar se abusos e remoções arbitrárias estão sendo cometidos pela plataforma, incluindo eventuais violações a estes direitos, considerando, é claro, os limites que estes também devem ter perante a violação dos demais.

Além disso, outra observação relevante foi quanto à competência cultural para análise e moderação de conteúdo, cuja nota atribuída para a Twitch permaneceu zero nas versões de todas as Diretrizes coletadas, sobretudo porque as Diretrizes fornecem poucas informações sobre o tema, e até mesmo os Relatórios de Transparência não são suficientes. Não se sabe, porém, se a plataforma de fato apresenta este cenário ou somente não publiciza isto. De qualquer modo, vale mencionar que, por exemplo, além de serem audiências distintas, com perfis, origens e quantidades distintas, as dos canais Trihex e Destiny apresentaram menos mensagens com conteúdos relacionados à desinformação e/ou insultos discriminatórios explícitos do que as dos brasileiros Jukes e Rakin, assim como os próprios títulos de transmissões dos *streamers* e os atribuídos por terceiros.

O primeiro item (sobre o *chat*) pode ser devido a regras de moderação interna dos canais, mas o segundo (sobre os títulos) refere-se à atuação da equipe de moderação geral da Twitch, e termos que seriam muito explícitos para serem permitidos em inglês (como “atnivax”, utilizado em um título de Destiny, provavelmente²⁷⁵ tentando “driblar” a detecção automática da Twitch) permaneceram visíveis em português, vide análise dos canais de Rakin, Jukes e Xbox Mil Grau (como “gay”, em título com sentido discriminatório).

Além disso, a competência cultural não é importante apenas para restringir, mas também para não restringir de forma arbitrária e autoritária, desconsiderando importantes elementos culturais (sociais, políticos, linguísticos...), como pareceu ter sido o caso do banimento de Taynah “TayHuHu”, considerado injusto pela comunidade e que foi revertido após muito tempo e insistência de usuários que a apoiaram com *hashtags* no Twitter.

²⁷⁴ Termo mais aprofundado nas subseções seguintes, referentes a cada um dos princípios, mas que também consta no Glossário.

²⁷⁵ É preciso, porém, ponderar a validade desta hipótese, pois existe a possibilidade de ter sido apenas um erro de digitação. Mais uma vez, a transparência seria importante para validá-la e agir sobre, trazendo estatísticas de denúncias e intervenções desagregadas por idiomas e regiões, por exemplo.

Outros aspectos que se relacionam intrinsicamente com o devido processo (legal ou não), integridade e explicabilidade também tiveram notas menores (em alguns casos, zeradas em todos os períodos, como nos princípios 2 e 4 dos Manila Principles, ambos sobre remoção e restrição de conteúdo). Mais uma vez, até é possível que a plataforma tenha melhor atuação do que a indicada no Apêndice D elaborado pela autora, porém isto não está publicizado nos Relatórios de Transparência e nas Diretrizes, embora estas tenham tido boa evolução ao longo do tempo, evidenciada por suas notas altas (mas geralmente associadas ao desempenho de melhor descrição dos conteúdos não permitidos e punições aplicáveis).

No caso dos Santa Clara Principles, as notas de conformidade da Twitch tiveram algumas reduções da primeira para a segunda versão da declaração, principalmente porque os princípios foram mais refinados e novos critérios mais detalhados foram incluídos. Na versão de 2018, por exemplo, a Twitch recebeu média final de todos os anos 0,9 no quesito “Numbers”, sobre transparência de indicadores de denúncias e intervenções, mas recebeu média final 0,6 na versão de 2021 dos princípios por terem sido aprimorados, sugerindo elementos que a Twitch não disponibilizava (descritos em tópico específico desta seção).

Por último, destacam-se as médias finais de tópicos sobre apelação/recursos, que, embora tenham tido evolução sobretudo a partir de 2020 (o Relatório de 2020 foi considerado no referido ano, embora publicado em 2021), ainda tiveram, em geral, notas inferiores a outros tópicos. Notificações e acompanhamentos do processo melhoraram, bem como informações sobre como realizá-lo, porém ainda há poucos dados sobre quem os realiza (e os poucos existentes são genéricos: capítulo 4.2.2.2), qual a competência cultural destes envolvidos, e se há um revisor “imparcial” não relacionado à primeira avaliação da ocorrência. Os aspectos das diretrizes que foram infligidos também passaram a ser mais nítidos para os envolvidos, porém continuam causando dúvidas na comunidade (capítulo 4.1.3.2 sobre Destiny), pois os elementos que conduziram infrator à penalidade não são mencionados, apenas pontos gerais das Diretrizes (como “Conduta de ódio e assédio”). Ao longo de 2022, como já informado, a Twitch passou a testar, em alguns casos, o envio de *clips* (trechos) das transmissões que teriam provocado a intervenção, o que melhoraria ainda mais a pontuação da plataforma nesse sentido – porém isto ainda não está disponível para todos e não consta nas Diretrizes.

4.3.1. Devido Processo

Christchurch Call (2019?): em “**Respect, and for Governments protect, human rights**”, preveem que sejam respeitados os Direitos Humanos direta e indiretamente, bem como que sejam evitados “impactos adversos”.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em “**1. Direitos Humanos e Devido Processo**” (primeiro “**princípio fundacional**”), é previsto que as empresas garantam a integração de “considerações sobre direitos humanos e devido processo” em todas as etapas de moderação, e outros pontos de divulgação (transparência), limitações em processos automatizados sem revisão humana de remoção de conteúdo e suspensão. Difere do Christchurch Call, que imputa às plataformas apenas o “respeito” aos Direitos Humanos, e aos Governos a sua proteção (provavelmente devido à discussão anterior sobre ser mais recorrente a atribuição de competência aos Estados nesta matéria, muitas vezes isentando que plataformas também garantam estes direitos, e não apenas os respeitem).

Princípios Aequitas (2021?): em “**4. O direito à representação legal**”, defende-se que processos de tomada de decisão não impeçam “um utilizador de recorrer judicialmente a um tribunal ou a uma entidade independente de resolução alternativa de litígios”, resguardando o “devido processo legal” e a oferta de procedimentos adequados.

Twitich: tanto em 2016 quanto em 2018, o respeito aos Direitos Humanos e, sobretudo, ao Devido Processo, era mínimo na previsão das Diretrizes. Conforme argumentado nos subtópicos posteriores (4.3.1.1. e outros), a plataforma passou a adotar mais mecanismos relacionados à transparência a partir de 2020 com seus Relatórios e mais orientações sobre apelo e revisão, tendo alcançado relativa estabilidade desde então, até 2022 (último período analisado), sem novas grandes mudanças implementadas.

Considerando o maior detalhamento de tópicos do segundo princípio, pode-se dizer que a Twitch teve um menor grau de compatibilidade com este, sobretudo em relação à transparência e limitação de mecanismos automatizados para revisão e remoção de conteúdo sem suporte processual humano. Contudo, o primeiro princípio, mesmo com tópicos mais genéricos e abrangentes, também não apresentou grande adequação.

Por fim, como não foram encontrados dados específicos sobre o tópico de representação legal (Princípios Aequitas) nas Diretrizes e demais páginas consultadas na plataforma, não foi possível concluir se ela está ou não em conformidade com este princípio.

4.3.1.1. Governança e Transparência

Manila Principles (2015): defende-se que a “**6. Transparência e prestação de contas devem ser integradas em leis e em políticas e práticas de restrição de conteúdos**”.

Change the Terms (2017~2018?)²⁷⁶: em “**1. "Terms of service and acceptable-use policies"** (termos de serviço e de uso), é ressaltada a importância de uma documentação do tipo para explicitar os motivos pelos quais uma conta pode ser encerrada, incluindo atividades de ódio dentro e fora da plataforma, mesmo por meio de financiamento em redes de processadores de pagamentos.

Christchurch Call (2019?): em “**Provide greater transparency in the setting of community standards or terms of service**”, “**Enforce those community standards or terms of service in a manner consistent with human rights and fundamental freedoms**” e “**Implement regular and transparent public reporting**”, defendia-se que o termos de serviço e diretrizes fossem mais transparentes e enfáticos nas consequências da publicação de conteúdos “terroristas e violentos”, bem como nos procedimentos de remoção destes, além de priorizar moderações para estes casos, sem abdicar dos processos de apelação e recurso e da apresentação de dados relacionados em relatórios de transparência com metodologia clara e explicada.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em “**2. Regras e Políticas Compreensíveis**” (segundo “princípio fundacional”²⁷⁷), os princípios defendem a disponibilização dos termos e diretrizes em um local de fácil acesso e centralizados em um único diretório, bem como a transparência com detalhes sobre todos os tipos de penalidades aplicáveis e quais casos poderiam acarretar em suspensão temporária ou permanente.

Além disso, em “**4. Envolvimento do Estado em Moderação de Conteúdo**” (quarto “princípio fundacional”), os Santa Clara Principles 2.0 (2021) preveem que as empresas reconheçam e informem os usuários sobre riscos de envolvimento estatal na moderação de conteúdo, inclusive permitindo que estes tenham ciência caso um Estado peça para participar ou de fato participe de ações assim em sua conta, e se a plataforma entende que, caso haja

²⁷⁶ Neste caso e em todos os demais, o ponto de interrogação empregado indica a incerteza quanto à data de publicação dos princípios.

²⁷⁷ A partir desta versão, os princípios destacados pelo documento foram divididos entre “princípios operacionais” (grupo composto por todos os três princípios que já existiam na versão anterior: “numbers”, “notice” e “appeal”, porém com alterações em seus textos) e “princípios fundacionais” (cinco novos princípios detalhados em outros tópicos).

alguma atividade, qual regra, ordem, acordo, lei e/ou política, local ou não, foi aplicada para permitir tal acesso.

Twitch: Um dos preceitos com menores índices de adequação em todo o período de análise das Diretrizes foi a transparência – tanto em princípios mais abrangentes, quanto em tópicos mais específicos de princípios que previam a necessidade de publicização de números (quantidades de casos reportados e afins) e outros detalhes.

Mesmo assim, nas previsões supracitadas dos Change the Terms, Santa Clara Principles 2.0 e Christchurch Call, pode-se dizer que os termos de serviço, de uso e as diretrizes da plataforma estão disponíveis e possuem as informações indicadas, embora já tenham sido menos informativas e estão em constante evolução em relação à clareza do texto e das informações dispostas, mas tendo sempre existido desde o início do site.

Em relação à previsão indicada nos Manila Principles, não foi indicada, porém, citação por parte da plataforma a alguma lei local nomeada, embora as Diretrizes aleguem que a legislação doméstica também deva ser respeitada pelos usuários.

4.3.1.1.1. Números

Santa Clara Principles 1.0 (2020): em "1. Numbers" ("números"), primeiro tópico dos Santa Clara Principles 1.0, prevê transparência de dados dos casos observados pela moderação, de contas suspensas e publicações removidas, com divisão por formato de conteúdo, categoria, fonte e outros, em relatório regular de livre acesso.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em "1. Numbers" ("números", agora descrito um dos "princípios operacionais"), destacam-se as alterações: o novo grau de detalhamento deste princípio, a escolha de novos termos de substituição (como em "tipos de detecção automatizada" tornando-se "tipos de conteúdo onde são utilizados processos automatizados", não se restringindo, portanto, às detecções) e, sobretudo, a remoção dos itens "número de postagens e contas discretas sinalizadas e de postagens discretas removidas e contas suspensas, por formato de conteúdo em questão (texto, áudio, imagem, vídeo, transmissão ao vivo)" e "número de postagens discretas e contas sinalizadas e número de postagens discretas removidas e contas suspensas, por fonte violada", considerando que estas seriam informações importantes no contexto das transmissões ao vivo da Twitch, para identificar os tipos de violação que ocorreram em *lives* no próprio vídeo, quais ocorreram em *chats*, e quais em transmissões passadas (vídeos gravados) e *chats* posteriores às *lives*.

Change the Terms (2017~2018?): em “4. Transparency” (transparência), foram citadas 11 recomendações, todas dentro de uma mesma principal que se refere à disponibilização ao público, de forma on-line, facilmente acessível, com periodicidade trimestral, com legibilidade por “humanos e máquinas”, em “todos os idiomas” e garantindo a não-identificação pessoal e proteção à privacidade dos usuários, informações descrevendo: estratégias e políticas para impedir usuários em atividade odiosa de utilizarem seus serviços; a quantidade de atividades do tipo que foram identificadas pela empresa, por "categoria protegida" ("raça, cor, religião, nacionalidade, etnia, situação imigratória, casta, gênero, identidade de gênero, orientação sexual ou deficiência") e por tipo de atividade de ódio ("se incitação ou envolvimento e, se violência, intimidação, assédio, ameaças, difamação ou ilegalidade"); a quantidade de atividades do gênero por origem de identificação (quantas por sinalização de usuários ou outras ações da empresa); total de atividades com sinalização feita por outros usuários, tendo ou não a empresa concordado com as denúncias realizadas - nos casos em que houve concordância, também se faz necessário identificar as categorias protegidas; os tipos de sinalizadores empregados ("indivíduo, organização, sinalizador confiável ou entidade governamental, ator ou representante"); quantia de usuários que tiveram suas contas banidas ou suspensas por violar as políticas e termos de uso definidos, com dados desagregados da negação de uso ("se foi uma rescisão total de serviços, negação parcial de serviços ou remoção de um conteúdo específico"); os tipos de vítima que foram alvo ("grupo, indivíduo, organização etc."); quantia de usuários que recorreram das decisões da plataforma, assim como os índices de pareceres positivos quanto às revisões; e, "na medida em que estiver disponível, as informações demográficas agregadas dos usuários que criaram o conteúdo gerado pelo usuário sujeito à moderação de conteúdo", discriminando-as por "idioma, região e país".

Twitch: conforme já constatado por meio das análises documentais realizadas, somente a partir de 2021 a Twitch passou a divulgar Relatórios de Transparência (o primeiro referente a 2020). Portanto, até então, a plataforma não disponibilizava tais números, não tendo conformidade mínima com estes princípios. Ainda assim, para se adequar, sobretudo, aos Santa Clara Principles 2.0 e aos Change the Terms, faltavam mais detalhes sobre tipos de fontes, por exemplo, e formatos de conteúdo, o que passou a ser mais adequado a partir de 2022.1, mas ainda pode ser aperfeiçoado com mais dados desagregados e indicando, por exemplo, quais violações ocorrem por *chat*, por *bots*, por vídeo, por mensagens privadas (se analisadas) etc.

4.3.1.1.2. Aviso

Santa Clara Principles 1.0 (2020): em "2. Notice" ou, ainda, "aviso" claro e detalhado, defende-se sua disponibilização em formato durável e acessível (mesmo ao usuário com conta banida) à comunidade sobre quais conteúdos estão proibidos e autorizados, a disponibilização das diretrizes utilizadas pelos revisores e/ou moderadores, informações do funcionamento da detecção automatizada - ao avisar que uma publicação fere as diretrizes da plataforma, é preciso que um aviso mínimo, com a URL, trechos da publicação e/ou outras formas que possibilitem a identificação do conteúdo e a(s) cláusula(s) violada(s) das diretrizes -, bem como explicações sobre como o conteúdo foi detectado e removido (sem identificação de indivíduos, apenas governos, quando aplicável) e quais os meios para recorrer da decisão.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em "B (2). Notice" ("aviso"), foram observadas, como alterações, a inclusão da necessidade de notificar usuários sobre a remoção e/ou suspensão de suas contas não apenas quando estes violarem regras, diretrizes e termos de serviço, mas também quando compartilharem conteúdos com "[...] *spam, phishing* ou *malware*", desde que as políticas da plataforma os proibam e prevejam consequências. Além disso, maiores detalhes sobre o envolvimento de atores estatais em processos de sinalização de conteúdos e de solicitação de remoção, suspensão e outras ações em contas de usuários, também foram requisitados, ainda excetuando-se, como antes, casos proibidos por lei. Incluiu-se o trecho: "quando o conteúdo for considerado uma violação da lei local, em oposição às regras ou políticas da empresa, os usuários devem ser informados sobre a disposição relevante da lei local" - o que demandaria, por parte das plataformas, um maior grau de comprometimento com o conhecimento das legislações dos países em que atuam. No mais, explicações específicas sobre detecções automatizadas não são mais requisitadas nas notificações, mas a indicação de que sejam encaminhadas orientações sobre apelações ainda consta.

O requisito de que os avisos estejam no idioma da publicação ou no selecionado pelo usuário na interface este que utiliza, foi uma mudança essencial e que provavelmente teve relação com a alteração na própria composição do grupo de autores (indivíduos e organizações) dos novos princípios, bem como daqueles que constam nos agradecimentos por terem contribuído com o processo de consulta aberta, tendo havido maior inclusão de organizações de outros países para além dos Estados Unidos, que até então era praticamente o único país de origem das instituições autoras no 1.0. Agora, embora ainda minoritária, há a presença de uma

instituição brasileira e mexicana dentre elas, e de outros países do “Sul Global” nos agradecimentos.

Princípios Aequitas (2021?): em “2. Notificação prévia adequada às partes” e “6. O direito de receber uma decisão por escrito (ou outra forma compreensível) e em um formato preservável, que articule claramente o motivo da decisão”, pressupõe-se que não somente deva existir notificação, mas que esta seja prévia, para todas as partes e transparentes, mencionando justificativas e regras violadas.

Twitich: até a última consulta (01/23), não foi constatada nenhuma explicação tão detalhada sobre os processos de notificação da Twitch, como já previam os Santa Clara Principles 1.0. Sabe-se, apenas, que houve um processo de evolução em relação às notificações após apelações (entre o final de 2021 e início de 2022, com a atualização das diretrizes em página dinâmica) e acompanhamento do processo.

No entanto, dados sobre envio de notificações antes da efetivação das punições, indicando quais aspectos das diretrizes foram infringidos, informações sobre como o conteúdo foi detectado e removido, bem como totais de formas de apelação empregadas, não foram encontrados nas Diretrizes.

Apesar disso, informações nas notícias já citadas dos casos de banimentos revelam, às vezes, capturas de tela do envio de algumas possibilidades de categorias infringidas das Diretrizes, ainda não fornecendo um motivo claro para o banimento, mas indicando que este pode ter sido, por exemplo, em função de possível conduta odiosa, dentre outros, mas ainda algo muito ínfimo perto do que já previam os Santa Clara Principles 1.0, e ainda menos de acordo com os mais detalhados 2.0.

Como já exposto, até as Diretrizes de 14/11/18, a plataforma dizia que não se via obrigada a fornecer qualquer justificativa para suas decisões, ainda que alegasse que os usuários poderiam “contestá-las” (mas não detalhando, nas Diretrizes ou em um Portal de Apelações, como fazê-lo - portanto, neste princípio, também se considerou que o direito aos recursos/apelações não existia da forma como o texto propõe).

Quanto à necessidade de ter notificações prévias, não foi possível identificar, nas Diretrizes de 2017, 2018 e 2020, se de fato os textos informavam que os banimentos ocorriam após o aviso anterior à ação. O que se sabe, por relatos da comunidade, é que não existe um padrão claro sobre o comportamento da plataforma - na realidade, parece ser mais recorrente o banimento

sem qualquer notificação prévia, mas ainda assim não é possível afirmar com certeza sobre qual o procedimento padrão.

No segundo tópico dos Aequitas, assim no terceiro e no quinto, identificou-se que a criação do Novo Portal de Apelações entre o final de 2021 e início de 2022 (embora a possibilidade de apelar já existisse desde pelo menos 2017) trouxe maiores orientações sobre. No entanto, em relação às primeiras decisões, antes mesmo das revisões, não foram encontradas informações sobre o envio de motivações, como estabelece o sexto tópico - pelo contrário, a informação que se tem, como já explorado, é de que até 2018, a plataforma não se via “obrigada” a informar as justificativas. Depois disso, o trecho foi excluído das diretrizes, sem inclusão de outro, não sendo possível dizer que, até então, o sexto princípio era respeitado.

Quanto às decisões finais após recurso, o Portal de Apelações e a página sobre Apelações informam que os usuários poderão acompanhar o processo continuamente e que serão notificados ao término. Contudo, não diz que a deliberação virá com texto “que articule claramente o motivo da decisão”, restando em aberto esta possibilidade.

4.3.1.1.3. Apelação e Revisão

Change the Terms (2017~2018?): em “**3. Right of Appeal**” (direito a recurso), reconheceu-se que questões relacionadas à definição de atividades odiosas podem ser “complicadas” – portanto, seria necessário que o direito a recurso fosse garantido, e que um tomador de decisão “neutro”, não envolvido na primeira revisão ou sinalização, reanalisasse o conteúdo. Este “[...] deve ter conhecimento da história e contexto social, político, linguístico e cultural dentro do país ou países de origem do usuário” – podendo também o demandante apresentar informações para sua defesa. As motivações para penalidades e as formas de recorrer devem ser disponibilizadas de forma “imediate” aos usuários afetados, do mesmo modo que o resultado final também deve ser “oportunamente” conhecido por eles, com justificativa.

Santa Clara Principles 1.0 (2020): em “**3. Appeal**” (“apelo”/“recurso”), foi recomendada uma estrutura de padrões mínimos para solicitar revisões e recorrer das decisões, possibilitando a revisão humanizada por uma pessoa ou conjunto de pessoas sem envolvimento com a primeira decisão, oportunidade de apresentar informações adicionais e notificação dos resultados com fundamentação suficiente, que permita a compreensão do usuário acerca da decisão - neste tópico, esta primeira versão já indicava que, “a longo prazo”,

processos independentes e externos para revisão poderiam ser um meio importante de buscar reparação.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em “**C (3). Appeal**” (“**apelo**”/“**recurso**”), nesta nova versão, diversos trechos novos foram incluídos, dado que o texto anterior era extremamente sucinto e não mencionava, por exemplo, a existência (ou mesmo a necessidade de orientar sobre) os canais de suporte. A demanda para que processos de recurso ou apelação fossem “claros e de fácil acesso aos usuários” também inexistia. Mais uma vez, nota-se a importância atribuída à revisão por alguém “familiarizado” com o “idioma e o contexto cultural do conteúdo”, o que, como exposto, pode ter sido fruto da integração de organizações de origens distintas entre as autoras do novo texto, e pela consulta pública realizada - que parece não ter ocorrido na primeira versão. Por fim, é válido ressaltar o acréscimo dos últimos trechos, que fazem um apelo para que as empresas considerem que, em alguns contextos, os processos de recurso ou apelação sejam “agilizados”, como “[...] quando o usuário afetado pode ser alvo de um esquema de remoção abusivo ou quando o conteúdo afetado é sensível ao tempo, como conteúdo político durante um período eleitoral”.

Como já informado, um dos pontos mais inéditos dos novos princípios foi a inclusão de contextos culturais, sociais e linguísticos distintos no momento de se pensar em políticas de direitos digitais para regulação e moderação de conteúdo (“**3.0 – Competências culturais**”) - o que, conforme também exposto, especula-se ter sido fruto de uma maior inclusão de organizações e indivíduos de origens distintas.

Esta não foi uma mudança importante e algo inédito apenas comparando os “Santa Clara Principles 1.0” e os “Santa Clara Principles 2.0”, mas também comparando estes últimos com todos os princípios analisados: apenas os “Change the Terms” demandaram, em (“*3. Right of Appeal*” ou “direito a recurso”), que as plataformas se utilizassem de um tomador de decisões neutro para revisão, e que este tenha a competência cultural e linguística necessária para compreender o contexto da atividade - mesmo assim, não há menção a esta necessidade em outros contextos para além da situação de recurso, ou seja, os princípios não mencionam, como os Santa Clara Principles 2.0 fazem, que este é um requisito para as decisões de moderação no geral (e não somente aquelas que se dão após os recursos), e que os dados relacionados à moderação, à sua “competência linguística, regional e cultural” e à sua distribuição geográfica também devam ser publicados.

Princípios Aequitas (2021?): em “1. Uma revisão justa e transparente dentro de um prazo razoável e por um tomador de decisão independente e imparcial”, observa-se a importância dos processos de revisão, da transparência destes e da imparcialidade de um tomador de decisões, sempre com *follow-ups* “claros” e “acessíveis”, com regras aplicáveis em “tempo hábil”.

Já em “3. Uma oportunidade para as partes responderem e apresentarem provas” e “5. O direito de apelar para um painel interno de apelações/recursos, painel alternativo de resolução de disputas ou tribunal competente [...]”, entende-se que não somente a solicitação de revisões deve ser garantida, mas também que as “regras e prazos de notificação e remoção, apresentação de evidências, procedimentos de apelação e prazos para todos os processos de tomada de decisão” precisam ser compreensíveis, garantindo o direito de resoluções alternativas de disputas ou tribunal com competência, relacionando-se simultaneamente ao devido processo.

Twitch: Em relação aos Santa Clara Principles 1.0, pode-se dizer que houve ligeira evolução positiva do terceiro princípio nos anos eleitorais (2016, 2018, 2020 e 2022) observados, pois até então, embora desde 2017 as Diretrizes já mencionassem a possibilidade, como já informado outrora, não haviam informações no documento sobre como proceder para realizá-lo, causando incerteza sobre a real possibilidade de recurso por parte dos usuários - pois, após apelo da comunidade em casos de banimentos considerados “injustos” (4.1.5), a plataforma retrocedeu na intervenção.

No entanto, não foi identificada uma instrução pública e de fácil acesso sobre processos de revisão nas Diretrizes e nos Relatórios de Transparência, o que passou a existir somente no final de 2021 e início de 2022, em uma página específica, além do Portal de Apelações. O próprio Portal só passou a existir, provavelmente, em meados de dezembro de 2021²⁷⁸. Mesmo assim, não se pode dizer que a Twitch esteja totalmente adequada a este princípio, muito pelo contrário: apesar da transparência sobre a possibilidade de iniciar o processo, não há, ainda, transparência sobre ter ou não uma “revisão humanizada por uma pessoa ou um conjunto de pessoas sem envolvimento com a primeira decisão”, nem sobre poder ou não enviar novas informações e evidências. A página de apelações da Twitch onde as informações passaram a existir somente informava, até 12 de janeiro de 2023, que os casos eram revisados

²⁷⁸ De acordo com a consulta da página “Portal de Apelações” no site WayBack Machine, com base na primeira captura de página realizada por terceiros em 02 dez. 2021. Disponível em: <web.archive.org/web/20211202115946/appeals.twitch.tv/>. Acesso em 13 jan. 2023.

pela equipe de “Operações de Segurança” (ou seja, um time interno), no Portal de Apelações, na ordem de recebimento, e que atualizações, assim como notificações de recebimento e encerramento sobre a situação são visíveis e enviadas, mas sem mencionar a possibilidade de buscar revisores externos e independentes, como os advindos de organizações da sociedade civil e da academia, por exemplo.

Pode-se considerar, ao menos do que foi possível depreender dos documentos públicos analisados (Diretrizes e Relatórios), que a plataforma tem praticamente nula competência cultural, como previsto nos Santa Clara Principles 2.0, para lidar com situações envolvendo regulação e moderação de conteúdo, sobretudo em contextos que extrapolam comunidades estadunidenses (ou mesmo aquelas com questões culturais específicas, como as comunidades negras, asiáticas e de outras raças e etnias, ou grupos com forte presença LGBTQIAPN+, embora em ambos os casos, ainda seja um cenário mais fácil do que lidar com situações envolvendo essas mesmas comunidades porém em outros países, por não se tratar, geralmente, de uma moderação de áudio e texto em inglês, e por serem realidades culturais distintas).

Não há, em nenhum documento já informado, qualquer menção a equipes específicas de revisores e/ou moderadores para cada país de atuação da plataforma. Até mesmo os gráficos e outros dados em elementos visuais nos Relatórios de Transparência, como já afirmado anteriormente, permaneciam disponíveis somente em inglês até a publicação, em 2023, do relatório referente ao primeiro semestre de 2022. Existe a possibilidade de que a Twitch conte com moderadores de outras nacionalidades e que revisem conteúdos em seus idiomas de origem, mas não é possível afirmar sua existência com base nos documentos observados, o que já denota uma falta de transparência, por parte da empresa, com relação a isso.

Em relação ao disposto nos Change the Terms, até o final de 2021 e início de 2022, na Twitch, não havia ficado claro, durante a pesquisa, como proceder para solicitar recurso contra banimentos e outras intervenções realizadas pela moderação da plataforma. Até então, o que se podia constatar, era a existência da possibilidade de apelação, desde pelo menos as Diretrizes de 2017, mas sem informações sobre como nas Diretrizes da Comunidade, por exemplo. Sabia-se apenas que, de acordo com as Diretrizes anteriores à de 14 de novembro de 2018, os usuários poderiam contestar as decisões, mas que a plataforma não seria obrigada a fornecer justificativas - texto que foi removido a partir daquela data (e, mesmo assim, como não havia qualquer orientação sobre como recorrer, e portanto, o direito à apelação, nesta

análise, não foi entendido como um real direito, como o princípio sugere). Também não havia qualquer menção, nesses documentos, de que os tomadores de decisão são necessariamente “neutros”, sobretudo em casos de revisão de pareceres, não tendo sido envolvidos na primeira avaliação.

A partir de 23/03/22, porém, foi anunciado um novo portal de apelações da Twitch - aparentemente, havia um antigo, com data não especificada (ou seja, não é possível afirmar quando a plataforma implementou o primeiro portal), tendo sido, segundo a própria empresa, muito requisitado pelos criadores de conteúdo, que relatavam lentidão e “[...] falta de perspectiva ampla o suficiente sobre a situação do seu apelo em andamento ou como apelações anteriores foram resolvidas”²⁷⁹. Ainda que existisse, então, um portal antigo, ele não estava exatamente adequado ao previsto no “*Right of Appeal*” do Change The Terms, portanto - já na nova versão, a plataforma ao menos indicou ter se atentado às demandas dos criadores nesse sentido.

Quanto aos Aequitas, conforme já constatado, desde 2017, a Twitch previa em suas Diretrizes a possibilidade de contestação. Ainda assim, mesmo com as atualizações de 2021 e 2022, a Twitch ainda não trazia nenhuma informação adicional sobre a composição da equipe de revisão ter ou não um tomador de decisões “independente” e “imparcial”: pelo contrário, permanecia a mesma informação - de que a revisão seria feita pela equipe de Operações de Segurança da plataforma. Embora mencionasse a possibilidade de acompanhar o processo e ter *follow-ups*, também não havia menções a prazos médios de avaliação e retorno - embora notícias já desenvolvidas outrora²⁸⁰ tenham revelado que a plataforma trabalhou para agilizar o processo.

Nesse sentido, o envio de respostas e de provas se faz necessário - mas não havia, no Portal de Apelações da Twitch e na página de Apelações, ambas com domínios existentes desde o final de 2021 e atualizadas em 2022, nenhuma menção à possibilidade de envio de evidências, conforme já foi observado anteriormente. Dado que a página detalha com cuidado outras informações e orientações sobre o processo, no lugar de entender que este foi um dado ausente por qualquer outro motivo, entendeu-se que, de fato, é um recurso que inexistente - entretanto, é válido recordar que esta é uma interpretação a partir dos conteúdos disponíveis (e indisponíveis) na página. O fato de não mencionar tal possibilidade pode tanto indicar que ela

²⁷⁹ Disponível em: bit.ly/43E3SvN. Acesso em: 13 dez. 2022.

²⁸⁰ TWITCH SAFETY (2023). Disponível em: bit.ly/3ojlmgu. Acesso em: 10 fev. 2023.

simplesmente não foi citada, quanto indicar que ela não é garantida. De todo modo, considera-se que a ausência da informação na página já é, por si só, uma incompatibilidade com a observância deste princípio, ainda que haja a possibilidade de apelação prevista nas Diretrizes desde pelo menos 2017.

Por último, pode-se destacar que, conforme já afirmado em relação ao Novo Portal de Apelações/Recursos, este só teve sua página criada no final de 2021, com atualizações em 2022. Desde pelo menos 2017, porém, a Twitch já contava com a possibilidade de recursos, embora sem mencionar, até então, como. Ainda assim, não foram encontradas menções à possibilidade de utilizar um painel alternativo de resolução de disputas ou tribunal competente, conforme também já foi observado no princípio 4, indicado no Apêndice D.

4.3.1.1.4. Remoção de Conteúdo

Manila Principles (2015): em “**2. Não se deve solicitar a remoção de conteúdos sem a ordem de uma autoridade judicial**” e “**3. Requisições de restrição de conteúdos devem ser claras, não ambíguas e seguir o devido processo**”, entende-se que as plataformas não são obrigadas a restringir conteúdo, exceto em casos em que uma autoridade judicial o considere ilegal, devendo esta indicar qual conteúdo foi ilícito, a base legal e o período de restrição, seguindo o devido processo, e dispõe responsabilizações para descumprimentos. Além disso, depreende-se que deva existir penalização para solicitações abusivas de restrição de conteúdo, e que não compete às plataformas analisar a legalidade do material quando governos forem os responsáveis por solicitar a remoção.

Já em “**4. Leis, ordens e práticas de restrição de conteúdos devem seguir os testes de necessidade e proporcionalidade**” e “**5. “Leis, políticas e práticas de restrição de conteúdo devem respeitar o devido processo**”, novamente é feita uma menção ao “devido processo”, o que é recorrente nas recomendações e nos estudos de Regulações de Plataformas: dos seis princípios analisados por Almeida et al. (2022), cinco tinham menções explícitas ao direito ao “devido processo” - Manila Principles, Santa Clara Principles, Change The Terms, Princípios Aequitas sobre Devido Processo Online e Guia do Conselho da Europa sobre Moderação de Conteúdo, excetuando-se somente os Princípios Ruggie.

Twitch: conforme já afirmado, a solicitação da remoção de conteúdos na Twitch, mesmo sem ordens judiciais, de certa forma, é permitida, pois a partir do momento em que se denuncia um determinado canal, por exemplo, o mesmo será inspecionado e averiguado até que se chegue à

conclusão da exclusão ou manutenção do mesmo. No entanto, não é uma solicitação que envolve somente a remoção de conteúdo, pois outras sanções podem ser aplicáveis segundo as diretrizes. Ou seja: não se pode afirmar que o Princípio 2 dos Manila Principles seja seguido pela plataforma – e isto se aplica tanto para o cenário da Twitch em 2016, quanto em 2018, 2020 e 2022.

Já em relação às requisições de restrição, cabe mencionar que no capítulo 4.2.1 desta dissertação - sobre as “Diretrizes da comunidade” (antigas "regras de conduta") -, foi afirmado, com base em uma notícia da própria Twitch, que uma das atualizações (a de 27 de outubro de 2022, mais especificamente) atualizou as Diretrizes da Comunidade para uma linguagem de compreensão mais fácil por todos os públicos, com “menos jargão jurídico”. Desta forma, tanto as requisições de restrição quanto as demais previsões dispostas nas Diretrizes (inclusive as respostas enviadas por parte da plataforma aos que foram banidos, que antes eram vagas, e o pedido para que as denúncias tenham detalhes e informações necessárias) passaram a ser mais compatíveis com este princípio, considerando sua clareza e não-ambiguidade. Antes disso, porém, a linguagem era mais complexa, sobretudo nas Diretrizes anteriores a janeiro de 2022. A adequação ao seguimento do “devido processo”, porém, não é possível de ser observada somente com as atualizações das Diretrizes ou a partir dos (ainda poucos) dados dos Relatórios de Transparência de 2020, 2021 e 2022.

Quanto às práticas de restrição (Princípio 4), em nenhum momento, tanto nas Diretrizes quanto nos Relatórios de Transparência, foram dissertados testes de necessidade e proporcionalidade, ou mesmo o teste de adequação, que embora não esteja mencionado neste princípio, é aplicável a outras situações envolvendo direitos humanos. Os relatórios, quando comparados aos de plataformas mais semelhantes, como YouTube, ou de outras com maior tempo de existência, como Facebook, são extremamente curtos e condensados, oferecendo, inclusive, poucos dados desagregados para análises mais aprofundadas (o que contraria, inclusive, o sexto princípio que foi descrito mais à frente).

O que se pode afirmar, aqui, é que considerando os casos de banimentos tidos como “injustos” por algumas comunidades (capítulo 4.1.5) e seus motivos, além de parecer que tais testes de fato inexistem, exacerbando qualquer noção de necessidade e de proporcionalidade, havia enorme demora para reanalisar os canais banidos após apelos da comunidade (informais, como diante de mensagens de manifestação em redes sociais, ou não), ao menos até 2020, data do caso (com repercussão midiática) mais recente coletado e analisado nesta

dissertação, o do banimento de Taynah “TayHuHu”. Portanto, concluiu-se que não, nem as práticas de restrição, nem as políticas e diretrizes seguem e/ou mencionam os testes supracitados.

Apesar de, como exposto, ser recorrente o uso do termo “devido processo” em estudos e princípios de Regulação de Plataformas, as Diretrizes da Twitch mais recentes (em consulta até 15/12/22) não faziam menção ao vocábulo (seja por considerá-lo muito jurídico, seja por qualquer outro motivo desconhecido). Por outro lado, levando em consideração seu sentido, ainda que sem a presença explícita do termo como ele se encontra nos princípios, algumas ações como recorrer de decisões de remoção de conteúdo, que são parte do processo de garantia e execução do devido processo legal, são mencionadas nas Diretrizes e em uma página específica denominada “Denúncias e Aplicação”. Esta, porém, é somente uma parte do processo e não representa o direito ao devido processo como um todo, sendo também necessários outros pontos.

Cabe mencionar, por fim, que tais mudanças nas Diretrizes, incluindo menções à possibilidade de apelos, passaram a existir somente a partir da última atualização de janeiro de 2022. Antes disso, não foram encontrados dados sobre esta possibilidade de apelação nas demais versões, ainda que reversões de banimentos já tenham acontecido sem publicação de critérios utilizados, embora em alguns casos a pressão da opinião pública com manifestações em redes sociais possa ter sido um dos motivos para a reavaliação, como no caso de “TayHuHu”. Pode-se afirmar, portanto, que hoje, o padrão de políticas e práticas de restrição de conteúdo da Twitch, em termos de garantia ao devido processo, ainda não está completamente adequado a este princípio, mas encontra-se em melhor estado do que em 2020, 2018 e 2016, quando até contas de personalidades políticas e influentes eram mais comumente banidas de forma arbitrária e sem a publicação dos motivos, nem de forma privada para aqueles que foram suspensos, o que influenciou também em transparência.

4.3.2. Segurança e Governança

4.3.2.1. Governança e Autoridade

Change the Terms (2017~2018?): em “2. **"Enforcement"**, são defendidas estratégias de fiscalização e de efetivação de suas políticas contra o ódio, seja por meio de atividades de moderação, sinalização ou outras, sempre com um "esforço de boa-fé sob medida". Além disso, espera-se que as empresas forneçam "oportunidades regulares para revisões externas de

terceiros e relatem publicamente suas práticas de fiscalização". Sinalizações por outros usuários e organizações também devem ser possíveis, tendo, porém, a própria empresa a responsabilidade de remover os conteúdos prejudiciais. Organizações não-governamentais e movimentos da sociedade civil organizada que atuem contra o ódio devem ser, preferencialmente, incentivadas a sinalizar por meio de um programa de sinalizadores de confiança, ou seja, sendo estes atores confiáveis para detectar tais conteúdos odiosos. Por fim, todos os sinalizadores devem ser informados sobre os resultados das revisões.

No mesmo tópico, também é abordada a insuficiência da confiança completa em "soluções automatizadas", pois com frequência, são passíveis de erros. Tais esforços, contudo, não devem "invadir inadequadamente a privacidade dos usuários". Na mesma recomendação, é mencionada a necessidade de auditorias regulares e de "esforços tecnológicos e humanos" para garantir a efetivação dos termos, assim como a importância de que atores governamentais não se tornem autorizados a remover e sinalizar conteúdos, um meio de evitar a utilização errônea da ferramenta para censurar indivíduos. Isenções a contas governamentais ou verificadas, assim como de "pessoas poderosas", para que propaguem livremente "atividades odiosas, desinformação e outros comportamentos divisivos" também não devem ser permitidas: "as políticas devem ser aplicadas igualmente a todos os usuários e devem ser aplicadas".

Já em “**7. Governance and authority**” (governança e autoridade), foi defendida a integração do tratamento dessas atividades na estrutura corporativa através de 3 possibilidades: designação de um comitê ou conselho responsável pela avaliação dos esforços sobre o tema; designação de um membro da equipe executiva, com nomeação pública, “recursos e autoridade adequados”, voltado para a supervisão do tratamento dessas atividades em toda a empresa; criação de um "comitê de consultores externos" que sejam experientes em "identificar e rastrear atividades odiosas", competindo também a estes a produção de um relatório anual acerca das medidas tomadas pela empresa em todos os idiomas utilizados.

Christchurch Call (2019?): em “**Desenvolver intervenções eficazes**”, defende-se que estas sejam embasadas em "informações confiáveis" quanto aos efeitos de algoritmos no redirecionamento para conteúdos "terroristas e extremistas violentos".

Twitch: Na Twitch, embora desde o início da plataforma existam casos de banimentos, evidenciando, portanto, que já existiam práticas de *enforcement*, não tinham sido encontradas, até 2022, informações nítidas sobre a possibilidade de revisão de terceiros, e seus relatórios de

transparência, indicando algumas das práticas de fiscalização utilizadas, só passaram a existir e serem publicados em 2020, conforme já alegado. Além disso, não foi localizada nenhuma informação sobre a existência de “sinalizadores de confiança” (como participantes de movimentos e organizações da sociedade civil que estejam relacionadas ao combate à desinformação e discriminação na Internet), conforme também já exposto.

Pouco se sabe sobre os efeitos dos algoritmos da Twitch como um todo, uma vez que os Relatórios (e muito menos as Diretrizes) têm dados específicos sobre o tema, e menos ainda sobre o redirecionamento para conteúdos “terroristas e extremistas violentos”, não sendo, portanto, a Twitch tão compatível com este princípio.

Contrariando a indicação dos Change the Terms referente às “soluções automatizadas”, a plataforma anunciou novas medidas no final de 2021 e em 2022 que se utilizam de *machine learning* para identificar possíveis “burladores” de banimentos. Além disso, a indicação de que contas de “pessoas poderosas”, como autoridades governamentais, não se tornassem isentas de banimentos e de punições, infelizmente, parece ter sido apenas uma “meia verdade” no caso da plataforma: tanto Renan Bolsonaro quanto Trump foram banidos, porém somente depois de mais de um caso de violação às diretrizes da plataforma, conforme foi demonstrado em capítulo anterior, e Renan Bolsonaro já teve seu acesso recuperado entre 2021 e 2022.

Por fim, como já informado, o Conselho Consultivo criado e indicado nos Relatórios também foi uma importante mudança institucional realizada pela plataforma, aprimorando-se neste quesito ainda que faltem dados mais claros sobre a atuação e composição da entidade.

4.3.2.2. Treinamento e Literacia

Change the Terms (2017~2018?): em “5. Evaluation and Training” (avaliação e treinamento), há cinco recomendações principais ressaltando a necessidade de: uma equipe de especialistas em atividades de ódio "com autoridade necessária" e que possa "treinar e apoiar programadores e avaliadores que trabalham para aplicar os elementos anti-atividades de ódio dos termos de serviço [...]”, assim como “[...] desenvolver materiais, programas de treinamento e rastrear a eficácia de quaisquer ações tomadas [...]”; disponibilizar materiais de treinamento ao público e aos moderadores; encontrar equipes de avaliação em comunidades afetadas com o intuito de aprimorar a “compreensão da história e dos contextos político, social e cultural” locais; e "fornecer condições de trabalho humanas, incluindo apoio de saúde

mental para o pessoal de treinamento que entrar em contato com atividades odiosas durante o curso de sua avaliação e moderação".

Paris Call (2018): em “7. Higiene Cibernética”²⁸¹, houve um anseio por apoiar esforços que conduzissem ao fortalecimento de uma "higiene cibernética avançada para todos os atores". Este é um termo utilizado em Tecnologia da Informação e Tecnologia e Sociedade para referir-se, sobretudo, às boas práticas de segurança e de navegação que visem evitar ciberataques a indivíduos, movimentos, organizações e outros agentes - na referida declaração, foi mencionado o projeto "Seguros en la red"²⁸², promovido pela Associação Equatoriana de Cibersegurança direcionado a crianças do país, e considerando que estas "estudam, brincam e interagem por horas on-line", faz-se necessário o ensino do "uso responsável das TIC e os riscos associados". A linguagem do projeto é acessível, com a utilização de "personagens lúdicos" para a promoção de uma "cultura de segurança digital". E reiteram: "conscientização, cultura e prevenção são os três pilares em torno dos quais a Associação visa criar um ecossistema de programas de segurança digital, em conjunto com instituições de ensino, organizações públicas e privadas”;

Twitich: No princípio dos Change the Terms, em relação à avaliação e treinamento de times, foram encontradas poucas informações relacionadas no âmbito da Twitch, sobretudo dada a ausência de resposta por parte da plataforma para que fossem realizadas entrevistas. Portanto, não é possível afirmar se ela se dispõe ou não de equipes de especialistas em atividades de ódio com autoridade, nem mesmo de treinamento para que programadores contribuam com a questão desenvolvendo ferramentas específicas. Até o momento, com as informações que foram levantadas por outros meios (não entrevistas) e dados disponíveis pela plataforma, entende-se que não haja equipe específica, embora os departamentos de "Trust & Security" e “Legal” pareçam ser os que costumam lidar com isto. O treinamento especializado para programadores também não foi mencionado, ainda que, de acordo com o apresentado em seções anteriores, novos recursos tenham sido adicionados para combater os casos à medida em que o público pressionava por mais intervenções.

²⁸¹ “Cyber hygiene”.

²⁸² Tradução livre do espanhol: “seguros na rede”.

Materiais, programas de treinamento e rastreabilidade da eficácia das ações também não foram encontrados. Os Relatórios de Transparência, estabelecidos somente a partir de 2021 e citados no capítulo 2.3, passaram a suprir parte desse escopo, mas ainda assim, sem muitos critérios específicos que possam ser utilizados para mensurar a eficácia das aplicações das diretrizes da comunidade por meio dos recursos utilizados.

Nenhuma informação sobre criação de equipes de avaliação que fossem das próprias comunidades afetadas - como, por exemplo, LGBTQIAPN+, treinadas para auxiliar na identificação de casos relacionados, assim como de pessoas negras para casos de racismo e afins - foi encontrada, o que revela que ou a plataforma ainda não as possui, ou ainda não as divulgou de forma pública e facilmente acessível.

Conforme foi abordado em outras seções, as condições de trabalho encontradas na Twitch, tanto dos streamers quanto das equipes internas, não têm sido as melhores. Apesar de ter existido um documento da plataforma contra trabalhos análogos à escravidão²⁸³, não foi debatida nenhuma forma de avaliar como a situação atual está, muito menos se existe uma equipe de apoio de saúde mental para trabalhadores internos da plataforma e *streamers*. Talvez, por meio de uma entrevista, seria possível saber, ou acessando dados internos da empresa que pudessem ser concedidos após a entrevista, mas conforme foi afirmado anteriormente, não houve resposta, nos dois anos de execução desta pesquisa, sobre a possibilidade de realizá-la.

Quanto à higiene cibernética (Paris Call), é possível considerar, no âmbito da Twitch, que a proibição do compartilhamento de informações privadas, já presentes nas diretrizes desde pelo menos 2017, é um *enforcement* de medida deste tipo para proteger pessoas de exposições

²⁸³ Foi escrito “ter existido” no lugar de “existir” pois, até ao menos novembro de 2020, o endereço da seção jurídica da Twitch (disponível em: www.twitch.tv/p/pt-br/legal/; acessos em: 03 nov. 2020 e 11 jan. 2023), na parte “Declaração de escravidão moderna”, redirecionava usuários(as) a um único documento da Amazon (o mais recente, precisando atualizar anualmente para o mais novo). No entanto, ao tentar recuperar este documento em 2022 e 2023, o site passou a redirecionar (provavelmente para não necessitar atualizar a página da Twitch constantemente, redirecionando, assim, para uma página com todos os documentos novos e antigos) para um endereço (Disponível em: bit.ly/3GLEzxV; Acesso em: 11 jan. 2023) que reúne diversas notícias e declarações de governança da Amazon (como um todo, e não especificamente da Twitch), onde é possível procurar por materiais (Disponíveis em: bit.ly/3GO8WU1; Acesso em 11 jan. 2023).

Contudo, nenhuma das Declarações de Escravidão Moderna (“Amazon Modern Day Slavery Statement”, disponíveis somente em inglês), referentes aos períodos de 2016 a 2021, publicadas em cada ano seguinte (2017; 2018; 2019; 2020; 2021; 2022), e nem mesmo nenhum Relatório de Sustentabilidade (em inglês, pois inexistente em português) - que envolve toda a área de ESG, incluindo Social (2019; 2020; 2021; 2022) cita especificamente a Twitch em nenhum momento - ou seja, não há a divulgação de dados ou declarações que se relacionem especificamente com a plataforma, apenas gerais para todos os serviços da Amazon, deixando de considerar, assim, as possíveis especificidades da plataforma Twitch, tais como os problemas já apontados no Capítulo 1 (longas horas de transmissão para que os *streamers* consigam sobreviver de visualizações e inscrições, dentre outros que não necessariamente ocorrem em qualquer serviço da Amazon).

e divulgação não-autorizada de dados - deve-se lembrar, sempre, que lá há muitos pré-adolescentes e adolescentes, e que embora a idade mínima de uso da plataforma seja de 13 anos, também há crianças. Mesmo para adultos, ter suas informações privadas divulgadas nas transmissões não é o ideal em um uso responsável das TICs.

Entretanto, uma prática que tem se tornado cada vez mais comum em jogos on-line não foi observada na plataforma: neles, sobretudo MMORPGs chineses e sul-coreanos, que costumam demandar grandes quantidades de horas para completar missões e afins, passou-se a adotar um sistema de aviso que informa o usuário sobre quantas horas já jogou, indicando ser importante parar para descansar. Em alguns casos, há até mesmo a desconexão forçada do servidor, ainda que o mesmo possa se reconectar em seguida (isto evita, também, sobrecarga dos servidores com usuários em provável inatividade). Algo semelhante poderia ser adotado pela Twitch, mas não foi encontrada nenhuma informação a respeito nas Diretrizes.

Na prática, o que ocorre, costuma ser o inverso: a plataforma, mesmo que não alegue isso em seus termos e diretrizes, acaba por intensificar o cenário de desigualdade entre *streamers* “pequenos”, que iniciaram suas lives há pouco tempo, e “grandes”, que geralmente já são ou jogadores profissionais, ou estão na plataforma há muitos anos. Quando a plataforma não estabelece incentivos e formas de maior divulgação de canais pequenos, bem como suportes específicos, subsídios e isenção de algumas das taxas de repasse das inscrições, ela tem papel passivo nas longas horas de jornada dos criadores de conteúdo, ainda que a Amazon tenha sua Declaração de Escravidão Moderna - e é, na interpretação da autora, conivente com o cenário atual.

No mais, a plataforma também passou a oferecer, a partir das atualizações de 2022, outras indicações sobre não compartilhar senhas: em “Safety/Segurança”, “Prevenindo invasões de conta” e “Combatendo invasões de conta”, ela oferece cinco dicas para a criação de senhas fortes, sugere a instauração da autenticação de dois fatores (e a incentiva, inclusive oferecendo *emotes* exclusivos para quem habilitar o recurso), explica quais são os possíveis sinais de alerta e traz outras orientações de segurança sobre a importância de se proteger a conta de e-mail pessoal, mudar a senha, entrar em contato com o suporte da Twitch, dentre outras ações cabíveis.

Por fim, para uma conformidade ainda maior com este princípio, sugere-se realizar o que não foi encontrado na plataforma: uma ação conjunta com instituições de ensino, ONGs e governos para ensinar pais e familiares, assim como os próprios usuários (sobretudo crianças

e adolescentes), sobre o uso responsável das TICs - tanto para *streaming* e jogos, quanto para qualquer outra atividade.

4.3.2.3. Algoritmos: vieses, comportamento danoso e/ou inautêntico

Change the Terms: em “**6. Inauthentic behavior and algorithmic bias**” (comportamento inautêntico e viés algorítmico), encontrou-se um trecho interessante e que dialoga com os casos dos dois países: "iniciativas em larga escala para promover atividades odiosas podem ter origem em países ou outras entidades que pretendam semear discórdia ou influenciar os resultados das eleições".

Nela, cinco necessidades principais foram ressaltadas: a proibição, por parte do serviço, de comportamento inautêntico, "incluindo *deepfakes*, *bots* ou equipes de pessoas para criar ou administrar campanhas coordenadas que envolvam atividades de ódio e desinformação"; o estabelecimento e a manutenção de técnicas variadas e eficazes para "identificar, de forma consistente e agressiva, assim como remover os promulgadores de tais campanhas coordenadas de seus serviços"; o direito de recurso (ou apelação) por parte daqueles que sofreram negação de serviços pela plataforma (o que já está previsto em outra recomendação específica, mas foi novamente ressaltado nesta); o emprego de "algoritmos isentos de preconceitos, que não amplifiquem ou aumentem o envolvimento de atividades odiosas [...]", assim como "[...] moderadores humanos bem treinados e linguisticamente locais para apoiar tais esforços"; além de auditorias internas, regularmente realizadas, para analisar a "eficácia e o potencial impacto do viés de seus algoritmos", publicizando e divulgando, de forma facilmente acessível, os achados da referida investigação.

Santa Clara Principles 2.0 (2021): em “**5. Integridade e Explicabilidade**” (quinto e último “princípio fundacional”), defende-se que empresas devam garantir que seus sistemas de moderação ajam de modo confiável e eficaz, com não-discriminação e precisão, oferecendo meios de notificação e apelação. São considerados essenciais o monitoramento de qualidade das decisões, o compartilhamento de dados com o público e o uso responsável e transparente de sistemas automatizados. Usuários precisam sentir segurança nas decisões implementadas, saber quando foram automatizadas e entender sua lógica. As empresas devem informar claramente os controles de gerenciamento e curadoria de conteúdo por algoritmos.

Christchurch Call (2019?): em “*Review the operation of algorithms and other processes that may drive users towards and/or amplify terrorist and violent extremist content*” (“Revise a operação de algoritmos e outros processos que podem direcionar os usuários para e/ou amplificar o conteúdo terrorista e extremista violento”), ressalta-se a revisão destes meios capazes de amplificar tais conteúdos, identificando métodos de intervenção e aplicando mudanças – como redirecionar usuários para alternativas ou contra-narrativas entendidas como positivas e/ou de confiança, criar dispositivos em relatórios sem comprometer segredos comerciais ou eficácia dos provedores etc., de modo multissetorial e sem divulgações “desnecessárias”.

Twitch: Até as últimas Diretrizes da Twitch coletadas e analisadas (de outubro de 2022), não havia nenhuma informação específica sobre a proibição de comportamentos inautênticos (*deepfakes*, *bots* ou equipes de pessoas em campanhas coordenadas) visando especificamente ódio e desinformação. Os dois temas isolados, da forma como as diretrizes os abordam, são proibidos, no entanto não há nenhuma especificidade sobre o comportamento inautêntico com este fim. Apesar disso, a plataforma reconhece a existência de bots utilizados com essa finalidade e já executou remoções, conforme já exposto.

Embora os métodos empregados não estejam tão claros quanto poderiam estar, foi identificado, conforme já previsto em 2.3, que remoções (em alguns casos, até mesmo em massa) de grandes promulgadores foram realizadas por parte da plataforma.

O direito de recurso ou apelação diante da negação de serviços também passou a ser previsto pela plataforma desde pelo menos as Diretrizes de 2017, como já mencionado, embora sem informações de como proceder - estima-se, como já afirmado outrora, que a partir do final de 2021, tendo sido publicada uma página específica no site sobre o assunto em 2022, as orientações tenham sido publicadas. Com exceção da referida página, informações sobre o tema também não são encontradas facilmente nas abas Help" e "Safety", embora hajam alguns artigos da própria Twitch mencionando que é possível recorrer e que, entre 2021 e 2022, estavam trabalhando para aprimorar e agilizar o processo de análise (conforme disposto no capítulo 2.3), além de ter passado a existir, em 2022, a página específica mencionada, que inclui também um Portal de Apelações. O que se sabe, como foi no caso do banimento de Taynah “Tayhuhu” (ocorrido em 2020), é que diante do apelo da comunidade com mensagens

de apoio e manifestações nas redes sociais, os canais poderiam (ou não) ser “reanalisados”, sem menções a isso ou critérios definidos nas diretrizes ou relatórios de transparência.

Nenhuma informação sobre os algoritmos utilizados na Twitch foi encontrada, sobretudo no que diz respeito àqueles que redirecionam usuários para conteúdos violentos extremistas e “terroristas”, à isenção de preconceitos e vieses, e aos que “[...] não amplifiquem ou aumentem o envolvimento de atividades odiosas [...]”. É possível que haja algum algoritmo dada a remoção em massa de alguns dos bots utilizados para tal finalidade, o que não seria possível de ser feito, com tamanho alcance e agilidade, somente por uma equipe de revisão humana. Contudo, dados específicos sobre o tema não foram encontrados na plataforma. Informações sobre os moderadores humanos “bem treinados e linguisticamente locais” também não foram observadas - até mesmo o dado referente à existência de moderadores específicos da Twitch que não fossem os moderadores de cada canal, elegidos pelo streamer, foi de difícil acesso e encontrado após muitas pesquisas secundárias em outras fontes. Variações locais e escolhas em função dos idiomas utilizados também não foram citadas.

Por fim, não foi possível encontrar, ao menos até outubro de 2022, nenhuma informação sobre auditorias internas visando análise de vieses algorítmicos no site da plataforma - e, se existirem, também não tiveram seus resultados divulgados de forma facilmente acessível como prevê o 6º princípio.

4.3.2.4. Condutas e *Softwares* Maliciosos

Paris Call (2018): o item “**1. Proteger indivíduos e infraestrutura**”²⁸⁴ tem o objetivo de prevenir e traçar estratégias de recuperação de “atividades cibernéticas maliciosas” que possam causar danos a indivíduos e infraestruturas.

Ainda no âmbito do Paris Call, em “**3. Defender processos eleitorais**”²⁸⁵, dividiu-se o princípio em dois intuitos: 1. proteger a integridade das eleições democráticas (com apoio da Comissão Transatlântica de Integridade Eleitoral, a CTIE); e 2. combater a interferência eleitoral de atores estrangeiros que visem “[...] minar os processos eleitorais por meio de atividades cibernéticas maliciosas”]: aqui, cabe destacar que o texto faz referência apenas a “atores estrangeiros”, o que pode ser questionado já que é notável a interferência de atores

²⁸⁴ “Protect individuals and infrastructure”.

²⁸⁵ “Defend electoral processes”.

nacionais utilizando-se da Internet para desestabilizar processos eleitorais de modo ilegítimo e antidemocrático, como por meio da utilização de desinformação - há menções à CTIE e a projetos conjuntos entre a Alliance for Securing Democracy, o Governo do Canadá e a Microsoft. Tal questionamento acerca do termo “atores estrangeiros” é feito, inclusive, pelo próprio texto dos princípios, que em seu primeiro intuito constata que

ataques e manipulação coordenada não vêm mais apenas de poderes malignos estrangeiros: cada vez mais, táticas de desinformação transfronteiriça são utilizadas por atores domésticos que tentam semear divisão e polarização em contextos autoritários e democráticos.

PARIS CALL, 2018²⁸⁶.

Em “**4. Defender a Propriedade Intelectual**”²⁸⁷, o Paris Call almejou impedir roubos de propriedade intelectual e outras “informações confidenciais de negócios” que pudessem prover “vantagens competitivas”.

Em “**5. Não-proliferação**”²⁸⁸, aspirou-se o desenvolvimento de novos meios e processos capazes de evitar a proliferação de *softwares* maliciosos e outras práticas danosas.

Já em “**6. Segurança do “Ciclo de Vida**”²⁸⁹, também no Paris Call, propõe-se o reforço à “segurança dos processos, produtos e serviços digitais ao longo do seu ciclo de vida e cadeia de abastecimento”.

Por último, em “**8. Sem “hack-backs” privados**”²⁹⁰ (também no Paris Call), objetivou-se impossibilitar que “atores não-estatais, como o setor privado, façam *hacking* para seus próprios fins ou de outros atores não-estatais”): “*hacking back*” ou “*hack-back*”, ao pé da letra “*hackear de volta*”, é uma técnica que agências estatais costumam usar no combate ao cibercrime, “*hackeando*” dispositivos de indivíduos suspeitos como contramedida ou “medida de contenção”;

²⁸⁶ Tradução livre da autora. Texto original: “[...] Yet, attacks and coordinated manipulation are no longer coming from foreign malign powers alone: increasingly, the cross-border disinformation playbook is used by domestic actors trying to sow division and polarization in both authoritarian and democratic contexts” - **PARIS CALL** (2018). Disponível em: pariscall.international/. Acesso em: 15 set. 2022.

²⁸⁷ “Defend intellectual property”.

²⁸⁸ “Non-proliferation”.

²⁸⁹ “Lifecycle security”.

²⁹⁰ “No private hack-back”.

Christchurch Call (2019?): em “**Take transparent, specific measures seeking to prevent the upload of terrorist and violent extremist content and to prevent its dissemination on social media and similar content-sharing services [...]**” e “[...] **including its immediate and permanent removal**”, defende-se a adoção de “medidas transparentes e específicas para impedir e prevenir a disseminação de conteúdo terrorista e extremista violento, incluindo sua remoção imediata e permanente”, coerentes com os direitos humanos. Meios de cooperação podem envolver “bancos de dados compartilhados”, notificação e remoção de conteúdo.

Já em “**medidas imediatas e eficazes para mitigar o risco específico de disseminação de conteúdo terrorista e extremista violento por transmissão ao vivo, incluindo a identificação de conteúdo para revisão em tempo real**”, ressalta-se o último trecho, considerando os desafios da moderação em tempo real já expostos.

Twitch: a proteção à propriedade intelectual, prevista no Paris Call, foi o princípio com o qual a Twitch apresentou maior compatibilidade, na avaliação da autora, considerando suas Diretrizes, Relatórios e a existência de outros termos específicos para o tema. Desde a primeira versão analisada (de 28 de fevereiro de 2017), as Diretrizes da Comunidade já demandavam o respeito aos detentores de direitos, especialmente considerando a transmissão de versões alfa e betas testadas, assim como de jogos em pré-lançamento, e disponibilizavam diretrizes específicas para direitos autorais - as chamadas "Diretrizes para notificação da Lei de Direitos Autorais do Milênio Digital" (DMCA), que não foram analisadas nesta pesquisa por extrapolar seu escopo, mas que certamente serão fontes importantes em estudos futuros sobre a plataforma. Além disso, as diretrizes daquele ano, na seção "Conteúdo", também rogavam pelo respeito aos direitos de propriedade intelectual como um todo durante as transmissões (incluindo uma previsão sobre retransmitir *lives* de outras pessoas sem permissão), tanto de artes performáticas quanto de músicas gravadas, rádios, músicas ao vivo e criação. A seção "Conduta" também já considerava a proibição de compartilhamento de conteúdos não autorizados (não pertencentes ao usuário e/ou que ele não tenha os direitos sobre, e/ou não está autorizado a usar), tendo consequências descritas nas diretrizes específicas do assunto.

A última versão de 2018 (publicada em 14 de novembro), além de corroborar com quase todos os aspectos da anterior nesse sentido (e de diminuir o texto sobre isso, facilitando também a linguagem, mas indicando novamente o redirecionamento para a página de diretrizes específicas sobre o assunto, para que pessoas interessadas pudessem ler o conteúdo

integralmente), também trouxe proibições específicas de não compartilhar, sem a permissão dos detentores de copyright, conteúdos de outros sites, jogar jogos piratas ou de servidores piratas/não-autorizados, exibir filmes, programas de televisão ou partidas de esportes e afins. Estes eram alguns “exemplos de conteúdo que você não pode compartilhar na Twitch sem permissão dos proprietários dos direitos autorais ou outra autorização [...]”.

Na última versão de 2020 (de 09/12), a frase acima tornou-se “exemplos de conteúdo que você não deve compartilhar na Twitch **sem permissão dos proprietários dos direitos autorais, a menos que seja permitido por lei**²⁹¹ [...]”, que já havia sido modificada desta forma na versão de 05/10/20. Aqui, destaca-se a importância de alterar “ou outra autorização” para “a menos que seja permitido por lei”. Muitos outros detalhes também foram incluídos, mas por não se relacionarem com o tema desta pesquisa, não foram amplamente discutidos.

Ao analisar a compatibilidade do princípio de defesa dos indivíduos e da infraestrutura (primeiro tópico do Paris Call), entendeu-se que entre 2016 (2017, na realidade, ano das diretrizes mais antigas encontradas) e 2018, este não era tão atendido pelas diretrizes como passou a ser em 2020 e, sobretudo, em 2022, considerando que nos anos anteriores, poucas informações sobre estratégias (e até mesmo proibições e punições descritas nas Diretrizes) de prevenção e proteção eram divulgadas.

A seção “Spam, fraude e outras condutas maliciosas” (ou mal-intencionadas, nas versões de 2018 e 2017), que também abordava a publicação de informações falsas²⁹², já existia desde pelo menos as Diretrizes de 2017, mas somente na atualização de 03 de março de 2022 a plataforma passou a detalhar mais, tanto nas Diretrizes quanto em suas notícias publicadas, os casos envolvendo o que ela ainda insistia em denominar como “misinformation” (e não “disinformation”), mas que são compreendidos, nesta pesquisa, como “disinformation”, pois se tratam de informações intencionalmente falsas. Além disso, foi somente na versão de 28 de abril de 2020 que a plataforma inseriu, na mesma seção, um subtópico sobre fraude em sistemas de recompensas, promovendo ainda mais a segurança e a confiança da plataforma. O próprio acréscimo da frase “e outras condutas maliciosas” veio somente na versão de 22 de janeiro de 2021 (período descrito no capítulo 4.2.1 de análise do histórico das Diretrizes da

²⁹¹ Grifo do texto original mantido.

²⁹² Como já afirmado previamente, a plataforma referia-se, na época, apenas aos casos de “*misinformation*”, e não “*disinformation*” - nos termos das Diretrizes de 2017: “Misinformation (such as feigning distress, posting misleading metadata, or intentional channel miscategorization”.

Comunidade, mas que não foi analisado comparativamente, aqui, com os princípios, por não ser um ano eleitoral no Brasil, nem nos Estados Unidos).

Por fim, também é possível destacar que, desde 2017, as Diretrizes da Comunidade já proibiam comportamentos como ataques DDOS, SWAT, além de “condutas de ódio e assédio” e “violência e ameaças” (divididas exatamente desta forma, conforme já informado anteriormente, e que em versão passada, do mesmo ano, estavam agrupadas somente em “assédio, ameaças e violência contra outros”), mas que ao longo do tempo, especialmente nas versões de 2018, 2020 e 2022, as modificações listadas no capítulo 4.2.1 se adequaram ainda mais ao princípio.

Já nos princípios 1 e 5 do Paris Call, as alterações das Diretrizes analisadas no contexto de contenção do uso de *softwares* maliciosos para garantir a integridade da plataforma podem ser entendidas, também, como meios de reforço à “segurança dos processos, produtos e serviços digitais” (princípio número 6 da mesma Carta). Portanto, podem ser consideradas de modo muito similar como premissas de compatibilidade e de desempenho para este princípio - embora não sejam exatamente iguais, já que, no primeiro princípio, o ponto central era a proteção aos indivíduos e à infraestrutura; no segundo, a não-proliferação de programas e condutas maliciosas; e, aqui, a ênfase é na segurança dos serviços e de seu ciclo de vida.

Sendo assim, não esgotam, por completo, todas as possibilidades de investimento de reforço: considerando não somente as Diretrizes da Comunidade, mas também as notícias trazidas ao longo desta dissertação, pode-se entender que não há uma grande compatibilidade com este princípio, tendo em vista os casos de vazamento de dados de funcionários e de usuários e demais ataques de *hacking* bem-sucedidos contra a plataforma, demonstrando sua vulnerabilidade. Porém, assim como nos princípios 1 e 5, houve significativa melhora a partir das mudanças implementadas em 2020, com sofisticação ainda mais notável, no caso deste princípio, em 2022 - dentre elas, a atualização da página “Safety” da Twitch para um formato dinâmico, com todos os conteúdos relacionados reunidos em um só lugar - das Diretrizes da Comunidade aos relatórios de transparência, portal de apelações e outros. Apesar disso, sempre é válido lembrar que a mudança para o formato dinâmico afetou negativamente o acesso ao histórico de alterações das Diretrizes, regredindo o grau de transparência da plataforma e dificultando pesquisas com tais dados.

Quanto à defesa da integridade dos processos eleitorais, também prevista no Paris Call, pode-se dizer que até 2022, antes da atualização de 03 de março já mencionada no primeiro

princípio, de certa forma, a Twitch, em suas Diretrizes da Comunidade, previa um grau quase nulo de atuação capaz de afetar (positivamente) de processos eleitorais, considerando que suas medidas na seção “Spam, fraude e outras condutas maliciosas” versavam sobre, principalmente, spam e outras formas de ataques, além de “*misinformation*”, mas não mencionavam “*disinformation*”, nem contextualizar possíveis associações com cenários políticos. Somente a partir da atualização de 03 de março de 2022, houve uma maior ênfase no que se entende, neste projeto, por desinformação, política ou não.

Entretanto, cabe considerar que o princípio número três não menciona, em nenhum momento, a desinformação como uma das possíveis condutas “maliciosas” (nota-se, inclusive, o uso do mesmo termo tanto pela Twitch nas Diretrizes, quanto na Paris Call). Termos que constam no documento, como “interferências”, “atividades cibernéticas maliciosas”, “desestabilização” e outros são relativamente vagos e podem ter uma ampla gama de significados, e há poucas informações específicas detalhando quais seriam as possibilidades para além de “interferência de atores estrangeiros”, “ataques” (que tipos? Quais?), “manipulação coordenada” (de quem? Para quem?), “desinformação” (em quais contextos?) e afins. Nesse sentido, comparar com as Diretrizes da Comunidade da Twitch torna-se mais difícil.

Ainda assim, pode-se dizer que, embora a atualização de 2022 nas Diretrizes tenha sido relativamente favorável ao contexto eleitoral, ela não é suficiente para impedir o compartilhamento de desinformação (como demonstram os chats e vídeos analisados em capítulos anteriores), política ou não. Além disso, em momento algum, elas mencionam desinformação especificamente em contextos políticos. Na realidade, não há nenhuma referência a eleições ou política em seus textos. É impossível, portanto, afirmar que a plataforma está totalmente adequada ao princípio, ainda que possa ter algumas previsões compatíveis em suas diretrizes (como a supracitada).

Em nenhum documento analisado, tanto nos Relatórios de Transparência quanto nas Diretrizes, houve menção à prática de hacking-back por parte da Twitch. Como já foi constatado anteriormente, a pesquisa tem suas limitações pois é possível que a empresa tenha (ou não faça) algumas ações, positivas ou não, e simplesmente não as divulga. Porém, considerando apenas tais documentos, não foi encontrada nenhuma evidência de que a empresa o faça ou não - portanto, a avaliação para este quesito foi suspensa dada a ausência de dados, embora pareça que a Twitch está em conformidade com este princípio. Entende-se ser necessário explicitar, em seus termos, que a empresa não a pratica para poder atribuir um

desempenho positivo, além de, se possível, demonstrar insatisfação com e/ou condenar a atividade de *hacking-back* privado.

Em “**5. Não Proliferação**” (**Paris Call**), no contexto de contenção de tais programas maliciosos, a Twitch desempenhou, desde 2016 (ou, melhor, nas Diretrizes de 2017), um papel simples e minimamente compatível com os princípios, não muito distante, mas ainda melhor, do seu desempenho em relação às “outras práticas danosas” (termo abrangente utilizado nos princípios e que é passível de questionamento, pois maiores detalhes são necessários). A já mencionada seção “Spam, Scams, and Other Malicious Conduct”, cujas informações também são úteis para o princípio número 1, existia desde pelo menos esta versão, citando a proibição de “qualquer conteúdo ou atividade que perturbe, interrompa, prejudique ou viole a integridade dos serviços do Twitch ou a experiência ou dispositivos de outro usuário”, tais como

[...] postar grandes quantidades de mensagens repetitivas e indesejadas ou *reports* de usuários, distribuição de anúncios não autorizados, *phishing*, defraudar outros, espalhar *malware* ou vírus, publicar informação falsa²⁹³ (como fingir angústia, postar metadados enganosos ou categorização incorreta intencional do canal), adulteração (como aumentar artificialmente as estatísticas de seguidores ou espectadores ao vivo), vender ou compartilhar contas de usuário e revender serviços ou recursos da Twitch (como status de moderação do canal).

TWITCH, 2017²⁹⁴

Além disso, na já mencionada seção “Targeted Harassment, Threats, and Violence Against Others”, tentativas de DDOS ou SWAT também estavam inseridas como ações proibidas. Desde 2017, também era proibido o compartilhamento de informações privadas, como nome verdadeiro, localização e identificação (dados que tornem alguém identificável, tais como RG, CPF e afins), dentre outras.

As versões de 2018 basicamente não trouxeram alterações em relação a *softwares* e condutas maliciosas relacionadas a possíveis danos “computacionais”, e até mesmo se, por “outras práticas danosas”, como consta no texto dos princípios, for possível considerar assédio, discriminação, desinformação e afins. A maior mudança em 2018 foi, na verdade, no quesito

²⁹³ Aspas da autora, pois na verdade, como já citado, o texto original em inglês usava o termo “*misinformation*”, e na versão oficial em português era “publicar informação falsa”.

²⁹⁴ Disponível em: [twitch.tv/p/pt-br/legal/community-guidelines/20170228/](https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/community-guidelines/20170228/). Acesso em: 23 nov. 2023.

transparência quanto às justificativas para remoção e suspensão de contas, como já observado (na mudança de 14 de novembro daquele ano, removendo a frase “Você pode contestar a suspensão, mas nós não somos obrigados a fornecer nenhuma justificativa para nossa decisão”).

A partir de 28 de abril de 2020, a seção já mencionada passou a citar, dentre os exemplos de conteúdos e atividades que prejudique a integridade dos serviços, “fraudar um sistema de recompensas da Twitch (como os sistemas Drops ou Pontos do Canal)”, e a partir de 07 de abril do mesmo ano, também incluiu o texto “vandalizar, ou tentar vandalizar, páginas do site ou outros serviços da Twitch (como fazer *upload* de conteúdo impróprio ou mal-intencionado)”.

Quanto às duas previsões do Christchurch Call para estes temas, pode-se dizer que os relatórios e as diretrizes vêm sendo relativamente eficazes contra o terrorismo, propaganda e conteúdos terroristas, mas não necessariamente contra outros atos violentos extremos – e a própria definição de “terrorismo”, como já exposto, pode causar problemas na interpretação dos dados. Vale lembrar que a mídia e autoridades brasileiras oscilaram em chamar, por exemplo, os eventos de 08 de janeiro de 2023 como “golpistas”, “terroristas” e/ou “manifestações”, semelhante ao caso do Capitólio nos EUA. Não se sabe, a partir destes documentos, se a plataforma os categorizou como “terroristas”, mas o que se sabe é que, caso tenha feito desta forma, a remoção não foi imediata como prevê o princípio (Apêndice C).

4.3.2.4.1. Cooperação com Outros Atores

Christchurch Call (2019?): visando a contenção de condutas e softwares maliciosos, o princípio “**Trabalhar em conjunto para garantir que os esforços entre setores sejam coordenados e robustos**” prevê que sejam compartilhados “conhecimento” e “experiência”, como por meio do GIFCT.

Além disso, em “**Trabalhar com a sociedade civil para promover esforços liderados pela comunidade para combater o extremismo violento em todas as suas formas [...]**”, o Christchurch Call dá esta previsão novamente incentivando o desenvolvimento de mensagens positivas e/ou contrárias.

Em **“Acelerar a pesquisa e o desenvolvimento de soluções técnicas”**, espera-se que estas sejam utilizadas para prevenção de upload e para detecção e remoção imediata de conteúdos "terroristas e extremistas violentos", compartilhando estes métodos de intervenção em "canais abertos", tendo como base a "experiência acadêmica, de pesquisadores e da sociedade civil".

No princípio **“Apoiar pesquisas e esforços acadêmicos para melhor entender, prevenir e combater conteúdo terrorista e extremista violento online”**, além da previsão do texto, defende-se a prevenção e análise dos impactos on-line e off-line destes conteúdos e ações.

“Assegurar a cooperação adequada com e entre as autoridades policiais” refere-se às ações conjuntas com a finalidade de "investigação e ação judicial" contra conteúdos ilegais (assim como os supracitados), inclusive removendo-os, mas novamente sem deixar de garantir o respeito e a proteção aos direitos humanos e com o "Estado de Direito".

Em **“Colaborar e apoiar os países parceiros no desenvolvimento e implementação das melhores práticas”**, defende-se que tal cooperação ocorra visando a prevenção dos conteúdos supracitados, sobretudo "terroristas e extremistas violentos", sendo um dos meios a coordenação operacional e troca de dados, desde respeitadas as regras de privacidade - como a LGPD.

Incentivando **“Desenvolver processos que permitam aos governos e provedores de serviços on-line responder de forma rápida, eficaz e coordenada à disseminação de conteúdo terrorista ou extremista violento após um evento terrorista”**, o Christchurch Call dá esta previsão considerando que possa ser necessário o desenvolvimento de "um protocolo de crise compartilhado", bem como, mais uma vez, a “troca de informações”.

A carta supracitada também defende que se desenvolva e apoie **“[...] uma série de iniciativas práticas e não duplicadas para garantir que esse compromisso seja cumprido”**, e que se reconheça **“[...] o importante papel da sociedade civil no apoio ao trabalho sobre as questões e compromissos da Carta”**, como por meio de consultorias especializadas para implementação dos compromissos definidos por ela (proteção aos direitos humanos, consistência com leis internacionais etc.), trabalho conjunto com governos e provedores de serviços para a promoção da transparência, apoio a usuários em processos de apelação e reclamação, além de outros.

Por fim, em **“Afirmar nossa vontade de continuar a trabalhar juntos, nos fóruns existentes e organizações, instituições, mecanismos e processos relevantes”** e em

“Reconhecer que governos, provedores de serviços on-line e a sociedade civil podem querer tomar outras ações cooperativas para abordar uma gama mais ampla de conteúdo on-line prejudicial [...]” são esperadas discussões conjuntas em fóruns e outros organismos internacionais multilaterais, tais como a Cúpula do G7 (Biarritz), o G20, o Processo de Aqaba e outros citados no texto.

Twitch: Considerando a pouca transparência da Twitch, sobretudo antes dos Relatórios a partir de 2021, mas mesmo após estes, em relação à cooperação com outras empresas e setores, incluindo a sociedade civil (com exceção da menção ao seu Conselho Consultivo em um dos Relatórios), suas notas foram baixas nos princípios que previam esforços nesse sentido, principalmente tendo como referência o Christchurch Call.

A cooperação com autoridades policiais foi evidenciada por meio da mensagem em seus relatórios de transparência, em que alega atender

...às solicitações de dados das autoridades policiais em todo o mundo em relação aos crimes que podem estar investigando, [...com] intimação criminal e o MLAT (‘Tratado de Assistência Jurídica Mútua’), que exige que todas as solicitações de dados sejam atendidas por meio de nosso servidor de processo, CSC.

TWITCH 2020 TRANSPARENCY REPORT (2021)

Além disso, diante de fortes ameaças de violência, a plataforma alega enviar os dados dos usuários envolvidos para “as agências de aplicação da lei apropriadas” (sem nomear quais nos relatórios). Em nenhum dos dois casos, porém, é mencionada a proteção à privacidade de tais dados, como prevê o referido princípio.

A presença em fóruns multilaterais de tomadas de decisão, inclusive com negociações com Governos e outros, não foi mencionada nos relatórios, embora a cooperação com dois organismos citados previamente seja notável: a NetzDG e a Internet Commission. Outros não foram identificados.

Em relação especificamente ao conteúdo “terrorista e extremista violento”, não foram encontradas outras informações além das já indicadas anteriormente.

4.3.3. Princípios e Temas que Perpassam a Esfera de Atuação da Twitch

Manilla Principles: o princípio “**1. Os intermediários devem ser protegidos por lei da responsabilização por conteúdos produzidos por terceiros**”, por se tratar de previsão que depende de ações legislativas, não foi comparado com as Diretrizes ou Relatórios da Twitch.

Christchurch Call: “**Apoiar plataformas menores à medida que elas criam capacidade para remover conteúdo terrorista e extremista violento**”, além de outros princípios previstos na Carta que são de competência dos Estados, também não, dado que a Twitch não tem competência para agir nestes casos. O apoio às pequenas plataformas foi descrito no princípio como colaboração entre elas e Estados. No entanto, uma cooperação entre grandes e pequenas plataformas, embora não mencionada no documento, pode ser interessante e dentro da capacidade de atuação da Twitch. Não foram, porém, encontrados dados.

Paris Call: o “2. Proteger a Internet” tem o intuito de evitar atividades que afetem sua disponibilidade ou integridade. Este princípio também não foi analisado comparativamente com as Diretrizes da Twitch pois entende-se que esta tem poder de ação limitado em relação ao que é proposto, dado seu escopo de abrangência enquanto uma plataforma e não como um Governo ou entidades gestoras da internet - ainda que existam algumas medidas que podem ser tomadas, dentro do campo de atuação das plataformas, para proteger a disponibilidade e a integridade da internet como um todo, tais como reforçar seu comprometimento com instituições de maior poder de ação em casos de tentativas de ataques para torná-la indisponível.

Já em “**9. Normas Internacionais**”²⁹⁵, houve uma dedicação à promoção de uma "ampla aceitação e implementação de normas internacionais de comportamento responsável, bem como medidas de construção de confiança no ciberespaço", tornando as intenções dos Estados no ciberespaço menos imprevisíveis: aqui, foram citados os projetos de seleção de um Ponto de Contato (PDC ou POC²) em cada Estado para trocas de informações sobre incidentes envolvendo TICs, como uma iniciativa da França junto a outros países no âmbito da Organização para Segurança e Cooperação na Europa (OSCE) adotando, por exemplo, "Medidas de Construção de Confiança" (MCC ou CBM em inglês) entre as partes, e a prevenção de riscos nucleares envolvendo riscos cibernéticos, como uma ação da ONG (NGO) “Nuclear Threat Initiative” no contexto do Cyber-Nuclear Forum.

²⁹⁵ “International norms”.

Embora praticamente todas as iniciativas supracitadas sejam descritas a nível de atuação estatal, e nem sempre podem ser tomadas por plataformas e demais entidades privadas, a construção de confiança e de garantia de normas internacionais em um ciberespaço seguro é algo amplo e com inúmeras possibilidades possíveis de intervenção, inclusive competentes a todos os atores do ecossistema.

Algumas Medidas de Construção de Confiança, no sentido da prevenção de conflitos e de riscos nucleares, também podem ter o apoio das plataformas, sobretudo considerando que a Twitch, por exemplo, prevê em suas Diretrizes da Comunidade algumas seções sobre “ameaças”, “terrorismos” e “extremismos”, termos utilizados por ela. Estabelecer acordos de cooperação para compartilhamento de dados que não violem outras normas internacionais e legislações nacionais referentes ao uso indevido de dados pessoais, com outras finalidades que não as presentes nas diretrizes, termos e políticas de privacidade podem ser algumas das ações realizadas por plataformas para conter riscos, embora, mais uma vez, seja necessário sempre avaliar os possíveis dilemas de usos inadequados para perseguições políticas. Contudo, nada a respeito foi encontrado nas Diretrizes da Twitch, diminuindo seu desempenho na avaliação de conformidade com este princípio.

Em relação à promoção, à garantia e à aceitação das normas internacionais de “comportamento responsável” como um todo, pode-se dizer, antes de qualquer elemento da Twitch, que esta também é uma “definição que pouco define”, em termos redundantes: há tantas normas internacionais nesse sentido, para tantas finalidades distintas, que não se torna fácil a tarefa de indicar se a plataforma está ou não adequada a elas e ao princípio que prevê sua promoção, já que elas não estão identificadas. Como o texto do documento cita principalmente os casos envolvendo responsabilidade estatal e confiança em cenários de potenciais conflitos e riscos nucleares, entende-se, aqui, que as normas internacionais para comportamento responsável não sejam aquelas previstas em ISOs e semelhantes, e nem mesmo a garantia de todos os direitos fundamentais constantes na Declaração Universal dos Direitos Humanos, mas sim aquelas que visam evitar conflitos e tornar comportamentos do Estado, enquanto ator político, “um pouco mais previsíveis” no ciberespaço, diluindo as probabilidades de risco nuclear e promovendo a conformidade de tratados como o Tratado de Não-Proliferação de Armas Nucleares (TNPAN), inclusive ratificado pelo Brasil em 1998 e assinado originalmente pelos Estados Unidos, Reino Unido e antiga URSS em 1968.

Por fim, ainda que seja possível, como afirmado anteriormente, algum nível de ação por parte de empresas privadas, como o maior escopo deste princípio não se relaciona diretamente com a principal competência da plataforma, não foi avaliado seu desempenho de conformidade - o que não quer dizer, em repetição, que a atuação por meio de acordos com os próprios Estados para evitar ameaças não possa existir, levando sempre em consideração as possibilidades de abusos da utilização de certos dados para perseguição de dissidentes políticos. Além disso, há mecanismos internacionais de *soft law*, como estes princípios (dado que princípios também são normas, embora o inverso não seja sempre verdadeiro), que podem ser assumidos como compromissos por ela. De qualquer forma, nenhum tratado internacional ou princípio foi encontrado nos Relatórios e Diretrizes da Comunidade, com exceção do já citado “Mutual Legal Assistance Treaty” (Tratado de Assistência Jurídica Mútua) para *enforcement* da lei, compartilhando dados de usuários em casos de grande ameaça crível.

Considerações Finais

Muito menos estudada do que outras plataformas (e justamente por isso com uma demanda significativa de pesquisas), a Twitch, plataforma de streaming com ênfase em transmissão de conteúdos de jogos, tem observado, nos últimos anos, aumentos expressivos sobretudo de conteúdo de ódio, inserida em um contexto mais amplo que envolve redes sociais em geral.

Observando os objetivos gerais e específicos previstos nas seções 1 e 3, e conforme argumentado ao longo desta Dissertação, sobretudo no capítulo 4, pode-se dizer que houve avanço regulatório por parte da Twitch entre 2016 e 2022 no âmbito de suas Diretrizes da Comunidade em diferentes versões, porém ele ainda se mostra insuficiente para a conformidade com os princípios selecionados de referência para Regulação de Plataformas e Moderação de Conteúdo que podem ser úteis para a contenção de discriminação e desinformação, notadamente nos quesitos de transparência, devido processo e competência cultural para análise das denúncias e aplicação de intervenções. Foi identificado, porém, um crescente esforço ao longo do período analisado para implementar ações de aprimoramento nos exemplos didáticos e em um vocabulário menos técnico-jurídico das Diretrizes, além dos passos iniciais em processos de melhoria em transparência, como a divulgação de Relatórios Globais a partir de 2021 (a respeito de 2020), analisados nesta pesquisa.

Quanto à análise de conteúdo dos *chats* de canais brasileiros (Rakin e Jukes) e estadunidenses (Trihex e Destiny), com ênfase nas categorias “discriminação” (por insultos raciais, de sexo e gênero, e orientação sexual e identidade de gênero) e “desinformação político-eleitoral” (relacionada aos períodos eleitorais pesquisados), identificou-se, em termos qualitativos, um debate mais “moderado” para ambas as categorias no canal de Trihex do que de Destiny, assim como falas mais explícitas nos canais de Rakin e Jukes.

No geral, os *chats* dos canais estadunidenses tiveram conteúdos ligeiramente mais “moderados” do que os brasileiros (sobretudo no de Trihex), além de mais debates sobre questões eleitorais altamente complexos, com ampla gama de recursos argumentativos, espectros políticos diversos (principalmente no de Destiny) e pautas – o que pode ter sido em função da melhor moderação interna de seus canais, da melhor moderação geral da Twitch no idioma inglês e/ou de uma cultura de maior engajamento político por parte destes *streamers* (ou até mesmo de seus países), sendo estas algumas das hipóteses a serem discutidas em estudos posteriores a partir, também, de melhores dados sobre transparência que possam

surgir nos próximos relatórios da plataforma a partir deste trabalho, com dados desagregados de denúncias e *enforcement* por países e idiomas.

Em termos quantitativos, ambos os canais estadunidenses, somados, apresentaram, em ordem decrescente, mais conteúdos desinformativos político-eleitorais, seguidos dos potencialmente discriminatórios de raça/cor, sexo e gênero (contra mulheres) e orientação sexual e identidade de gênero (contra a comunidade LGBTQIAPN+), com diferença mais sutil entre os totais brutos destes dois últimos. No caso dos brasileiros, foram identificados mais conteúdos com potencial discriminatório de raça/cor, seguidos daqueles com potencial discriminação de sexo e gênero contra mulheres, desinformação político-eleitoral e, por último, aqueles com possível discriminação contra orientação sexual e identidade de gênero (contra LGBTQIAPN+).

No que tange aos conteúdos com potencial discriminatório, os dados desagregados por raça/cor apontam para um maior total, em canais brasileiros e estadunidenses somados, de conteúdos contra pessoas negras, seguidos daqueles contra pessoas amarelas e a comunidade "AAPI", e com pouquíssimas ocorrências envolvendo populações indígenas e do grupo "AIAN". Algumas das diferenças nos totais desagregados por canal foram descritas em 4.1.5.

Quanto à desinformação político-eleitoral, houve mais ocorrências, em todos os canais (brasileiros e estadunidenses agregados), de conteúdos envolvendo a covid-19. O segundo subtema desta categoria mais recorrente em todos, exceto no canal de Rakin (cujo segundo foi "contra Lula", seguido de "contra Bolsonaro" e "processo eleitoral"), foi "processo eleitoral". O canal de Trihex teve, ainda, mais conteúdos desinformativos sobre candidatos republicanos, seguidos daqueles envolvendo democratas, enquanto o canal de Destiny apresentou, em terceiro lugar, somente os com conteúdos de desinformação político-eleitoral contra democratas, tendo zerado os índices destes contra republicanos (capítulo 4.1.5). Nesse sentido, cabe destacar quão relevante têm sido a covid-19 e as alegações de fraudes e outros tipos de desinformação sobre os processos eleitorais, bem como o cenário de semelhança nesse tipo de conteúdo nos dois países.

Ademais, dado que um dos principais objetivos desta dissertação era identificar a existência de possíveis co-ocorrências entre os códigos, considerando as intersecções entre diferentes categorias e dilemas enfrentados por elas já citados na literatura sobre raça, sexo e gênero, e orientação sexual e identidade de gênero dos dois países, pode-se dizer que os resultados finais de maiores índices de co-ocorrências (em ordem decrescente), nos canais brasileiros (agregados), foram entre: 1. "sexo e gênero" (contra mulheres) e "orientação sexual e

identidade de gênero”; 2. raça/cor e desinformação político-eleitoral; 3. raça/cor e “sexo e gênero”; 4. raça/cor e “orientação sexual e identidade de gênero”; 5. desinformação político-eleitoral e “sexo e gênero”; e, por fim, 6. desinformação político-eleitoral e “orientação sexual e identidade de gênero”. Com dados desagregados de raça/cor, as maiores intersecções foram entre conteúdos contra “amarelos” e “sexo e gênero” (mulheres), reforçando o que já havia sido apresentado na revisão de literatura como alguns dos principais pontos de intersecção, sobretudo considerando processos de “exotificação” e fetichização destes corpos.

Nos canais estadunidenses, contudo, o resultado da análise das intersecções foi: 1. desinformação político-eleitoral e raça/cor; 2. raça/cor e "orientação sexual e identidade de gênero"; 3. desinformação político-eleitoral e "orientação sexual e identidade de gênero"; 4. desinformação político-eleitoral e "sexo e gênero"; 5. raça/cor e "sexo e gênero"; e, por último, 6. "orientação sexual e identidade de gênero" e "sexo e gênero". Nos dados desagregados por raça/cor, foram observadas mais co-ocorrências entre "raça/cor - negros" e desinformação político-eleitoral, reforçando, também, o que a literatura já mencionava sobre questões envolvendo, por exemplo, a disseminação de desinformação entre comunidades negras dos EUA a respeito da eficácia das vacinas para covid-19, da real gravidade da pandemia e sua relação com o debate político e religioso.

No mais, é possível ressaltar que, nas intersecções de todos os canais (com *chats* coletados) agregados, brasileiros e estadunidenses, os principais resultados de co-ocorrências foram entre: 1. raça/cor e desinformação; e 2. "sexo e gênero" e "orientação sexual e identidade de gênero" (referente à comunidade LGBTQIAPN+).

Pokimane, uma célebre *streamer* que atua na Twitch desde 2013, afirmou “A Twitch mudou muito”²⁹⁶. Segundo ela, antes, vídeos relacionando *streamers* mulheres a decotes eram bem mais recorrentes, e o ambiente era menos diverso. A jogadora também alega que, embora mensagens sexistas continuem existindo, as ocorrências são menos frequentes. Mesmo assim, as mudanças realizadas na plataforma não foram capazes de impedir, em 14 de maio de 2022, um atentado (comentado no capítulo 4.2.2) ocorrido em um supermercado nos Estados Unidos, na cidade de Buffalo, e transmitido ao vivo por meio da Twitch. O ataque foi sobretudo contra pessoas negras e classificado por Biden enquanto “terrorismo doméstico com motivação racial”²⁹⁷. A empresa, então, divulgou uma declaração mencionando o fato de

²⁹⁶ ROSA, Vika (2022). **Millenium GG**. Disponível em: bit.ly/41cGPX0. Acesso em: 15 jan. 2023.

²⁹⁷ ROMERO et al. (2022). **CNN Brasil**. Disponível em: bit.ly/3A8zYSx. Acesso em: 15 jan. 2023

ter conseguido derrubar a transmissão “dois minutos após o início da violência”, além de terem banido permanentemente o usuário em questão²⁹⁸.

Contudo, esse não foi o único caso em que uma plataforma, em seu “ambiente virtual”, teria influenciado pessoas a agirem no mundo off-line: na Coreia do Sul, o “ciberespaço tóxico”²⁹⁹ tem contribuído com os índices de suicídio. Este não é, portanto, um problema isolado da Twitch, como revela o caso emblemático da youtuber e *streamer* BJ Janmi, que cometeu suicídio após “comentários maliciosos e boatos” recebidos durante anos na plataforma - vale dizer, ainda, que ela também tinha conta na Twitch e recebera comentários negativos por lá. De acordo com a matéria supracitada publicada no Sapo Brasil³⁰⁰, as milhares de contas sul-coreanas consideradas “antifeministas” lucram exatamente com os ataques aos canais de mulheres e outras minorias, revelando um verdadeiro caso de “assédio lucrativo”.

Compreender que tais fenômenos ocorrem em diversas plataformas é parte de um longo caminho para aperfeiçoar diretrizes e políticas capazes de lidar, efetivamente, com o tema. Pois apenas banir contas de uma delas não impede que os ataques continuem ocorrendo - ainda que esta seja uma medida efetiva em alguns casos que parecem sem solução, como diante de situações que envolvem grave risco à democracia ou à vida de grupos minoritários. Inclusive porque, quando uma plataforma passa a se destacar por suas diretrizes, como foi o caso da Twitch, grupos extremistas e/ou usuários descontentes com as políticas atuais acabam “migrando” para plataformas com diretrizes e moderações mais flexíveis, conforme pode ser observado nos casos de banimento do próprio Renan Bolsonaro, que comentou o caso por meio da plataforma Twitter, e de *streamers* banidos da Twitch que passaram a usar as plataformas Nimo.tv - que anunciou o fim de suas atividades no Brasil em abril de 2022³⁰¹ - e Douyu, como “Smurfdomuca” ou “Mucalol”, “Mandiocaa” e outros, assim como aqueles que, menores de idade e impossibilitados de transmitirem pela plataforma, mudaram para outra, como “Zenon”. Este fenômeno é aqui denominado, pela autora desta pesquisa, de “migração de plataformas”.

Com plataformas concorrentes - inclusive com ferramentas cada vez mais semelhantes às aquelas existentes na Twitch, como é o caso do Youtube³⁰² -, para lidar com o problema, não basta o banimento em somente uma plataforma. É preciso que todas tenham políticas de uso e

²⁹⁸ TWITCH SAFETY (2022). **Twitch Statement**. Disponível em: bit.ly/3GKQewZ. Acesso em: 15 jan. 2023.

²⁹⁹ NA COREIA... (2022). **Sapo Brasil**. Disponível em: bit.ly/3oiFujb. Acesso em: 15 jan. 2023

³⁰⁰ Ibid.

³⁰¹ COSTA, Rafael da (2022). **Globo**. Disponível em: bit.ly/3MODkly. Acesso em: 15 jan. 2023.

³⁰² VALERI, Vitor (2021). **Oficina da Net**. Disponível em: bit.ly/3MLZzgs. Acesso em: 15 jan. 2023.

diretrizes que respeitem minimamente os direitos humanos e os princípios fundamentais que já existem sobre o uso da internet. Entretanto, cabe lembrar que as plataformas Douyu, Nimo.tv (ou Huya Live, seu nome de atuação na China) e Trovo - não são norte-americanas, mas sim chinesas, e que as noções de direitos humanos variam - retomando um antigo debate em Direito Internacional Humanitário e Constitucionalismo Comparado sobre a abordagem dos “valores asiáticos” (“Asian Values”), em contraste, muitas vezes, com os “direitos humanos”, pretendidos universalmente. Esta é uma bandeira levantada frequentemente pela China e que teve grande força nos anos 70, mas ainda hoje é utilizada. Para compreender melhor o fenômeno, um estudo posterior, em nível de doutorado, será realizado, também levando em consideração a “migração de plataformas” citada previamente.

Não são, porém, somente as plataformas chinesas que devem se adequar aos princípios mencionados. O próprio Youtube carece de mudanças, como demonstra o caso supracitado da *streamer* sul-coreana BJ Janmi, assim como a Twitch - onde após a proibição, por exemplo, de termos como “simp”, “incel”, “virgem” e outros (PEROTO, 2020), geralmente utilizados por usuários que se declaram “incels”, antifeministas e/ou extremistas, o uso da palavra “simp” mais que dobrou no mês subsequente (dezembro de 2020), revelando, portanto, que apenas a proibição nas diretrizes não é suficiente. A plataforma assumiu, em agosto de 2021, que “precisa fazer mais para resolver estes problemas”, referindo-se a “*botting*, *raids* de ódio e outras formas de assédio contra criadores marginalizados”³⁰³.

Tendo em vista todos os princípios até aqui analisados, bem como as diretrizes, meios de *enforcement* já existentes e os casos observados em períodos eleitorais, é possível afirmar que a plataforma teve uma grande evolução, sobretudo nos últimos três anos (2020, 2021 e 2022), em relação à regulação de plataformas e moderação de conteúdo. Como já informado, a disponibilização de um painel de apelações e algumas orientações sobre o processo (a partir de 2022), a elaboração e publicação de Relatórios de Transparência (a partir de 2021, com o primeiro período de referência sendo 2020) e outras mudanças foram relevantes. Apesar disso, ainda há muito o que ser feito, como a própria plataforma reconheceu, sobretudo porque tais evoluções, ainda que necessárias e admiráveis, ainda não estão integralmente adequadas aos princípios relacionados (o que já foi demonstrado outrora). Recomenda-se, portanto, as seguintes medidas:

³⁰³ GALVÃO, Bruno (2021). **Eurogamer**. Disponível em: bit.ly/41yrX56. Acesso em: 15 jan. 2023.

Maior transparência em todos os âmbitos: nos processos de apelação/recurso, na divulgação de dados mais detalhados (agregados nas categorias indicadas e desagregados) do Relatório de Transparência (e aumento na frequência de publicação - trimestralmente, se possível, dado o enorme fluxo de interações na plataforma), nas informações sobre processos automatizados de moderação e detecção de violações (incluindo dados sobre possíveis vieses algorítmicos em função de raça/cor, nacionalidade, orientação sexual, gênero e outros fatores já observados na literatura), nas informações sobre revisões humanas e recursos analisados por humanos, na definição dos conceitos e termos que possam gerar ambiguidade interpretativa nas Diretrizes da Comunidade (tais como “terrorismo”/“terrorista”), na publicização das alterações nas Diretrizes da Comunidade e nos Termos de Serviço (restabelecendo o histórico de versões, como havia nas páginas não-dinâmicas até 2022).

Maior competência cultural, social e linguística: tanto nas moderações, quanto nas revisões (durante apelações), nas explicações detalhadas e de fácil compreensão das diretrizes (inclusive para públicos mais jovens e acessíveis para pessoas com deficiência), nos Relatórios de Transparência (que devem ter seus dados em elementos visuais e gráficos traduzidos para todas as línguas disponíveis na interface da plataforma).

Maior agilidade no tempo de ação: sobretudo durante contextos políticos e sociais que demandam maior atenção para evitar grandes prejuízos.

Maior comprometimento com a literacia digital dos usuários: assim como a plataforma passou a fazer com mais frequência em 2021 e, sobretudo, 2022, adequando suas páginas com informações sobre ferramentas da plataforma de modo mais didático, lúdico e até mesmo com o uso de vídeos de *streamers* com a linguagem do público-alvo, ela pode continuar neste processo e ampliá-lo para abranger outros temas que ainda não têm vídeos semelhantes disponíveis, incluindo não somente as ferramentas de denúncias e detalhes sobre tópicos das Diretrizes da Comunidade e comportamentos esperados, como também instruções sobre como fazer uso saudável da plataforma em todos os sentidos (como prevê o Princípio 7 da declaração Paris Call), até mesmo quanto ao tempo passado nela.

Instauração de um verdadeiro “devido processo” on-line: divulgação de planejamentos e ações para garantia de direitos humanos na plataforma, inclusive nos processos de apelação (recurso), que devem ter um revisor humano, independente e imparcial (que não tenha sido envolvido na primeira ação de moderação).

Maior envolvimento e engajamento com diferentes *stakeholders* do ecossistema de Governança Multissetorial da Internet e Regulação de Plataformas: implementação (e divulgação, pois não é possível saber ao certo o grau de engajamento sem a publicação sobre o assunto) de projetos, com maior frequência, em parceria com pesquisadores, ativistas de direitos digitais, ONGs, imprensa, outras plataformas, governos de diferentes países e outros atores; retorno aos pesquisadores que demandam por mais informações e dados, bem como consultas, e não somente aos veículos de notícias.

Por último, espera-se que esta dissertação possa contribuir não apenas por meio destas recomendações, mas com futuros estudos, por meio dos mais diversos gráficos, ilustrações, documentos e dados analisados, com potencial de tornar a internet um espaço mais seguro e verdadeiramente democrático sem desrespeitar os direitos humanos em todos os processos – tanto de divulgação quanto de moderação de conteúdo.

Referências

ALLEN, Kim. Top girls navigating austere times: Interrogating youth transitions since the 'crisis'. **Journal of Youth Studies**, v. 19, no. 6, pp. 805–820. 2016. Disponível em: bit.ly/3ZQMIHW. Acesso em: 12 jan. 2022.

ALMEIDA et al. **Redes sociais reguladas**: análise de guias de melhores práticas sobre moderação de conteúdo e direitos humanos. Rio de Janeiro: FGV Direito Rio. 2022. Disponível em: bit.ly/3oVdtOL. Acesso em: 15 abr. 2023.

ARAÚJO, Eliete Ribeiro. Representações racistas em memes de internet na sala de aula. Recife: **ANPUH - 30º Simpósio Nacional de História**. 2019. Disponível em: bit.ly/43GcCBB. Acesso em: 15 abr. 2023.

AUSTIN, John. **Quando dizer é fazer** - palavras e ação. Porto Alegre: Artes Médicas. 1990[1955].

BANAJI, Shakuntala; BHAT, Ram. **What'sApp Vigilantes**: An exploration of citizen reception and circulation of What'sApp misinformation linked to mob violence in India. The London School of Economics and Political Science. 2019.

BARROS, Paulo Esber; BARRETO, Robenilson Moura. Corpo negro e pornografia. A fantasia do negro pauzudo. **Revista Bagoas**, n. 19, p. 301-315, 2018.

BELLI, Luca; FRANCISCO, Pedro Augusto P.; ZINGALES, Nicolo. Law of the Land or Land of the Platform? In: **Platform Regulations: How Platforms are Regulated and How They Regulate Us**. BELLI, Luca et al. Rio de Janeiro: FGV Direito Rio. 2017.

BERTOLOZZI, Thayla Bicalho. #StopAsianHate: ser asiático no Brasil é como nos EUA?. **Nexo Jornal**. 2021. Disponível em: bit.ly/3Kz8kTH. Acesso em: 05 jul. 2022.

BERTOLOZZI, Thayla Bicalho. It wasn't just Twitter: remember Trump bans on Twitch. **Medium**. 2021. Disponível em: bit.ly/41bmX6v. Acesso em: 11 fev. 2021.

BERTOLOZZI, Thayla Bicalho. O "Apagão da Twitch" e a exploração da diversão. **Medium**. 2021. Disponível em: bit.ly/3ZP1JtR. Acesso em: 22 ago. 2021.

BONIN, Iara Tatiana; KIRCHOFF, Edgar Roberto; RIPOLL, Daniela. Disputas pela Representação do Corpo Indígena no Twitter. **Rev. Bras. Estud. Presença**, v. 8, n. 2, p. 219-247, abr./jun. 2018.. Disponível em: bit.ly/43vUMAZ. Acesso em: 14 abr. 2023.

BUENO, Alexandre Marcelo. O racismo recreativo contra descendentes de asiáticos/as: uma abordagem discursiva. **Trab. linguist. apl.**, v. 61, n. 1, jan-abr. 2022. Disponível em: bit.ly/41xOaAw. Acesso em: 15 abr. 2023.

BURSZTYNSKY, Jessica. Amazon's video site Twitch suspends Trump's channel, citing 'hateful conduct'. **CNBC**. 2020. Disponível em: cnb.cx/3MoEW4X. Acesso em: 28 dez. 2020.

BUTLER, Judith. **Gender trouble**: feminism and the subversion of identity. New York: Routledge Classics, 1990.

BRANCO, Sérgio. **Fake News e os Caminhos para Fora da Bolha**. ITS Rio. 2017. Disponível em: bit.ly/3KHceew. Acesso em: 26 jun. 2019.

CARVALHO, Daniel Ferreira de Souza. **O Fenômeno Soft Law bate à porta do Direito Internacional Contemporâneo**. Monografia Apresentada ao Curso de Bacharelado em Relações Internacionais do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB). 2006. Disponível em: bit.ly/3A0Okog. Acesso em: 14 abr. 2023.

CARVALHO, Lizia de Oliveira; RODRIGUEZ, Nidia Rosmery Bustillos. Comunicadoras Indígenas e Afrodescendentes Latino-Americanas: Sororidade e Identidades. **Revista Estudos Feministas**, v. 27, 2018. Disponível em: bit.ly/3UvyIIS. Acesso em: 05 jan. 2022.

CELESTE, Edoardo. Digital constitutionalism: a new systematic theorisation. **International Review of Law, Computers & Technology**, v. 33, 2019.

CLARK, Justin et al. **Content and Conduct: How English Wikipedia Moderates Hateful Speech**. Harvard. 2019.

COLLINS, Patricia Hill. **The black feminist thought**. London, Routledge, 2000.

COLLINS, Patricia Hill. Controlling images. In: WEISS, G.; MURPHY, A.; SALAMON, G. (eds.). **50 concepts for a critical phenomenology**. Evanston, Illinois, Northwestern University Press. 2018.

CRENSHAW, Kimberlé. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine. **Feminist Theory and Antiracist Politics**. University of Chicago Legal forum, v. 1989/1. Disponível em: bit.ly/3UEhW4k. Acesso em: 05 abr. 2023.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. **Revista Estudos Feministas**, v.10, n.1, 2002.

CROUCH, Colin. **The strange non-death of neoliberalism**. Cambridge: Polity. 2011.

DAL YONG, Jin. **Korea's Online Gaming Empire**. MIT Press. 2010.

DAVENPORT, Thomas H.; BECK, John C. **The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business**. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press. 1998.

DAVIS, Angela. **Women, Race and Class**. New York, NY, Random House, 1981.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DEIN, Simon. Race, culture and ethnicity in minority research: a critical discussion. **J Cult Divers**. v.13, i. 2, 2006, pp. 68-75.

DELMAZO, Caroline; VALENTE, Jonas C. L. Fake news nas redes sociais online: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. **Media & Jornalismo**, vol.18 no.32. Lisboa, abr. 2018.

DOURADO, Tatiana. Processos de rumores e circulação de fake news. **Cadernos Adenauer XXII**, no. 1, 2021. Disponível em: bit.ly/41p6604. Acesso em: 05 abr. 2023.

EDUARDO, Leandro. Twitch TV: veja streamers brasileiros que foram banidos da plataforma. **TechTudo**. 2020. Disponível em: glo.bo/3ZYcv1e. Acesso em: 28 dez. 2020.

ESPÍNDOLA, Maria Horn dos Santos; PINHEIRO, Daniel Moraes. **Análise do fenômeno das fake news durante as Eleições Municipais de 2020, a partir de casos indicados pelo Tribunal Superior Eleitoral**. 31º Seminário de Iniciação Científica da Universidade do Estado de Santa Catarina. 2020. Disponível em: bit.ly/3L2JVak. Acesso em: 14 abr. 2023.

- FARIAS, Jorge Wambaster et al. Racismo e julgamento social na internet: crianças e jovens negros como alvos. **Rev. de Psicologia**, v.8 n2, pp. 119-128, jul./dez. 2017. Disponível em: bit.ly/41kna7W. Acesso em 15 abr. 2023.
- FERRARI, Pollyana; BOARINI, Margareth. A desinformação é o parasita do século XXI. **Organicom**, n.34, set./dez., 2020. Disponível em: bit.ly/3UKkoWP. Acesso em: 14 abr. 2023.
- FGV DAPP. **Redes sociais nas eleições 2018**. Sala de Democracia Digital (Policy Paper 1). 2018. Disponível em: bit.ly/41a1M4V. Acesso em: 20 set. 2020.
- FIGUEIRA, Talita Vieira et al. Ataques cibernéticos: Representações sociais da pessoa negra na internet. **ID Online Rev. de Psicologia**, v. 12, n. 41, 2018. Disponível em: bit.ly/3mxBf2F. Acesso em: 15 abr. 2023.
- FIGUEIREDO, Angela. Somente um ponto de vista. **Cadernos Pagu**, v. 51, 2017. Disponível em: bit.ly/43nAiKR. Acesso em: 05 jul. 2022.
- FILHO de Bolsonaro é suspenso de plataforma de vídeos por violar políticas de conduta de ódio. **G1**. 1º de maio de 2020. Disponível em: glo.bo/3Uh4cvY. Acesso em: 28 ago. 2020.
- FONSECA, Diego Leonardo de Souza; NETO, João Arlindo dos Santos. O processo de desinformação e o comportamento informacionaluma análisesobre a escolha de voto nas eleições municipais de 2020. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 19. 2021. Disponível em: bit.ly/40en2oS. Acesso em: 14 abr. 2023.
- FRANCK, Georg. **Ökonomie der Aufmerksamkeit** - ein Entwurf. München, Wien: Carl Hanser Verlag. 1998.
- GALLO, Alex Eduardo et al. Psicologia para quem? Uma discussão analítico-comportamental do feminismo, homofobia e racismo. In: **Psicologia e Análise do Comportamento: Pesquisa e Intervenção**. LUZIA, Josiane Cecília et al. (orgs). Londrina: UEL. 2019. Disponível em: bit.ly/41pq22N. Acesso em: 13 abr. 2023.
- GING, Debbie. Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. **Men and Masculinities**, v. 22. 2017. Disponível em: bit.ly/3Kq1W12. Acesso: 13 abr. 2023.
- GOLDENBOY, Felipe. Twitch anuncia novas regras contra desinformação. **Canaltech**. 2022. Disponível em: bit.ly/3GHegJ7. Acesso em: 13 abr. 2023.
- GONZALES, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. **Revista Ciências Sociais Hoje**, Anpocs, 1984, pp. 223-244.
- GRAYSON, Nathan. Streamer Trihex Apologizes For Homophobic Slur After Twitch Suspends His Channel [UPDATE]. **Kotaku**. 2018. Disponível em: bit.ly/3ZROYim. Acesso em: 12 out. 2020.
- GRAYSON, Nathan. Dr Disrespect's Shtick Takes A Dangerous Turn Into Spreading Coronavirus Conspiracy Theories. **Kotaku**. 2020. Disponível em: bit.ly/3KjgG1M. Acesso em: 11 mar. 2022.
- GUERCIO, Cilene Rebelo Nogueira; MATHEUS, Rosemeire Solidade da Silva; NASPOLINI, Samyra Haydêe Dal Farra. A internet e o discurso de ódio: uma análise teórico-social. **Revista de Sociologia, Antropologia e Cultura Jurídica**, v.7, n.1, pp. 42-59, jan./jul 2021. Disponível em: bit.ly/40aGFyh. Acesso em: 14 abr. 2023.
- GUIMARÃES, Antônio Sérgio Alfredo. Raça, cor, cor da pele e etnia. **Cadernos de Campo**, n. 20, pp. 1-360, 2011. Disponível em: bit.ly/3ocZPpR. Acesso em: 14 abr. 2023.

GUIMARÃES, Antônio Sérgio Alfredo. Raça, cor e outros conceitos analíticos. In: **Raça: novas perspectivas antropológicas**. SANSONE, Livio; PINHO, Osmundo Araújo (orgs.) - 2 ed. rev. Salvador: Associação Brasileira de Antropologia: EDUFBA, 2008, pp. 63-82.

GUIMARÃES, Antônio Sérgio Alfredo. O insulto racial: as ofensas verbais registradas em queixas de discriminação. **Estudos Afro-Asiáticos**, v. 38, dez. 2000. Disponível em: bit.ly/3ogxYFq. Acesso em: 14 abr. 2023.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HAY, Iain **Qualitative research methods in human geography** (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press. 2005.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

IDEIA BIG DATA; AVAAZ. **Eleições e Fake News**. 2018. Disponível em: bit.ly/2KdUtXI. Acesso em: 21 set. 2019.

INAMURA, Cecilia Moraes. Mulheres de Desconforto: o consumo da imagem da mulher amarela. **Medium**. 2019. Disponível em: bit.ly/3KVgg2R. Acesso em: 05 jul. 2022.

JOHNSON, Mark R.; CARRIGAN, Mark; BROCK, Tom. The imperative to be seen - the moral economy of celebrity video game streaming on Twitch.tv. **First Monday**, vol. 24, no. 8, 5 August 2019. Disponível em: bit.ly/415hGgs. Acesso em: 10 jan. 2022.

JUNIOR, Leonardo Fraga Cardoso; OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães. Memes, racismo e educação, ou por que os memes da Taís Araújo importam. **Rev. Periferia**, v.11, n.2 mai. 2019. Disponível em: bit.ly/3A8TUok. Acesso em 15 abr. 2023.

KALIL, Isabela Oliveira (coord). **Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro**. FESP-SP. 2018. Disponível em: bit.ly/2CXMDpH. Acesso em: 05 abr. 2023.

KETTREY, Heather Hensman; LASTER, Whitney Nicole. Staking territory in the “World White Web” an exploration of the roles of overt and color-blind racism in maintaining racial boundaries on a popular web site. **Social Currents**, v. 1, n. 3, 2014, pp. 257-274.

KIM, Eugene. Amazon Buys Twitch For \$970 Million In Cash. **Business Insider**. 25 de agosto de 2014. Disponível em: bit.ly/41cDdUS. Acesso em: 12 out. 2020.

KLONICK, Kate. **The New Governors: The People, Rules, and Processes Governing Online Speech**. Cambridge: Harvard Law Review. 2017.

KOIKE, Dale; BENTES, Anna Christina. Tweetstorms e processos de (des)legitimação social na administração Trump. **Cad. CEDES**, v. 38, n. 105, mai./ago., 2018). Disponível em: bit.ly/4152bWp. Acesso em: 15 abr. 2023.

KOKSAL, Ilker. **Como a Twitch está mais perto de dominar a indústria dos games com uma ação estratégica**. Forbes. 30 set. 2019. Disponível em: bit.ly/3bHyKmq. Acesso em: 14 jan. 2021.

LAZER, David M. J. et al. The science of fake news. **Science**, v. 359, i. 6380, pp. 1094-1096. 2018. Disponível em: bit.ly/3KC1Int. Acesso em: 14 abr. 2023.

LIMA, Karla Sthefany. Twitch faz mudança mas volta atrás; entenda. **Observatório de Games – UOL**. 2021. Disponível em: bit.ly/3o9iLWA. Acesso em: 05 abr. 2023.

LIMA, Marcos Francisco Urupá Moraes de; VALENTE, Jonas Lucio Chagas. Regulação de Plataformas Digitais: o estado da arte do debate internacional. Universidade de Brasília: **VIII Congresso da Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política (VIII COMPOLÍTICA)**. 2019. Disponível em: bit.ly/3UHqYxa. Acesso em: 14 abr. 2023.

LIMA, Marcos Francisco Urupá Moraes de; VALENTE, Jonas Lucio Chagas. Regulação de plataformas digitais: mapeando o debate internacional. **Econ. Pol. da Informação, da Comunicação e da Cultura**, v. 16, n. 1., mai. 2020. Disponível em: bit.ly/40hT9E5. Acesso em: 14 abr. 2023.

LEAHY, Victor. Pimenta é suspenso novamente da Twitch após falar mesma palavra de Yoda e Jukes. **E-sports 24 Horas**. 28 de abril de 2020. Disponível em: bit.ly/413UJLn. Acesso em: 28 dez. 2020.

LYBRAND, Evan. **Community in the Crowd: Motivations for Commenting on Twitch.tv Live Streams**. A Thesis Presented to the Graduate School of Clemson University in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Arts, Communication, Technology, and Society. Clemson University: TigerPrints. 2019. Disponível em: bit.ly/43htzlp. Acesso em: 21 ago. 2020.

MACHADO, Marta Rodriguez de Assis; LIMA, Márcia; NERIS, Natália. Racismo e Insulto Racial na Sociedade Brasileira: dinâmicas de reconhecimento e invisibilização a partir do direito. **Novos Estudos - Cebrap**, São Paulo, v. 35.03, II-28, nov. 2016.

MASON, Lillian. The rise of uncivil agreement: Issue versus behavioral polarization in the American electorate. **American Behavioral Scientist**, 57(1), 140-159. 2013.

MASON, Lillian. "I disrespectfully agree": The differential effects of partisan sorting on social and issue polarization. **American Journal of Political Science**, 59(1), 128- 145. 2015.

MBEMBE, Achille. **Crítica da razão negra**. 1a ed. Lisboa: Antígona. 2014.

MELLO, Patrícia Campos. Plataformas não têm políticas para impedir sublevação nas eleições, diz documento. **Folha**. 2022A. Disponível: bit.ly/419U3Uz. Acesso: 05 abr. 2023.

MELLO, Patrícia Campos. Acordos com plataformas para eleições no Brasil ficam aquém das políticas nos EUA. **Folha**. 2022B. Disponível em: bit.ly/43saTQ9. Acesso: 05 abr. 2023.

METEOS, Pablo. A review of name-based ethnicity classification methods and their potential in population studies. **Population Space Place**. v.13, 2007. pp. 243-63. Disponível em: bit.ly/3US5Qop. Acesso em: 14 abr. 2023.

MOHAMMADY, Ehsan; CULOTTA, Aron. **Using county demographics to infer attributes of Twitter users**. Proceedings of the Joint Workshop on Social Dynamics and Personal Attributes in Social Media. Baltimore: Association for Computational Linguistics, jun. 2014. pp. 7-16. Disponível em: bit.ly/41aGPHg. Acesso em: 14 abr. 2023.

MONIZ, Eugênio. Como parar o ataque de ódio ao Twitch. **Bem Mais Brasília**. 2021. Disponível em: bit.ly/3MDZaI8. Acesso em: 13 abr. 2023.

MOREIRA, Adilson José. **Racismo Recreativo**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen. 2019.

MOREIRA, Martha Cristina Nunes et al. Gramáticas do capacitismo: diálogos nas dobras entre deficiência, gênero, infância e adolescência. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 27, n. 10, pp. 3949-3958, 2022. Disponível em: bit.ly/3A0NyaM. Acesso em: 14 abr. 2023.

NASSER, Salem Hikmat. **Fontes e normas do direito internacional**: um estudo sobre a soft law. São Paulo: Atlas, 2005. 175p.

O'DEA, Conor J.; SAUCIER, Donald A. Perceptions of Racial Slurs Used by Black Individuals Toward White Individuals: Derogation or Affiliation? **Journal of Language and Social Psychology**, v.39, i.5. 2020. Disponível em: bit.ly/3MJYalJ. Acesso em: 14 abr. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. Após suspensão, YoDa promete reavaliar parceria com a Twitch. **Start UOL**. 5 de maio de 2020. Disponível em: bit.ly/3ZORKox. Acesso em: 12 out. 2020.

OLIVEIRA, Murilo Carvalho Sampaio; CARELLI, Rodrigo de Lacerda; GRILLO, Sayonara. Conceito e crítica das plataformas digitais de trabalho. **Rev. Direito e Práx.** v. 11, n. 4., out./dez. 2020. Disponível em: bit.ly/3ms9KHO. Acesso em: 14 abr. 2023.

PEROTO, Ricardo. Depois de proibição, uso da palavra simp na Twitch mais do que dobra no último mês. **ArenaEsports**. 2020. Disponível em: bit.ly/407xe2x. Acesso em 15 fev 2022.

PINHO, Angela. O que é fato nas publicações de veículos jornalísticos derrubadas pelo TSE. **Folha**. 2022. Disponível em: bit.ly/3GAttrUj. Acesso em: 05 abr. 2023.

POMPEU, Samira Loreto Edilberto; DE SOUZA, Eloisio Moulin. A discriminação homofóbica por meio do humor. **Revista Organizações & Sociedade**, v. 26, n. 91, p. 645-664, out./dez. 2019. Disponível em: bit.ly/43xOH74. Acesso em: 14 abr. 2023.

RELIA et al. Race, Ethnicity and National Origin-Based Discrimination in Social Media and Hate Crimes across 100 U.S. Cities. **Proceedings of the Thirteenth International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2019)**. 2019. Disponível em: bit.ly/3oh1WJm. Acesso em: 15 set. 2021.

ROBINS, Kevin. Cyberspace and the world we live in. In: **The cibercultures reader**. BELL, David; KENNEDY, Barbara M. (eds.). London: Routledge, pp. 77-95. 2000.

ROSAURO, Maiquel. Da celebração à caça às bruxas: o que vimos nos grupos bolsonaristas no Telegram na semana da tentativa de golpe. **Agência Lupa**. 2023. Disponível em: bit.ly/3KBCXYu. Acesso em: 05 fev. 2023.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, nº 22 dez 2003, pp. 23-32. 2003.

SANTOS, Diego Junior da Silva et al. Raça versus etnia: diferenciar para melhor aplicar. **Dental Press J. Orthod.**, v. 15, n. 3, jun. 2010. Disponível em: bit.ly/3odAMDb. Acesso em: 14 abr. 2023.

SETO, Kenzo Soares. A regulação e governança das plataformas digitais: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura (EPTIC)**, v. 23, n. 3, pp. set.-dez., 223-250, 2021. Disponível em: bit.ly/3zBGGAm. Acesso em: 05 jul. 2022.

SHRIVASTAVA, Aarnesh. Recapping Destiny's 2022. **Sportskeeda**. 2022. Disponível em: bit.ly/41kImtW. Acesso em: 05 fev. 2023.

SHUTLER, Ali. Twitch updates community guidelines to prevent COVID-19 misinformation. **NME**. 2022. Disponível em: bit.ly/41nrUsP. Acesso em: 13 abr. 2023.

SILVA, T. P. et al. O preconceito nas mídias sociais: Análise do caso de racismo sofrido pela atriz Taís Araújo no Facebook. In: **CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

CENTRO-OESTE, 35. Anais Eletrônicos... Goiânia: INTERCOM, 2016. Disponível em: www.intercom.org.br. Acesso em: 04 jun. 2017.

SILVA, Ana Esther Santos Gomes da. **As mitadas do mito**: uma análise semiótica sobre como foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro na narrativa do jogo Bolsomito 2k18. Trabalho de conclusão de curso de graduação em Comunicação Social – Jornalismo, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. 2020. Disponível em: bit.ly/41vSsIx. Acesso em: 15 set. 2021.

SJÖBLOM, Max et al. **Content structure is king**: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. Elsevier. 2017. Disponível em: bit.ly/3zBhRoi. Acesso em: 05 jan. 2021.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Walden II**: uma sociedade do futuro. 2a ed. São Paulo: Editora Pedagógica Universitária. 1978[1948].

SNIRCEK, Nick. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2017.

SOUSA, José Raul de. **Protagonismo estudantil em feiras de ciências no semiárido potiguar**: da Educação Básica ao Ensino Superior. Dissertação (Mestrado em Ensino). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros-RN, 2019. 133 f.

SOUSA, José Raul de; SANTOS, Simone Cabral Marinho dos. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e Debate em Educação**, v.10, n. 2, pp. 1396-1416, jul.-dez. 2020. Disponível em: bit.ly/3odtWxo. Acesso em: 14 abr. 2023.

SOUZA, Luana Elayne Cunha De et al. The legitimizing role of accent on discrimination against immigrants. **European Journal of Psychology**, v. 46, i. 5, 2016. Disponível em: bit.ly/3mC5gye. Acesso em: 14 abr. 2023.

STAM, Robert; SHOHAT, Ella. **Estereótipo, realismo e representação racial**. Imagens, São Paulo, n. 5, p.70-84, ago./dez. 1995.

STREAMING de games: 3 plataformas para assistir a partidas e torneios. **33 Giga**. 2020. Disponível em: 33giga.com.br/streaming-de-games. Acesso em: 14 jan. 2021.

STREECK, Wolfgang. **Buying time**: The delayed crisis of democratic capitalism. Translated by P. Camiller. London: Verso. 2014.

SUTTON-KIRBY, Megan. 4 BANS na Twitch para refletir. **Overclock**. 23 de dezembro de 2020. Disponível em: bit.ly/3UobQoA. Acesso em: 28 dez. 2020.

TAVARES, Tainah. Twitch TV desativa conta de Trump após ataque ao Capitólio. **Techtudo**. 07 jan. 2021. Disponível em: glo.bo/43sR6QL. Acesso em: 14 jan. 2021.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge, Mass.: MIT Press. 2012.

TAYNAH "Tayhuhu" é desbanida da Twitch após apelo da comunidade. **GE (Globo E-sports)**. 2020. Disponível em: bit.ly/3GsZvJT. Acesso em: 28 dez. 2020.

TUCKET, A. Applying thematic analysis theory to practice: A researcher's experience. **Contemporary Nurse**, 19(1-2), 75-87. 2005.

TUNHOLI, Murilo. Twitch inclui recurso que detecta usuários suspeitos de burlar banimentos. **Terra**. 2021. Disponível em: bit.ly/40a896V. Acesso em: 05 jan. 2022.

UEMURA, Alan. Twitch irá liberar lista de banidos do canal. **Observatório de Games – UOL**. 2022. Disponível em: bit.ly/43vWYZ8. Acesso em: 05 jul. 2022.

UEMURA, Alan. Twitch atualiza sua política de uso e faz várias proibições. **Observatório de Games – UOL**. 2022. Disponível em: bit.ly/43yq9uM. Acesso em: 14 abr. 2023.

UYHENG, Joshua; BELLUTTA, Daniele; CARLEY, Kathleen M. Bots Amplify and Redirect Hate Speech in Online Discourse About Racism During the COVID-19 Pandemic. **Social Media + Society**, 2022, pp. 1-14. Disponível em: bit.ly/41uLnrF. Acesso em: 15 abr. 2023.

VISCARDI, Janaisa Martins. Fake News, verdade e mentira sob a ótica de Jair Bolsonaro no Twitter. **Trab. linguist. apl.** vol.59 no.2 Campinas maio/ago. 2020. Epub 16-Set-2020.

WARDLE, Claire; DERAKHSHAN, Houssein. **Information disorder: toward an interdisciplinary framework for research and policy making**. Estrasburgo: Council Europe Report, 2017. Disponível em: bit.ly/41sWSjh. Acesso em: 14 abr. 2023.

WENDT, Guilherme Welter; LISBOA, Carolina Saraiva de Macedo. Compreendendo o fenômeno do cyberbullying. **Temas psicol.** vol.22 no.1 abr. 2014. Disponível em: bit.ly/3ZQt1jF. Acesso em: 13 jul. 2020.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1991[1953].

ZANELLO, Valeska; ROMERO, Ana Carolina. “Vagabundo” or “vagabunda”? : swearing and gender relations. **Labrys, études féministes**, v. 22, jul./ dez. 2012. Disponível em: bit.ly/3KFJQYT. Acesso em: 14 abr. 2023.

2020 TWITCH TRANSPARENCY REPORT. **Twitch**. 2021. Disponível em: bit.ly/3L4YydB. Acesso em: 15 jan. 2023.

2021 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT. **Twitch**. 2021. Disponível em: bit.ly/40dZWi8. Acesso em: 15 jan. 2023.

2021 H2 TWITCH TRANSPARENCY REPORT. **Twitch**. 2022. Disponível em: bit.ly/3UIfREc. Acesso em: 15 jan. 2023.

2022 H1 TWITCH TRANSPARENCY REPORT. **Twitch**. 2022. Disponível em: bit.ly/43Enm36. Acesso em: 15 jan. 2023.

APÊNDICE A – Codebook e Palavras-chave (Brasil)

Codebook - Brasil					
Grupo de Código 01: Discriminação (BR)					
Código	Racismo e Injúria Racial – Amarelos	Racismo e Injúria Racial - Negros	Racismo e Injúria Racial - Indígenas	LGBTQIA+fobia	Machismo e/ou Misoginia
Palavras-chave	Japoronga, japa, japonês, japonesa, Japão, China, chinês, chinesa, Coreia, Coréia, coreano, coreana, xing ling, xingue lingue, xing xong, vachina, asiático, asiáticos, asiática, asiáticas, Ásia, vírus chinês, pastel, flango, abre o olho oriental, orientais, oriente sushi, palitinho, palito, hashi, sashimi.	Preto, preta, pretos, pretas negro, negra, negros, negras nego, nega, nego, negas pretin, pretinha, pretinho neguin, neguinha, neguinho macaco, macaca, macaquin, macaquinho, macaquinha macacos, macacas, nigga, cabelo ruim, crioulo, crioulo, afro, africano, África, cabelo duro, bombril, pardo	Índio, indígena, indiozinho, tupi, guarani, aldeia, tribo, yanomami	Gay, yag, gai, viado, veado, trans, trap, transexual assexual, ace, sapatão, bi, bissexual, bissexuais, panssexual, pan, traveco, traveção, traveca, travecona travesti, intersex, intersex, LGBTQIAP+, intersexual, assexuado, homofóbica, transfóbica homofobia, homofóbico, transfóbico, transfobia bifobia, lesbofobia, lésbica, lésbic4, LGBT lgbt, LGBTQ, GLS, lgbt+, lgbtq+, lgbtqia+ sapata, sapatão, sapatona, bambi, boiola, boiolinha, bicha, mulherzinha, marica, mariquinha, casaca, maricon, maricão, que nem homem, coca é fanta, transsex, binárie, binário, bixa, maricota, que nem macho, bixona, Pablo Vittar, Vittar, Pablo	Putá, vagabunda, piranha, prostituta, meretriz, quenga, kenga, vaca, arrombada, putinha, buceta, bct, boceta, vagina, vadia, mal comida, histórica, bocetinha, bucetinha, mocréia, baranga, decote, pack, pepeka, pepeca, onlyfans, ppk, decotão, mulher, put4, gostosa, bucetuda, feia, depósito, esposa, cadela, cachorra
Literatura de apoio somente para pensar nos termos	https://jornal.usp.br/atualidades/populacao-de-origem-asiatica-e-vitima-de-violencia-e-preconceito-na-pandemia/ https://www.bbc.com/portuguese/brasil-40816773 https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/racismo-redes-sociais-e-covid-19-um-virus-amarelo/ https://web.archive.org/web/20131111053954/http://www.foxnews.com/story/2006/12/11/asian-leaders-angered-by-rosie-odonnell-ching-chong-comments/ https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://www.scielo.br/i/aaa/a/zvw7mC567BTC8kFXCfrhi/?lang=pt https://sedh.es.gov.br/Not%C3%ADcia/hovembro-negro-conheca-algumas-expressoes-racistas-e-seus-significados https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://www.scielo.br/i/rdp/a/3SxDNnSRRkLbfh3qVFmBDx/?lang=pt https://www.scielo.br/i/edreal/a/rNFkv6dF3DpRhygnppWPLQb/?lang=pt https://almapreta.com/sessao/cotidiano/resistencia-indigena-entenda-porque-o-termo-indio-e-considerado-pejorativo https://simaigualdaderacial.com.br/site/nao-existe-indio-no-brasil/ https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://periodicos.furg.br/divedu/article/download/13266/9310 https://www.scielo.br/i/pcp/a/Hp9xCfqqRXyVhNbMHWg8Lk/?lang=pt https://siqueiracastro.com.br/noticias/lgbtqiafobico	https://www.scielo.br/i/ref/a/xYh6dxnNO6LV9M9DC976tDg/?lang=pt https://www.scielo.br/i/ref/a/5vRhXh4H456nRzPHDQZkdrj/?lang=pt https://www.scielosp.org/article/physics/2019.v29n4/e290414

Grupo de Código 02 - Desinformação (BR)

Código	Covid-19	Eleições e Política: URNAS E PROCESSO ELEITORAL	Principais CONTRA Lula	Principais CONTRA Bolsonaro
Palavras-chave	Covid-19, covid, vírus, gripe, gripado, gripezinha, vacina, vachina, cloroquina, covid19, gripada, resfriado	Urna, voto, eleição, eleitoral, apuração, apurar, título de eleitor, título, desinformação, fake news, fake new, fraude, fraudar, fralde, fraldar, fraldou, urnas, falsa, falsas Subcódigo: Xandão, Alexandre de Moraes, Moraes, STF, Moraes, Xandao, Xandaum, ministro, TSE, censurar, censurou, Xande, Xandinho, Xandezinho	Lula, Luladrão, Luladrao, Lulinha, MEI, CPX, Lu4, presidiário	Bolsonaro, Bozo, Jair, mito, Bolso, biroliro, bolsonaro, bolnosauro, bozonaro, bolsomito, bonoro, Biro
Literatura de apoio somente para pensar nos termos	https://www.scielo.br/j/gal/a/XTsZi6qVkdP5BPXkXHYyB4F/ https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/84/1022/92 https://ufal.br/transparencia/noticias/2021/09/novos-episodios-da-agencia-lupa-esclarecem-noticias-falsas-sobre-a-vacinacao-contra-a-covid-19	https://www.scielo.br/j/pci/a/4qKvdJBT8svQshQdhfrz8jN/?lang=pt	https://www.metropoles.com/brasil/eicoes-2022/veja-20-fake-news-contra-lula-bolsonaro-e-tse-que-viralizaram-em-2022	https://www.metropoles.com/brasil/eicoes-2022/veja-20-fake-news-contra-lula-bolsonaro-e-tse-que-viralizaram-em-2022

Fonte: Elaborado pela autora com base na bibliografia complementar indicada, 2023.

APÊNDICE B – Codebook e Palavras-chave (Estados Unidos)

Codebook - Estados Unidos					
Grupo de Código 01: Discriminação (EUA)					
Código	Raça: AAPI	Raça: Negros	Raça: AIAN / Indígenas	LGBTQIAPN+ (orientação sexual e identidade de gênero)	Gênero e Sexo (Machismo/Misoginia)
Palavras-chave	<p>ABCD, banana, china, china swede, japanese, japan, chinese, vietnamese, korean, korea, vietnam, Philippines, filipino, filipinos, filipina, filipinas, chinaman, ching chong, xing xong, chink, Indonesia, Indonesian, Indo, coconut, coconuts, coolie, south asians, south asia, dink, thailand, thai, east asian, east asia, pacific islander, pacific island, pacific islands, flip, gook, gook-eye, gookeye, gook eye, gooky, gookie, Hajji, Hadji, Haji, Malaysia, Malaysian, yellow, jap, hong kong, taiwan, taiwanese, Peenoise, singapore, Slope, Zip, Zipperhead, Cambodia, Cambodian, yellow, slopehead, slopy, slopey, sloper, Twinkie</p>	<p>nigger rigging, nigga, nigg4, n1gga, n1gg4, nigger, n1gger, afro, african, Africa, afroamerican, Alligator bait, gator bait, ape, aunt jemima, jemima, aunt jane, aunt mary, aunt sally, black brute, black buck, choc-ice, choc ice, chocice, coon, golliwog, negroid, groid, Jigaboo, jiggabo, jigarooni, jijjiboo, zigabo, jig, jigg, jigger, jim crow, Jungle bunny, maumau, mau mau, mau-mau, negro, negros, creole, creoles, Mulignan, Mulignon, Moolinyan, neeger, nigar, nigger toe, Niggeritis, oreo, rastus, sambo, Sheboon, shoeshiner, shine, Smoked Irish, Smoked Irishman, sooty, sootie, spade, african americans, spearchucker, spear chucker, spook, tar baby, tar-baby, tarbaby, teapot, tea pot, toad, uncle tom, uppity, black, blacks, bl4ck, bl44ck</p>	<p>Indigenous, Native american, Native americans, native, native people, injun, Kemosabe, Kemosahbee, papoose, pocahontas, redskin, red skin, Squaw, tonto, Wagon burner, Alaska</p>	<p>carpet muncher, carpet-muncher, dyke, diesel dyke, rug muncher, thespian, lesbian, lesbo, Gay, yag, g4y, gai, assexual, ace, bi, bisexual, bisexuals, panssexual, intersex, intersex, LGBTQIAP+, interssexual, homophobic, biphobic, homophobia, lesbophobic, LGBT, lgbt, LGBTQ, GLS, lgbt+, lgbtq+, lgbtqia+, nb, non binary, non-binary, non binaries, non-binaries, gender fluid, woke, agfay, pig latin, fag, f4g, f4gg0t, fagg0t, faggot, f4ggot, dutch boy, faggy, f4ggy, fag hag, f4g h4g, fag hole, f4g hole, homosexual, homosexuals, homo, one of those, pansy, pillow biter, pillow-biter, poofter, pootah, poufter, puffer, effeminate, sperm burper, tearoom queen, three-legged beaver, three legged beaver, 3 legged beaver, three-letter man, three letter man, 3 letter man, ac dc, ac/dc, ambidextrous, amdisextrous, fagbasket, pansy, shirtlifter, LUG, lesbian until graduation, GUG, gay until graduation, BUG, bisexual until graduation, ESPECÍFICOS P TRANS: trans, trap, transsexual, transsex, transphobia, transphobic, shemale, shema</p>	<p>baby mama, battle-axe, battle axe, bimbo, cougar, crone, cunt, d-girl, d girl, dgirl, development girl, fag hag, female hysteria, feminazi, femi nazi, feminist, feminists, floozie, gold digger, moll, mole, molly, mrs degree, mrs. degree, nowhere girl, nowhere girls, mei nu, skintern, skin tern, slut, bitch, spinster, trophy wife, twat, vagina, v4g1n4, v4gin4, v4gina, vag1na, vag1n4, virago, wag, wags, welfare queen, whore, harlot, pussy, hysterical, tits, boobs, b00bs, boob, b00b, teets, onlyfans, skank, tender pamel, tabby, third-legger, third legger, 3rd legger, thot, three-way girl, three way girl, 3 way girl, tickle-tail, streetwalker, thais, Tits or GTFO, t1ts or gtf0, gtf0, t1ts, tits</p>

Literatura de apoio somente para pensar nos termos	https://jornal.usp.br/atuais/populacao-de-origem-asiatica-e-vitima-de-violencia-e-preconceito-na-pandemia/ https://www.bbc.com/portuguese/brasil-40816773 https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/racismo-redes-sociais-e-covid-19-um-virus-amarelo/ https://web.archive.org/web/20131111053954/http://www.foxnews.com/story/2006/12/11/asian-leaders-angered-by-rosie-odonnell-ching-chong-comments/ https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://www.scielo.br/i/ea/a/zww7mC567BTC8kFXCfrri/7?lang=pt https://sedh.es.gov.br/Not%C3%ADcia/novembro-negro-conheca-algumas-expressoes-racistas-e-seus-significados https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://www.scielo.br/i/tdp/a/3SxDNnSRRkLbfh3qVfM8Dx/7?lang=pt https://www.scielo.br/i/edreal/a/rNFkv6dF3DpRthygnpVPLQb/7?lang=pt https://almapreta.com/sessao/cotidiano/resistencia-indigena-entenda-porque-o-termo-indio-e-considerado-pejorativo https://simaigualdade racial.com.br/site/nao-existe-indio-no-brasil/ https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315706412/encyclopedia-swearing-geoffrey-hughes	https://periodicos.furg.br/divedu/article/download/13266/9310 https://www.scielo.br/i/pcp/a/Hp9xCfgqRXyVLhNbMHWg8Lk/7?lang=pt https://siqueiracastro.com.br/noticias/lgbtqiafobico/	https://www.scielo.br/i/ref/a/xYh6dxnNQ6LV9M9DC978tDg/7?lang=pt https://www.scielo.br/i/ref/a/5vRhXh4H456nRzPHDQZkdrJ/7?lang=pt https://www.scielosp.org/article/physis/2019_v29n4/e290414
Grupo de Código 02 - Desinformação (EUA)					
Código	Covid-19	Eleições e Política: URNAS E PROCESSO ELEITORAL	Principais CONTRA os DEMOCRATAS midterms	Principais CONTRA os REPUBLICANOS midterms	
Palavras-chave	<p>covid, covid-19, virus, flu, vaccine, vaccines, vax, vaxx, antivax, antivaxx, antivaxes, antivaxxes, antivaccines, anti vaccines, antivaccine, anti vaccine, anti-vaccine, anti-vaccines, vaccination, anti-vaccination, anti vaccination, chloroquine, covid19, vacine, vacines, viruses, vaccination, antivacs, antivac, anti-vax, anti-vaxx, anti-vaxes, anti-vaxxes, anti vax, anti vaxx, anti vaxes, anti vaxxes</p>	<p>Ballot box, ballots, ballot, vote, election, electoral, elections, electoral system, poll, polls, harvesting, voter, fraud, election fraud, elections fraud, elections frauds, vote fraud, harvest ballots, dumping ballots, election results, electoral process, false claim, false claims, voters, ballot counters, vote counter, vote counters, ballot counter, electronic voting, electronic vote, federal takeover of the elections, federal takeover of elections, federal takeover, takeover of the election system, federal takeover of the election system, federal takeover of election system, takeover of election system, school buses, school buses with voters, you have already voted, Detroit, mail in ballots, corrupted mail, corrupted mail ballots, unverified ballots, 240000 unverified ballots, 240,000 unverified ballots, 74,243 mail ballots, no clear record of ballots being send, no record of ballots being send, no guns at Capitol riot, no guns at the Capitol riot, no guns at the Capitol riot on jan. 6, no guns jan. 6, no guns at jan. 6, no guns at Capitol riot, no guns at the Capitol riot, no guns at the Capitol riot on jan. 6, no guns jan. 6, no guns at jan. 6, 6th jan. jan 6, 6 jan, january 6, january 6th, no guns at Capitol, Capitol, any gun at Capitol, any guns at Capitol, no guns at the Capitol, any guns at the Capitol, unverified mail, unverified ballot, corrupted ballots, corrupted ballot, fake news, disinformation, vote counting, ballot counting, ballots counting, 01/06, 06/01</p>	<p>FETTERMAN: hydraulic fracturing, fracturing, fracking, legalization [of all drugs], drug policy, struggling to speak, proof of cheating in Pennsylvania, Fetterman's lawsuit WARNOCK: mugshot, [cut] police funding, transgender athletes KELLY: sold out to China, chinese junkets, chinese forums, communist banner, communist, tax giveaways, legalize abortion up until birth, legalizing abortion up until birth, abortion up until birth, Immigrants, illegal aliens, benefits to illegals, prison inmates, against the Keystone pipeline CORTEZ MASTO: gutter politics, multimillionaire [while in office] CHERI BEASLEY: legalizing abortion up until birth, legalize abortion up until birth, GPS monitoring, sex offenders outright, 87000 new irs agents, 87,000 new irs agents BARNES: radical green energy policies, gas prices, record gas prices, killing preemies, killing babies, killing baby, release prison population, release 50% of the prison population, [release] prison population, abortion up until birth, TIM RYAN: decriminalize fentanyl, fentanyl, legalize fentanyl, legalization fentanyl, fentanyl legalization, fentanyl decriminalization, all drug possession, all drugs, decriminalize all drugs, Nancy Pelosi, 100% with Pelosi, 100% Pelosi, love Pelosi, new Jim Crow, police jim crow, jim crow HASSAN: DEMINGS: legislation into law, no legislation into law, legislation, law, legalizing abortion up until birth, legalize abortion up until birth, taxpayer-funded abortion, federal dollars for abortion, federal takeover of the elections, federal takeover of elections, federal</p>	<p>OZ: hydraulic fracturing, fracturing, fracking WALKER: MASTERS: LAXALT: drug companies campaign cash, campaign cash, drug companies, opioid epidemic, criminalizing abortion [for the mothers] TED BUDD: abortion ban with no exceptions RON JOHNSON: \$1.2 million gun lobby, campaign contributions JD VANCE: Paul Pelosi, attack on Paul Pelosi, oct. 28 assault, october 28 assault, october 28, oct. 28, BOLDUC: MARCO RUBIO: nothing to help address gun violence, gun violence, adress gun violence, [criminalize abortion with] no exceptions, no exceptions for abortion, abortion rape, abortion incest JOE O' DEA:</p>	

			<p>takeover, takeover of the election system, federal takeover of the election system, federal takeover of election system, takeover of election system</p> <p>BENNET: Bennet results, standalone bill, one standalone bill, 13 years</p> <p>CONTRA DEMOCRATAS NO GERAL: litter boxes, student litter boxes, students using litter boxes, students are using litter boxes, litter boxes at school, furries, furries students, furry students, fuzzies, fuzzy students, fuzzies students, fuzzy school, furry school, school buses, school buses with voters, federal takeover of the elections, federal takeover of elections, federal takeover, takeover of the election system, federal takeover of the election system, federal takeover of election system, takeover of election system, unseat Greene, Petroleum Reserve, empty Petroleum Reserve, stores don't have bread, bread, Hillary Clinton spied on President Trump, Clinton spy, Clinton spied, Trump spied, democrats spies, democrats spy, democrat spies, gas prices, gas price,</p>	
<p>Literatura de apoio somente para pensar nos termos</p>	<p>https://www.cisa.gov/covid-19-disinformation-toolkit</p>	<p>https://edition.cnn.com/2022/11/08/politics/fact-check-election-voter-fraud-conspiracies/index.html</p>	<p>https://finance.yahoo.com/news/fake-deceptive-videos-john-fetterman-131843534.html, https://edition.cnn.com/2022/10/26/politics/fact-check-fetterman-oz-debate/index.html, https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2022/11/15/fact-check-experts-say-john-fettermans-lawsuit-legal-pennsylvania-election/10673054002/, https://apnews.com/article/fact-check-election-georgia-senate-warnock-walker-726752744743, https://edition.cnn.com/2022/10/11/politics/fact-check-herschel-walker-claims-warnock-police-military-fbi-transgender/index.html, https://www.azcentral.com/story/news/politics/election/2020/10/07/fact-check-claims-mcsally-and-kelly-arizona-u-s-senate-debate/5904322002/, https://www.politifact.com/article/2022/nov/04/fact-checking-mark-kelly-and-blake-masters-arizona/, https://theevadaglobe.com/fi/politifact-rates-cortez-mastos-attack-ad-as-mostly-false/, https://www.factcheck.org/2022/10/gops-shaky-claims-about-cortez-mastos-net-worth/, https://www.charlotteobserver.com/news/politics-government/election/article266991766.html, https://www.jsonline.com/story/news/politics/politifactw-iscnsin/2022/10/24/fact-checking-the-u-s-senate-race-between-ron-johnson-mandela-barnes/10536039002/, https://www.politifact.com/article/2022/nov/04/fact-checking-jd-vance-and-tim-ryan-ohio-senate-ra/, https://newhampshirebulletin.com/2022/10/28/in-senate-debate-both-hassan-and-bolduc-put-spotlight-on-hassans-record/, https://www.usatoday.com/story/news/politics/election/2022/11/02/new-hampshire-senate-hassan-bolduc-debate-election/10607547002/, https://www.politifact.com/article/2022/oct/19/fact-checking-demings-rubio-senate-debate-florida/, https://coloradosun.com/2022/10/28/joe-odea-michael-bennet-debate-highlights/</p>	<p>https://edition.cnn.com/2022/10/26/politics/fact-check-fetterman-oz-debate/index.html, https://theevadaglobe.com/fi/politifact-rates-cortez-mastos-attack-ad-as-mostly-false/, https://www.factcheck.org/2022/11/factchecking-dscs-abortion-ad-in-nevada-senate-race/, https://www.charlotteobserver.com/news/politics-government/election/article266991766.html, https://www.jsonline.com/story/news/politics/politifactw-iscnsin/2022/10/24/fact-checking-the-u-s-senate-race-between-ron-johnson-mandela-barnes/10536039002/, https://www.politifact.com/article/2022/nov/04/fact-checking-jd-vance-and-tim-ryan-ohio-senate-ra/, https://newhampshirebulletin.com/2022/10/28/in-senate-debate-both-hassan-and-bolduc-put-spotlight-on-hassans-record/, https://www.usatoday.com/story/news/politics/election/2022/11/02/new-hampshire-senate-hassan-bolduc-debate-election/10607547002/, https://www.politifact.com/article/2022/oct/19/fact-checking-demings-rubio-senate-debate-florida/, https://coloradosun.com/2022/10/28/joe-odea-michael-bennet-debate-highlights/</p>

Fonte: Elaborado pela autora com base na bibliografia complementar indicada, 2023.

APÊNDICE C – Canais e Vídeos de 08.01.23: Invasão ao Congresso Brasileiro

Canal	Link	Título	Posicionamento Estimado	Status do Vídeo	Data da Última Consulta do vídeo	Status do Canal	Data de última consulta do canal	Data de última live registrada
SideQuestLive	https://www.twitch.tv/sidequestlive/video/1701821031	BRASÍLIA SITIADA E EX-SATANISTA SQ REAGE	Contra	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	12/02/2023
toninhohinz (Nossa Opinião)	https://www.twitch.tv/toninhohinz/video/1700711352	NOSSA OPINIÃO - BRASÍLIA AGORA 07.01.2023	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	10/02/2023
toninhohinz (Nossa Opinião)	https://www.twitch.tv/toninhohinz/video/1701655243	NOSSA OPINIÃO - BRASÍLIA AGORA 08.01.2023	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	10/02/2023
QuemadeNeuronas	https://www.twitch.tv/quemadeneuronas/video/1701740691	INVASÃO DO EXÉRCITO AO VIVO [EMOJIS DE CHAMAS]	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	Indisponível
direitaja013	https://www.twitch.tv/direitaja013/video/1701817629	Manifestações de Domingo em Brasília	A favor	Removido	14/02/2023	Não removido	14/02/2023	01/02/2023
André Zumbi	https://www.twitch.tv/andrezumbi/video/1701649438	Manifestação em Brasília	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	30/01/2023
SilvanoSilvaNews	Indisponível: teve alguns dos vídeos sobre o ato banidos até 25/01/23.	FIM DO CANAL	A favor	Removido	25/01/2023	Não removido (Permanece ativo na Twitch e no Youtube)	14/02/2023	13/02/2023
direitaja013	https://www.twitch.tv/videos/1700850858	GIRO DE NOTÍCIAS	A favor	Removido	25/01/2023	Removido	25/01/2023	Indisponível
direitaja013	https://www.twitch.tv/videos/1696830873	GOVERNO DE COALIZÃO, AGORA EXISTE!	A favor	Removido	25/01/2023	Removido	25/01/2023	Indisponível
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1695858519	E AGORA, SERÁ O FIM DO MUNDO??	A favor	Removido	25/01/2023	Indisponível	14/02/2023	Indisponível
AKIRADUNADA	https://www.twitch.tv/akiradunada/video/1701767506	INVASÃO DE BRASÍLIA	Incerto	Indisponível	14/02/2023	Não removido	14/02/2023	13/02/2023
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1701643430	Indisponível	Indisponível	Removido	25/01/2023	Removido	14/02/2023	Indisponível
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1701457635	Indisponível	Indisponível	Removido	14/02/2023	Removido	14/02/2023	Indisponível
Alexandre Sodré	https://www.twitch.tv/alexandre_sodre/video/1700966279	AMEAÇAS AOS PATRIOTAS, DIA	A favor	Indisponível	14/02/2023	Não removido	14/02/2023	10/02/2023

		DECISIVO ESTÁ CHEGANDO EM BRASÍLIA						
BrasilManifest	https://www.twitch.tv/brasilmanifest/videos?filter=archives&sort=time	Indisponível	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido	14/02/2023	Indisponível
TCesare97	https://www.twitch.tv/tcesare97/video/1701734864	Indisponível	Incerto (humor)	Indisponível	14/02/2023	Não removido	14/02/2023	01/02/2023
gabrieldiass10	https://www.twitch.tv/gabrieldiass10/video/1701685360	Indisponível	Incerto (humor)	Indisponível	14/02/2023	Não removido	14/02/2023	Indisponível
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1695858519	Indisponível	Indisponível	Removido	14/02/2023	Removido	14/02/2023	Indisponível
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1696830873	Indisponível	Indisponível	Removido	14/02/2023	Removido	14/02/2023	Indisponível
Indisponível	https://www.twitch.tv/videos/1700850858	Indisponível	Indisponível	Removido	14/02/2023	Removido	14/02/2023	Indisponível
SilvanoSilvaNews	Indisponível: teve alguns dos vídeos sobre o ato banidos até 25/01/23.	INVASÃO DE BRASÍLIA	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido (Permanece ativo na Twitch e no Youtube)	14/02/2023	13/02/2023
SilvanoSilvaNews	Indisponível: teve alguns dos vídeos sobre o ato banidos até 25/01/23.	🎯 CAIU NA ARMADILHA!! TUDO Q LULA QUERIA 2023-01-09 01_56	A favor	Indisponível	25/01/2023	Não removido (Permanece ativo na Twitch e no Youtube)	14/02/2023	13/02/2023
SilvanoSilvaNews	https://www.twitch.tv/silvanosilvanews/video/1699863335	🎯 TEMPO FECHOU EM BRASÍLIA_ TRAMA DE LULA REVELADA	A favor	Indisponível	14/02/2023	Não removido (Permanece ativo na Twitch e no Youtube)	14/02/2023	13/02/2023

Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados obtidos pela Twitch entre 08/01/2023 – 14/02/2023, 2023.

APÊNDICE D - Notas de Adequação da Twitch aos Princípios Observados

Princípios	Elementos	Direitos/Deveres	NOTA DE ADEQUAÇÃO DA TWITCH				
			2016 ¹	2018	2020	2022	Média de Todos os Anos Juntos
MANILA PRINCIPLES (2015)	Princípio 1	Proteção dos intermediários, por lei, da responsabilização por conteúdos de terceiros	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Princípio 2	"Não se deve solicitar a remoção de conteúdos sem a ordem de uma autoridade judicial"	0	0	0	0	0,0
	Princípio 3	"Requisições de restrição de conteúdos devem ser claras, não ambíguas e seguir o devido processo"	1	2	3	4	2,5
	Princípio 4	"Leis, ordens e práticas de restrição de conteúdos devem seguir os testes de necessidade e proporcionalidade"	0	0	0	0	0,0
	Princípio 5	"Leis, políticas e práticas de restrição de conteúdo devem respeitar o devido processo"	0	1	2	4	1,8
	Princípio 6	"Transparência e prestação de contas devem ser integradas em leis e em políticas e práticas de restrição de conteúdos"	0	0	2	2,5	1,1
	Média de Cada Ano		0,2	0,6	1,4	2,1	1,1

SANTA CLARA PRINCIPLES 1.0 (2018)*	Princípio 1	Números (transparência de casos com divisões por categorias, tipos de fontes, publicação em relatório e outros mecanismos de <i>accountability</i>)**	0	0	1,5	2	0,9
	Princípio 2	Aviso (sobre quais conteúdos estão proibidos, quais estão autorizados, disponibilização das diretrizes utilizadas pelos revisores e/ou moderadores de conteúdo etc.)**	2	3	4	4	3,3
	Princípio 3	Apelo/Recurso (possibilidade de recorrer das decisões tomadas pela plataforma e por seus moderadores, permitindo revisão humanizada (por uma pessoa ou um conjunto de pessoas) sem envolvimento com a primeira decisão etc.)**	0,2	0,3	0,4	2	0,7
	Média de Cada Ano		0,5	0,8	1,9	2,5	1,4
SANTA CLARA PRINCIPLES 2.0 (2021)* (Exceto Princípios para Governos e Outros Atores Estatais)	Princípio 1	"Direitos humanos e Devido Processo Legal"	1	1	2,5	2,5	1,8
	Princípio 2	"Regras e Políticas compreensíveis"	0,5	1	2,5	3	1,8
	Princípio 3	"Competência Cultural"	0	0	0	0	0,0
	Princípio 4	"Envolvimento do Estado na Moderação de Conteúdo"****	APLICAÇÃO LIMITADA				
	Princípio 5	"Integridade e Explicabilidade"	0	0	0,5	0,5	0,3
	Princípio A	Números**	0	0	1	1,5	0,6
	Princípio B	Aviso**	1	2	3	3	2,3
	Princípio C	Apelo/Recurso**	0,1	0,2	0,3	1	0,4
	Média de Cada Ano		0,4	0,6	1,4	1,6	1,0
CHANGE THE TERMS	Princípio 1	"Terms of service and acceptable-use policies"*****	2	2,5	3	4	2,9

(2017~2018?)	Princípio 2	"Enforcement"	1	2	3	3	2,3
	Princípio 3	"Right of Appeal"	0,4	0,5	0,6	2	0,9
	Princípio 4	"Transparency"	0	0	2	3	1,3
	Princípio 5	"Evaluation and Training"	0	0	0	0	0,0
	Princípio 6	"Inauthentic behavior and algorithmic bias"	0	0	1	1	0,5
	Princípio 7	"Governance and authority"	0	0	1	2	0,8
	Média de Cada Ano		0,5	0,7	1,5	2,1	1,2
PARIS CALL (2018)*	Princípio 1	"Proteger indivíduos e infraestrutura"	1	1	2	2,5	1,6
	Princípio 2	"Proteger a Internet"	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Princípio 3	"Defender processos eleitorais"	0,5	0,5	0,5	1	0,6
	Princípio 4	"Defender a Propriedade Intelectual"	2,5	3	4	4,5	3,5
	Princípio 5	"Não-proliferação"	2	2	3	3,5	2,6
	Princípio 6	"Segurança do 'Ciclo de Vida'"	1,5	1,5	2,5	3	2,1
	Princípio 7	"Higiene Cibernética"	1,5	2	2,5	3,5	2,4
	Princípio 8	"Sem 'hack-backs' privados"	SEM DADOS				
	Princípio 9	"Normas Internacionais"	APLICAÇÃO LIMITADA				
	Média de Cada Ano		1,5	1,7	2,4	3,0	2,1

CHRISTCHURCH CALL [2019?]: "Online service providers commit to..."	Princípio 1	"Take transparent, specific measures seeking to prevent the upload of terrorist and violent extremist content and to prevent its dissemination on social media and similar content-sharing services, including its immediate and permanent removal, without prejudice to law enforcement and user appeals requirements , in a manner consistent with human rights and fundamental freedoms "	0,5	0,5	1,5	2	1,1
	Princípio 2 (A)	"Provide greater transparency in the setting of community standards or terms of service: [...] <i>by outlining and publishing the consequences of sharing terrorist and violent extremist content</i> "	0,5	2	3	4	2,4
	Princípio 2 (B)	"Provide greater transparency in the setting of community standards or terms of service: [...] <i>by describing policies and putting in place procedures for detecting and removing terrorist and violent extremist content</i> "	0,5	2	3	4	2,4

	<p>Princípio 3 (A)</p> <p>"Enforce those community standards or terms of service: [...] <i>by prioritising moderation of terrorist and violent extremist content, however identified</i>"</p>	0,5	2	3	4	2,4
	<p>Princípio 3 (B)</p> <p>"Enforce those community standards or terms of service: [...] <i>by closing accounts where appropriate</i>"</p>	1	1,5	2,5	3	2,0
	<p>Princípio 3 (C)</p> <p>"Enforce those community standards or terms of service: [...] <i>by providing an efficient complaints and appeals process for those wishing to contest the removal of their content or a decision to decline the upload of their content</i>"</p>	0,3	0,5	0,7	2	0,9
	<p>Princípio 4</p> <p>"Implement immediate, effective measures to mitigate the specific risk that terrorist and violent extremist content is disseminated through livestreaming, including identification of content for real-time review"</p>	0,5	0,5	2	2	1,3
	<p>Princípio 5</p> <p>"Implement regular and transparent public reporting, in a way that is measurable and supported by clear methodology, on the quantity and nature of terrorist and violent extremist content being detected and removed."</p>	0	0	1,5	2	0,9

	Princípio 6	"Review the operation of algorithms and other processes that may drive users towards and/or amplify terrorist and violent extremist content to better understand possible intervention points and to implement changes where this occurs. [...]"	0,5	0,5	2	2	1,3
	Princípio 7	"Work together to ensure cross-industry efforts are coordinated and robust, for instance by investing in and expanding the GIFCT, and by sharing knowledge and expertise ."	0,3	0,3	0,5	0,5	0,4
	Média de Cada Ano		0,5	1,0	1,97	2,6	1,5
PRINCÍPIOS AEQUITAS SOBRE DEVIDO PROCESSO ON- LINE (2021?)	Princípio 1	"Uma revisão justa e transparente dentro de um prazo razoável e por um tomador de decisão independente e imparcial"	0,1	0,1	0,2	0,3	0,2
	Princípio 2	"Notificação prévia adequada às partes"	0	0,5	0,5	2	0,8
	Princípio 3	"Uma oportunidade para as partes responderem e apresentarem provas"	0	0	0	0	1
	Princípio 4	"O direito à representação legal"	SEM DADOS				
	Princípio 5	"O direito de apelar para um painel interno de apelações, painel alternativo de resolução de disputas ou tribunal competente"	0,5	0,6	0,7	1	0,7

	Princípio 6	"O direito de receber uma decisão por escrito (ou outra forma perceptível) e em um formato preservável que articule claramente o motivo da decisão"	0	0	0,5	3,5	1,0
	Média de Cada Ano		0,12	0,3	0,475	1,7	0,6
	MÉDIAS DE TODOS OS ANOS		0,5	0,8	1,6	2,2	1,3
Observações							
<p>0-5 DE ADEQUAÇÃO, SENDO 0 NADA ADEQUADO E 5 TOTALMENTE. <i>No total, média aritmética, no caso de princípio "não aplicável", é desconsiderado da soma e divisão.</i> <i>*Vale lembrar que o ano da declaração influencia: se ela iniciou em 2018, por exemplo, inexistia na Twitch de 2016, o que deve ser levado em conta na interpretação dos dados;</i> <i>**Similares, com algumas alterações incluindo subitens novos, conforme descrito na dissertação;</i> <i>***Somente mencionam vagamente que devem ser respeitadas as leis locais de cada país e legislações de direitos de imagem/áudio;</i> <i>****Não foram considerados Termos de Serviço, de Uso e Políticas de Direitos Autorais, pois estes não se aprofundam nos temas pesquisados, apenas referenciam as Diretrizes. 2016¹: foram consideradas as Diretrizes da Comunidade de 2017, mais próximas ao ano de 2016, pois eram as mais antigas disponíveis.</i></p>							
<p>Fonte: Elaborado pela autora com base nos critérios descritos no capítulo 3 (Dados e Métodos) e nos princípios observados no capítulo 4.3, 2023</p>							

ANEXO A – Regras do Chat de Rakin

Regras do Chat do Rakin

Antes de tudo, queria explicar a diferença entre **BAN** e **TIMEOUT** (ou TO), já que muitos se confundem.

BAN = banimento permanente, ele nunca sai (a não ser que algum mod ou o próprio Rakin retire).

TO = TimeOut, um "Tempo Fora", é um tempinho que você fica suspenso do chat por algo que você falou/fez e pode durar de 1 segundo até 14 dias.

1. Preconceito

Qualquer tipo de preconceito (xenofobia, homofobia, machismo, etc) não é tolerado no chat e resultará em um banimento permanente. Termos preconceituosos (como chamar os outros de "gay", "trap", "boiola" com o intuito de ofender) também resultarão em banimento permanente.

2. Ofensas

Ofender qualquer pessoa, seja do chat, amigos do Rakin ou o próprio Rakin resultará em uma punição de acordo com o grau de gravidade da ofensa, desde um timeout de 10 minutos até um banimento permanente. Portanto, tenha respeito com os outros, você não tem o direito de ofender ninguém. Ademais, se você se sentir ofendido por qualquer tipo de comentário no chat, contate os moderadores para punir o usuário, evite discussões desnecessárias.

3. Backseat

Dar backseat é qualquer dica/spoiler do jogo, mesmos os falsos, evite falar o que TEM, ou o que você ACHA que tem que fazer, pois isso estraga a experiência de quem está jogando. Além disso, em certos momentos ele faz perguntas sobre o jogo, porém são perguntas retóricas, se você responder você será punido, só é permitido dar backseat apenas quando o Rakin pedir. A punição para backseat é um timeout que pode variar de 10 minutos até de 1 dia.

4. Divulgação

Qualquer tipo de divulgação (de stream, vakinha, etc) não é permitido e será punido com banimento. Uma exceção para isso é se você já faz parte da comunidade a um bom tempo e sempre está presente nas lives, sendo possível algum tipo de

divulgação, para isso fale com um dos moderadores para avaliar da maneira adequada.

Sobre as vakinhas: como o Rakin já explicou nas lives, ele já contribuiu para várias vakinhas, e como todas eram falsas ele decidiu não confiar mais em nenhuma vakinha, portanto, ele não faz a sua divulgação e não contribui para as mesmas.

5. Spoiler

Spoiler é algo extremamente frustrante e nem todas as pessoas gostam de receber spoiler de alguma série, anime, jogo ou filme, então evite dar qualquer spoiler, pois você será punido com um timeout de 1 dia ou até um banimento.

6. SPAM

Existem diversos tipos de SPAMs, e dentre eles os que dão punição no nosso chat são:

6.1- Mensagens repetidas

Mandar a mesma mensagem repetidamente é extremamente chato e polui o nosso chat, além de resultar em um timeout que pode variar de 10 minutos até 1 dia.

6.2- Copypastas

As copypastas, quando usadas nos momentos corretos, podem ser legais e divertidas, mas se usadas em momentos inapropriados só servem para poluir o chat e resultará em um timeout no usuário que a mandou.

6.3- ASCII

As ASCIIs são paradas pelo bot e o usuário é punido com um timeout de 10 minutos, porém, se a ASCII tiver conteúdo sexual o usuário será punido com um timeout com um tempo extremamente elevado ou um banimento.

7. Punições do bot

7.1- Banphrase

A banphrase são palavras e frases que o bot da timeout automaticamente, então se você levou timeout sem saber o motivo, talvez seja algum termo que é proibido no

nosso chat.

7.2- Mensagens grandes

Mensagens grandes (com mais de 275 caracteres) são excluídas pelo bot e o usuário recebe 1 minuto de timeout, então tome cuidado para não mandar mensagens tão longas.

7.3- Símbolos

Para receber timeout por símbolos (símbolos como: ?,!,&,% etc) é necessário que mais da metade da mensagem seja composta por símbolos.

Por exemplo: Vai ter lol hj????????????

Onde mais da metade da mensagem, nesse caso, é composta por "?", ocasionando em um timeout de 1 minuto.

7.4- Links

Apenas os moderadores tem permissão para mandar links no chat, se qualquer pessoa, que não seja moderador, mandar um link no chat receberá um timeout de 30 segundos ou aparecerá apenas "****" no lugar do link.

Considerações Finais

Essas são as regras gerais do chat do Rakin, se tiver alguma dúvida ou uma denúncia de alguém que desrespeitou as regras acima, e não foi punido, entre em contato com algum moderador da live no privado. Obrigado pela paciência e atenção, espero que todas as dúvidas acerca das regras tenham sido esclarecidas.

Fonte: Adaptado das Regras do Canal (Rakin) de 2021, 2023.