Moitará

Radicalização online: o extremismo entre jovens brasileiros no Discord

Fernanda Gonçalves Sthel

Fernanda Gonçalves Sthel — *Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia (PPGSA) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).*

Resumo

O objetivo deste trabalho é discutir as interações entre grupos de radicalização online, hospedados em redes sociais, principalmente na plataforma Discord. Esses espaços, inicialmente voltados ao público gamer, tornaram-se ambientes de discursos de ódio, misoginia e apologia à violência. Através de hierarquias internas, desafios e ameaças, adolescentes são cooptados, e em alguns casos motivados a cometer crimes. O trabalho discute como esses grupos constroem "fachadas" online, reforçam estigmas e reproduzem narrativas extremistas, utilizando da dinâmica em redes para obter visibilidade.

Palavras-chave: radicalização online; Discord; extremismo; jovens brasileiros; algoritmos.

Introdução

A plataforma Discord tinha o objetivo inicial de oferecer um ambiente digital de bate-papo para que jogadores pudessem se comunicar enquanto jogavam online. O aplicativo hospeda comunidades que abordam os mais variados assuntos, desde hobbies até debates sérios. Porém, nem todos os servidores têm propósitos benignos. Alguns, conhecidos como TCC[1] (*True Crime Community*) ou "Panelas"[2] — como se referem alguns de seus membros — se tornaram espaços de radicalização entre jovens. Esses servidores, muitas vezes relacionados à comunidade "gamer", promovem conteúdos

[1]True Crime Community – Comunidade que discursa sobre crimes reais.

[2]Servidores do Discord que são privativos.

perturbadores, como discurso de ódio, misoginia, racismo, culto às armas, violência e até idolatria a massacres em escolas (Prado, 2023). Dentro dessas comunidades, os membros possuem posições de hierarquia, e através de desafios alcançam patamares mais altos. Esses desafios podem ser filmar-se agredindo animais, expor-se de forma íntima, auto lesionar-se, dentre outros. Esses jovens podem ser chantageados, através de explanação ou ameaças de agressão e morte, o que os torna presos aos líderes dos servidores e a realizarem atos sem consentimento.

Esses grupos operam como amplificadores de frustrações e raiva, utilizando do discurso de ódio, frequentemente fomentado pela extrema direita, propagando uma narrativa de injustiça para homens brancos e héteros. Em muitos casos, adolescentes influenciados por esses ambientes passaram a agir fora do mundo virtual, cometendo crimes graves. Investigações revelaram que criminosos, incluindo autores de ataques violentos, usaram esses servidores para planejar e promover suas ações. Como resultado, muitos foram identificados e presos por crimes como estupro ou estupro virtual, ameaça e mutilação (Metrópoles, 2024). Goffman (1985) analisa como os indivíduos se apresentam em diferentes contextos sociais. Pensando na radicalização online, os moderadores e membros dos grupos criam uma "fachada" online, utilizando símbolos como máscaras, roupas e referências a ideologias extremistas para atrair novos membros e reforçar a identidade do grupo. O conceito de estigma (Goffman, 1988) também pode ser relevante para entender como esses grupos marginalizam e estigmatizam grupos minoritários, que consideram como repugnantes.

A internet pode ser dividida em 3 partes: a Surface Web, a Deep Web e a Dark Web. A primeira é a ponta do iceberg, representando a parte da internet que se acessa diariamente através dos buscadores, e é indexada. Já a Deep Web é identificada como a maior parte do iceberg, mais submersa. Contém páginas que não são indexadas pelos buscadores, como empresas, bancos online, arquivos em nuvem etc. E a Dark Web é uma pequena parte

da Deep Web, oculta e acessível apenas com softwares específicos, caracterizando-se pelo anonimato e pela dificuldade de rastreamento dos usuários. Tradicionalmente, a Dark Web era o principal espaço para o compartilhamento de conteúdo violento, ideologias extremistas e atividades ilegais como tráfico de drogas, venda de armas e serviços de hacking (Araújo; Júnior, 2023). Porém atualmente as redes sociais e aplicativos abertos de fácil acesso também se tornaram plataformas para a disseminação de conteúdos extremos.

Um dos perigos dos conteúdos extremos é o fato deles resultarem em engajamento; conteúdos violentos possuem grande visibilidade e, consequentemente, geram lucro para as plataformas. O que faz com que sejam facilmente disseminados nas redes, pois o algoritmo os interpreta como algo que faz sucesso na web e que renderá mais receitas. Os dados são a principal matéria prima nesse modelo de capitalismo de plataformas; eles são extraídos, refinados e usados de diversas maneiras, como para dar insights sobre as preferências do consumidor, prever e ditar comportamentos e vender dados para anunciantes (Srnicek, 2016). Nessa lógica, o olhar é capturado por dispositivos algorítmicos, se tornando uma fonte de lucro para as *Big Techs*, mesmo sem a consciência ou consentimento dos usuários (Bucci, 2021).

Comunidades Extremistas do Discord

O Discord representa a camada mediana da internet, que flutua entre as redes sociais mais populares e a Dark Web. Assim como o Reddit e o Twitch, que mesclam vocabulários e referências das redes *mainstream* com os conteúdos radicalizados dos fóruns e *chans* (Ferreira, 2023). Após o aumento dos casos de massacres nos Estados Unidos, diversos *chans* foram excluídos permanentemente, fazendo com que esses usuários migrassem para outras plataformas como o Discord. Essas plataformas podem ser entendidas como um espaço de cultura participativa, em que as pessoas

deixam de ser apenas consumidoras e passam também a produzir conteúdos que são disseminados em comunidades e redes sociais, como a criação de memes, por exemplo (Ferreira apud Massanari, 2015).

A TCC é uma comunidade online focada em crimes reais, que pode ser descrita como uma subcultura que abriga discursos de extremismo violento, incluindo a presença de *incels*[3] neofascistas e neonazistas. Os assuntos versam sobre discurso de ódio, misoginia, racismo, culto às armas, conteúdos de violência explícita (*gore*) e idolatria a massacres. São bastante ligados à comunidade "gamer". Nessas comunidades circulam conteúdos extremistas que promovem o neonazismo, incitam o ódio contra minorias e disseminam mensagens que incentivam tiroteios em escolas e outras violências.

As comunidades online fechadas, hospedadas em plataformas como o Telegram, Discord, Reddit, entre outras, geralmente têm pouca ou nenhuma moderação, sendo acessadas por meio de links compartilhados e/ou a partir do aceite do(s) administrador(es) do grupo. Esses ambientes podem ter diversos conteúdos e formas de interação, inclusive conteúdos nocivos e ilícitos que são exibidos, propagados e reproduzidos (Vinha, p. 30, 2023).

São realizados desafios que, muitas vezes, envolvem comportamentos extremos e prejudiciais, como agressões a animais, estupro virtual, compartilhar conteúdos íntimos, auto lesionar-se ou atacar outras pessoas — tudo isso compartilhado através de chamadas de vídeo. *Lulz* é como são chamados os desafios de degradação pessoal. Jovens, muitos deles menores de idade, que participam dessas práticas podem acabar sendo chantageados posteriormente, forçados a revelar informações pessoais ou a realizar novos atos sob ameaça de exposição — prática chamada de *doxxing*/explanação — , violência ou até morte. Essa dinâmica cria uma relação de dependência e controle entre os líderes dos servidores e os participantes, tornando difícil para as vítimas romperem com essas comunidades.

[3]Comunidade de pessoas que se intitulam celibatários involuntários.

Segundo Cara et al. (2022), "o crescente uso das comunidades de 'gamers' e dos chats de conversa em 'games' têm funcionado como mecanismo de 'sedução' de jovens de todo mundo, a fim de angariar simpatia a ideias de extremismo de direita" (2022, p. 18). Eles também podem ser atraídos em vídeos sobre jogos, nos quais são direcionados a outros conteúdos até chegarem aos mais pesados, como uma bola de neve. Nas redes sociais também há cada vez mais atração por conteúdos extremos; dados do Núcleo de Jornalismo da USP mostraram que entre dezembro de 2022 e janeiro de 2023, vídeos de subculturas extremistas tiveram 344 milhões de visualizações na rede social TikTok.

As narrativas extremistas circulam e se espalham em espaços digitais, moldando identidades e criando uma "verdade" alternada para aqueles que se sentem marginalizados. Esses discursos funcionam como práticas de autocontrole e autoidentificação, onde o sujeito radicalizado começa a ver sua identidade ameaçada por um "inimigo" externo (mulheres e outras minorias sociais) e internaliza as normas da extrema direita.

Segundo Goffman (1985), os indivíduos constroem e apresentam uma "fachada" em diferentes contextos sociais, buscando causar certas impressões nos outros. Aplicando essa perspectiva à radicalização online, os moderadores e membros de grupos extremistas criam uma "fachada" virtual cuidadosamente elaborada, que se manifesta através do uso de símbolos como máscaras, roupas, gírias específicas e referências a ideologias extremistas. O objetivo é atrair novos membros oferecendo uma sensação de pertencimento e propósito, e reforçar a identidade do grupo, consolidando seus valores radicais. Os jovens são levados a acreditar que estão descobrindo verdades ocultas ao consumir conteúdos da extrema direita, criando uma sensação de pertencimento e de superioridade intelectual.

Tecnologias e Plataformas Digitais

A sociedade se encontra cada vez mais conectada, sendo as redes sociais o palco de toda essa grande interação virtual. Segundo Silva (2017), o ciberespaço concentra informações que transitam em alta velocidade, propagando ideologias que podem favorecer ou não a democracia. Para Costa (2021), essa conectividade também traz à tona pessoas que utilizam a ferramenta de maneira ofensiva. De acordo com Abel Reis (2018), a vida digital é fluida e fragmentada, e as tecnologias digitais passaram a ser uma cultura, um ambiente e um ecossistema que perpassa toda a existência humana, afetando as subjetividades, os modos de pensar, agir e sentir. Da mesma forma que a rede convoca um olhar para as ações progressistas, também pode ser "um pântano obscuro e perigoso, feito de conteúdos manipulados, *fake news*, meias-verdades e discursos de ódio" (Reis, p. 22, 2018).

Para Varoufakis (2023), o capitalismo estaria sendo substituído por um novo regime de poder econômico, que ele chama de tecnofeudalismo. Nesse sistema, as grandes plataformas digitais não funcionam como empresas capitalistas tradicionais, mas como senhores feudais que controlam feudos digitais. O lucro tradicional deixa de ter um papel central e é substituído pela renda extraída do controle da informação, dos dados e do acesso aos mercados. O autor argumenta que essa transformação foi acelerada após a crise de 2008 e consolidada com a ascensão das *Big Techs*. Neste modelo, o trabalho é cada vez mais precarizado, sendo mediado por plataformas e submetido à lógica algorítmica, enfraquecendo sindicatos, direitos trabalhistas e formas de resistência.

A digitalização da vida cotidiana vem acompanhada de um processo de vigilância operado por grandes empresas de tecnologia. O capitalismo de vigilância apropria-se unilateralmente da experiência humana, transformando-a em matéria prima gratuita para a conversão em dados comportamentais (Zuboff, 2021). Essas corporações têm acesso a uma quantidade praticamente ilimitada de dados gerados pelos usuários, incluindo históricos de navegação, interações sociais e preferências de

consumo. Esse monitoramento permite a criação de algoritmos que não apenas moldam a experiência online, mas também reforçam bolhas de informação e padrões de comportamento.

> O capitalismo de vigilância reivindica de maneira unilateral a experiência humana como matéria prima gratuita para a tradução em dados comportamentais. Embora alguns desses dados sejam aplicados para aprimoramento de produtos e serviços, o restante é declarado como superavit comportamental do proprietário, alimentando avançados processos de fabricação conhecidos como "inteligência de máquina" e manufaturado em produtos de predição que antecipam o que determinado indivíduo faria agora, daqui a pouco, mais tarde. (Zuboff, p. 18-19, 2021)

Fisher (2023) cita que a estratégia das redes sociais, mais especificamente do Facebook, era consumir o máximo possível do tempo de seus usuários, que quanto mais utilizassem, mais gerariam capital. Além de mecanismos emocionais para que ficassem dependentes e continuassem utilizando sucessivamente, gerando um "efeito cassino". É o que se pode chamar de mais-valia do olhar (Bucci, 2021): seja em jogos online ou redes sociais, o olhar se tornou monetizado nessa forma de acumulação de capital. As imagens e os discursos possuem valor de troca; são mercadorias dominantes que incidem sobre as demais mercadorias. Essas mercadorias podem ser ideologias que, quanto mais compartilhadas, mais geram lucro. Portanto, as empresas não se importam se o conteúdo é impróprio ou violento, basta que ele seja bem repercutido.

> A arquitetura do Facebook é toda sustentada sobre a necessidade de reconhecimento, como admite o seu primeiro financiador, Sean Parker. Nós fornecemos a você uma pequena dose de dopamina cada vez que alguém curte, comenta uma foto ou um post, ou qualquer outra coisa sua, é um loop de validação social (Empoli, p. 75, 2020).

A ultradireita faz do ódio um catalisador para o processo de radicalização, e é no ciberespaço onde se alimentam dos discursos de ódio através do humor e da ridicularização de minorias, atraindo cada vez mais indivíduos até seus grupos (Farias, 2023). Utilizam de teorias da conspiração

e uma narrativa de "nós e os outros", no qual os outros seriam uma ameaça à civilização branca e um inimigo que deve ser imediatamente eliminado. A cultura *gamer* no Brasil está envolta em um criptofascismo, com um preconceito camuflado, e os usuários "são usados como isca para levar quem a morde a um conjunto de premissas ideológicas completamente desvinculados do mundo do jogo e da ludicidade" (Mussa, p. 60, 2019).

Steve Bannon, estrategista do governo Trump e conhecido como o responsável pela propaganda política nas redes sociais, utilizou do ambiente *gamer* para disseminar ideologias de direita (Empoli, 2020). Em 2005, Bannon parte para Hong Kong para aprender sobre o mundo dos jogos e participar de negócios, se interessando pelas comunidades digitais. Para o autor, online existem milhões de jovens prontos para mobilizar um poder de fogo enorme contra empresas e governos.

Em janeiro de 2025, o CEO da META, Mark Zuckerberg, anunciou mudanças estruturais nas políticas de utilização das redes sociais gerenciadas por ele — consistindo em retirar ou flexibilizar os filtros de proteção, os que blindam principalmente a desinformação (*Fake News*), filtros de censura contra conteúdos violentos, pornográficos, de pedofilia e extremistas como neonazismo, supremacia branca, LGBTQIAfobia e racismo. Com os argumentos de que esses filtros injetam censura e ferem a liberdade de expressão (Pinotti, 2025). O mais curioso é que a empresa somente tomou essas medidas após o presidente Donald Trump ser eleito, político de extrema direita que apoia essas medidas de "liberdade de expressão" exacerbada na internet.

Uma nova tecnologia denominada Inteligência Artificial Generativa[4] promete ser a maior inovação das tecnologias da informação, capaz de realizar projetos extremamente fiéis à realidade. Essa IA dará mais veracidade

[4]Essa nova IA será capaz de executar trabalhos complexos tais como a produção ilimitada de conteúdo digital e controle de serviços públicos. Essa tecnologia poderá ser uma ameaça e causar perturbações à geopolítica internacional.

às *Fake News*, ficando mais difícil a sua identificação e prevenção. Certamente a disseminação de grupos de ideologia de ódio será ampliada, o que é extremamente preocupante para o Brasil, devido ao seu histórico e pelo seu constante uso de redes sociais, que pautam cada vez mais a vida cotidiana.

Considerações Finais

A internet, que deveria ser uma ferramenta para o aprendizado e a interação saudável, tem se tornado um terreno fértil para a propagação de ideologias violentas e excludentes. Isso ocorre muitas vezes de forma silenciosa, em fóruns e grupos que capturam a vulnerabilidade dos jovens, oferecendo uma ideia distorcida de pertencimento. A estrutura de dominação da extrema-direita emergiu da internet escondida como os *chans* e foi transferida para as redes sociais abertas, e infelizmente conta com a proteção das empresas de tecnologia que se omitem através do discurso de liberdade de expressão, por logicamente estarem lucrando com as visualizações e compartilhamentos.

A partir da discussão de Goffman (1985), na radicalização online, os moderadores e membros dos grupos criam uma "fachada" online, utilizando signos como máscaras, roupas e referências a ideologias extremistas para atrair novos membros e reforçar a identidade do grupo, criando uma sensação de pertencimento ao coletivo. O conceito de estigma também é relevante para entender como esses grupos marginalizam e estigmatizam grupos minoritários. O espaço das comunidades oferece uma espécie de "liberdade", onde podem discursar sobre o que quiser e cometer crimes, se beneficiando do anonimato.

Outro ponto importante é que as empresas de tecnologia não se responsabilizam pelos conteúdos que são disseminados em suas plataformas, amparando-se na liberdade de expressão e na proteção de dados. Estão em pauta uma série de discussões sobre a regulamentação das plataformas digitais no Brasil; o projeto de lei criado em 2020 conhecido como PL da Fake

News (PL 2.630/2020), que institui a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, encontra dificuldades para ser aprovada pelo congresso.

> O capital que explorava o trabalho infantil por 16 horas nas fábricas, continua explorando os processos mais íntimos da formação das crianças por 24 horas. O capital que extenuava as almas dos operários, hoje explora e transforma o lazer em formas implícitas de exploração e mais trabalho. O capital que excedia a força muscular de uma criança, hoje lhe rouba a infância e a imaginação que ela poderia ter (Bucci, 2021).

Esse modelo que incide sobre o olhar e o desejo humano distorce o engajamento público dos indivíduos, sendo também incompatível com o estado democrático. As *Big Techs* exercem um controle sobre os fluxos das imagens e das ideias, incidindo sobre os processos decisórios que envolvem a participação popular. E além de presos nessa lógica mercadológica, seguimos envoltos na aceleração cotidiana correndo atrás do tempo perdido.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Diogo; JÚNIOR, João. Massacres em escolas e a cultura da violência. Trabalho de Conclusão de Curso em Psicologia, UNIFUCAMP - Centro Universitário Mário Palmério. 2023.

BUCCI, Eugênio. A *superindústria do imaginário: Como o capital transforma o olhar em trabalho e se aproximou de tudo que é visível*. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

CARA, Daniel. Relatório: O extremismo de direita entre adolescentes e jovens no Brasil: ataques às escolas e alternativas para a ação governamental. Grupo Temático de Educação da transição governamental, dez. 2022.

COSTA, Kevin. Liberdade de expressão e discurso de ódio nas mídias sociais. *Revista Eletrônica do Ministério Público do Estado do Piauí*, ano 01, ed. 01, jan./jun. 2021.

EMPOLI, Giuliano Da. *Os engenheiros do caos*. São Paulo: Vestígio, 2020.

FARIAS, Laís Helena. A radicalização de comunidades online a partir de ideologias de ultradireita: a manosfera e a cultura incel. *RICRI*, 11, n. 21, 2023.

FERREIRA, João Victor. Radicalização política e juventude no Brasil: a formação de identidade coletiva nas comunidades gamers no Discord. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) — Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília. 2023.

GOFFMAN, Erving. A *representação do eu na vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Vozes, 1985.

METRÓPOLES. Jovem que promovia estupros ao vivo no Discord é condenado a 24 anos. Publicado em 06/07/2024. Disponível em: https://www.metropoles.com/sao-paulo/jovem-estupros-discord-condenado.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. *LOGOS*, 52, v. 26, n. 2, 2019.

O GLOBO. Operação mira adolescentes suspeitos de usar o Discord para organizar ataques a moradores de rua. 03/07/2025.

PINOTTI, Fernanda. Meta atualiza políticas de utilização para usuários no Brasil. *CNN Brasil*, publicado em 09/01/2025.

PRADO, Michele. NOTA TÉCNICA 15: Extremismo violento em ambiente escolar. Monitor do Debate Político no Meio Digital da USP, 28 mar. 2023.

REIS, Abel. *Sociedade.com: Como as tecnologias digitais afetam quem somos e como vivemos*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2018.

SILVA, Camila; MONTEIRO, Paola; GREGORI, Isabel. Os limites entre a liberdade de expressão e o discurso de ódio na mídia atual. Anais do 4º Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade: mídias e direitos da sociedade em rede, 2017.

SRNICEK, Nick. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press, 2016.

VAROUFAKIS, Yanis. *Technofeudalism: What Killed Capitalism*. London: Vintage/Penguin, 2023.

ZUBOFF, Shoshana. A *era do capitalismo de vigilância*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.