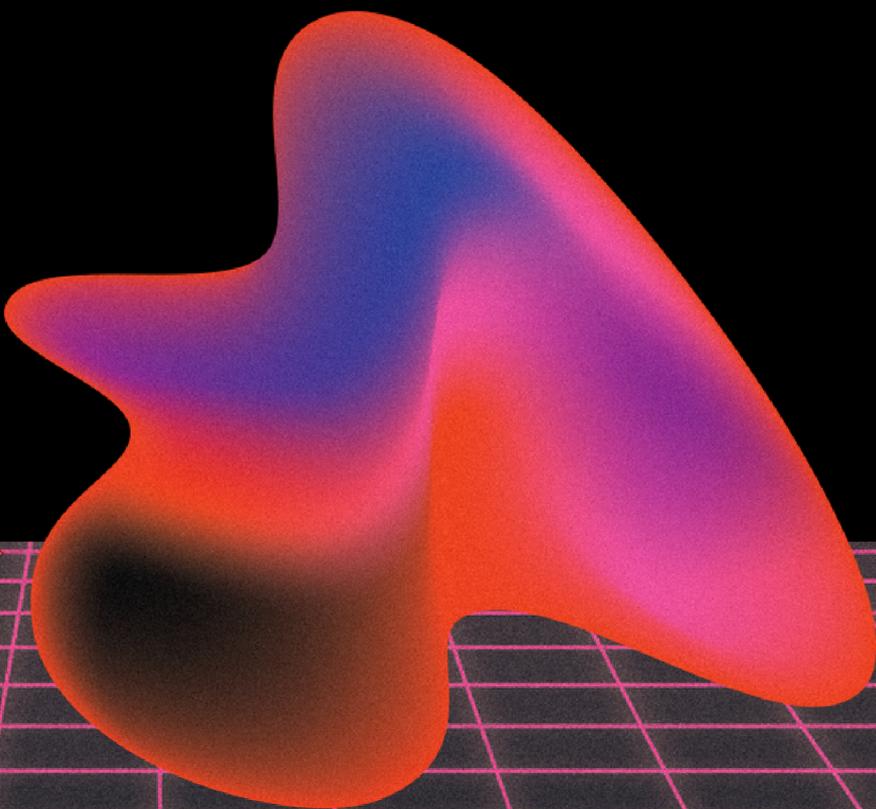


# JOGOS POLÍTICOS: VALORES NOS JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS COM BOLSONARO

Richard Romancini

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

# JOGOS POLÍTICOS: VALORES NOS JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS COM BOLSONARO

POLITICAL GAMES: VALUES IN MOBILE GAMES WITH BOLSONARO

---

## **Richard Romancini**

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo, São Paulo-SP. Professor do Departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes e do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. E-mail: richardromancini@usp.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1651-5880>

**Resumo:** O trabalho analisa os jogos para dispositivos móveis que utilizam a figura de Jair Bolsonaro, com o objetivo de entender suas características gerais, os valores comunicados por eles e se há convergência entre os valores dos jogos e os da forma política de populismo que Bolsonaro manifesta. Tais jogos são criados e divulgados desde 2016 (antes da eleição presidencial) até hoje. O corpus de 61 jogos é descrito e analisado sob a ótica dos valores, evidenciando que há convergência de valores – entre eles, “luta”, “coragem” e “heroicidade”. Essa associação remete, conforme se discute, não somente ao fato de que a estrutura dos jogos tende a suportar esses valores, mas também por características mais específicas dos jogos, como os personagens que são mostrados, bem como o tipo de relação entre os jogadores que provavelmente eles propiciam, permitindo que apoiadores do atual presidente se reconhecessem mutuamente.

**Palavras-chave:** Jogos para dispositivos móveis; Populismo; Bolsonaro.

**Abstract:** The work analyzes mobile games with the Jair Bolsonaro’s image, in order to understand their general characteristics, the values communicated by them and whether there is convergence between the values of the games and those of the political form of populism that Bolsonaro manifests. Such games have been created and disseminated since 2016 (before the presidential election) until today. The corpus of 61 games is described and analyzed from the perspective of values, evidencing that there is a convergence of values – among them, “resistance”, “courage” and “heroism”. This association refers, as discussed, not only to the fact that the structure of the games tends to support these values, but also by more specific characteristics of the games, such as the characters that are shown, as well as the type of relationship between the players who play them, allowing president’s supporters to recognize each other.

**Keywords:** Mobile games; Populism; Bolsonaro.

## INTRODUÇÃO

O uso de jogos para divulgar mensagens sociais e políticas exemplifica uma tendência sociocultural, de longo prazo, de articulação entre aspectos lúdicos e temas sérios. A associação do entretenimento e da propaganda política remonta à década de 1930 e, particularmente, aos pronunciamentos e práticas de Goebbels a esse respeito, conforme Machin e Van Leeuwen (2005). Para esses autores, essa relação fortaleceu-se com o tempo e os mais proeminentes e influentes discursos políticos seriam encontrados, hoje, não nos jornais nem em debates parlamentares, “mas nos filmes de Hollywood e nos jogos de computador” (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2005, p. 120, tradução nossa).

A dimensão política dos jogos pode ser ambígua, menos perceptível e compreendida, em parte, pela menor tradição de estudo das mensagens ideológicas nesse formato do que em outras mídias expressivas mais consolidadas, como o cinema. Mas o incremento da relação entre jogos e política parece ocorrer também no Brasil.

Assim, uma das polêmicas da campanha eleitoral de 2018 foi o jogo digital Bolsomito 2k18, no qual um avatar representando o então presidente Jair Bolsonaro combatia inimigos – políticos da esquerda (entre os quais seu oponente Fernando Haddad), representantes de pautas liberais (feministas e homossexuais) e bandidos. Lançado pela empresa brasileira BS Studios durante o segundo-turno da eleição presidencial, o jogo tornou-se um dos mais populares na plataforma on-line em que era vendido (FARIAS, 2018). A equipe jurídica do candidato petista solicitou a remoção do jogo, alegando que ele era uma forma de propaganda irregular. Advogados do atual presidente também fizeram representação legal, com o argumento de que a imagem de Bolsonaro era usada indevidamente (SOUZA, 2018). A disputa legal arrastou-se e somente em janeiro de 2019 houve a proibição de venda do jogo (APÓS, 2019).

As notícias sobre essa controvérsia, entretanto, deixaram de notar que Bolsomito 2k18 não foi o primeiro nem o único jogo digital envolvendo Bolsonaro. Uma busca na plataforma de aplicativos para celular Google Play, para o sistema operacional Android (o mais popular no Brasil), retorna mais de 40 jogos com essa característica. Como será demonstrado, antes mesmo da campanha eleitoral, existiam aplicativos desse gênero.

No contexto de disseminação de dispositivos móveis como os smartphones e tablets, os aplicativos tornam-se uma forma relevante de comunicação. No Brasil, de acordo com Meirelles (2020), a quantidade de smartphones é de mais de um por habitante, com um total de 234 milhões de celulares inteligentes. Os smartphones também foram, em 2018, conforme dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Tecnologia da Informação e Comunicação (PNAD Contínua TIC), a principal fonte de acesso dos brasileiros à internet. Três em cada quatro que possuem acesso à internet utilizam o celular para tanto no país (TOKARNIA, 2020).

Esse fenômeno é global, por isso, numa análise dos aplicativos relacionados a Donald Trump

– político com o qual Bolsonaro tem conhecida afinidade –, Gómez-García et al. (2019) observam que esses produtos e as práticas a eles relacionadas representam, hoje, uma nova dimensão do ecossistema midiático, ao qual corresponde uma emergente linha de investigação. Outra observação relevante dos autores é que os aplicativos desse tipo proliferam em parte graças à automação e simplificação dos processos que envolvem a sua criação, o que se relaciona, entre outros aspectos, a lógicas de transformação de usuários em produtores de conteúdo digital.

Nesse artigo, temos como objetivo analisar jogos digitais para dispositivos móveis que utilizam a figura de Bolsonaro, destacando com isso uma relação entre o mundo dos jogos e a política ainda pouco conhecida e estudada. Exceções a esse panorama são o estudo de Kleina (2020), que realiza um mapeamento exploratório dos aplicativos que envolvem o presidente da República Jair Bolsonaro – incluindo jogos – e o de Gomes et al. (2019), no qual há, diferentemente do anterior, o aprofundamento analítico num único jogo, o já referido Bolsomito 2k18. Nessa análise, evidencia-se o grau mais elevado de desenvolvimento e elaboração do produto. Ainda que utilizando a forma estética simplificada da pixel art, a jogabilidade envolve vários níveis, numa narrativa mais complexa do que na maioria dos jogos analisados neste artigo<sup>1</sup>. Apesar desse pequeno número de estudos, eles trazem elementos para discussão sugestivos, retomados adiante.

De outro lado, por essa característica de pequeno estoque de conhecimentos sobre o tema, envolvendo a realidade brasileira em particular, nossa primeira questão de pesquisa (Q1) possui características descritivas e contextualizadoras: Quando surgem os jogos de aplicativos com a figura de Bolsonaro e quais são suas características gerais (tipos, jogabilidade, distribuição, popularidade, etc.)? Naturalmente, há aqui um diálogo entre o contexto social e esses artefatos, de modo a tentar entender sua emergência, circulação e possíveis usos. Numa segunda etapa, a preocupação do trabalho dirige-se para uma indagação mais teórica (Q2): Existem convergências entre o populismo político na forma adotada por Bolsonaro e os “valores” incorporados nos jogos que o retratam? Em outras palavras, trata-se de realizar uma comparação entre os “valores” dos âmbitos político e lúdico, para discutir como os jogos podem, talvez, replicar dimensões do bolsonarismo, sendo isso, por hipótese, uma explicação para a produção relativamente expressiva e continuada desses artefatos.

Conforme o exposto, nota-se que as categorias teóricas “valores” (particularmente no que diz respeito a jogos) e “populismo” (no que concerne a Bolsonaro, sobretudo) precisam ser esclarecidas. É o que será feito nos próximos tópicos.

## VALORES EM JOGOS

Tendo o pressuposto que os jogos expressam e incorporam valores humanos, Flanagan e Nis-

---

<sup>1</sup> Embora Bolsomito 2k18 não esteja mais disponível publicamente, há vídeos que mostram sua aparência e jogabilidade, como: <https://www.youtube.com/watch?v=tnZrWbiXCAY>. Acesso em 10 mar. 2021.

senbaum (2016) buscam definir o que são os “valores”, para propor uma metodologia de design preocupada com essa dimensão. Assim, notam que os valores podem ser vistos como “propriedade de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir. Eles são similares a objetivos, propósitos e fins, mas geralmente [...] tendem a ser mais abstratos e generalistas” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 21). Conforme exemplo das autoras, quando alguém se compromete a fazer exercícios, o valor está na noção mais geral de boa saúde.

Os valores assumidos pelas pessoas expressam variados tipos de relacionamento com o mundo, pois o alcance deles é praticamente ilimitado. Além disso, diferem entre indivíduos e sociedades. Para as autoras, particularmente importantes são os valores éticos (gentileza, honestidade, paz, generosidade etc.) e políticos (justiça, igualdade, cooperação etc.) que contribuem com a dimensão moral das vidas humanas e com as relações de poder e autoridade, respectivamente.

Ao pensarem sobre os jogos digitais, Flanagan e Nissenbaum (2016) notam que eles, assim como outras tecnologias, possuem valores incorporados que remetem aos seus usos, bem como às características e design dos jogos. As tecnologias não são neutras e, assim, embora os elementos que mais facilmente possam ser analisados em busca de valores nos jogos sejam suas narrativas e regras, as escolhas tecnológicas (hardware, codificação, etc.) também carregam valores. A escolha dos desenvolvedores, ao disponibilizarem a codificação de um jogo de forma aberta, por exemplo, pode sinalizar valores como “liberdade” e “autonomia”. Ao mesmo tempo, os valores que os jogos incorporam podem se concretizar ou não. No exemplo, somente jogadores com conhecimentos técnicos poderão alterar as características do jogo.

Outro aspecto importante a ser destacado é que os valores que os jogos carregam podem ser bastante nuançados, quando não negados ou subvertidos, pelos usos, contexto e práticas ao qual se ligam em dado momento. Isso ocorre desde o nível individual – alguém que já tentou jogar algo num dia em que esteja preocupado ou triste pode ter dificuldade para acessar o valor de “divertimento” de um jogo – até o social. Acréscimos que sejam feitos num jogo, mudanças de regras e o contexto de sociabilidade envolvido modificam, nuançam ou reforçam os valores dos jogos. Um exemplo extremo é o do filme “Uma Noite de Doze Anos” (2018), no qual dois prisioneiros políticos isolados, cada qual em sua cela, jogam xadrez utilizando códigos sonoros, o que dá à experiência de jogo valores de “sobrevivência” e “resistência” que não são comumente associados ao xadrez.

Uma modificação de jogo, associada diretamente à propaganda política, e que corresponde à inserção de outro valor num jogo existente, foi feita há pouco pela equipe da campanha de Joe Biden à presidência dos Estados Unidos. A ação consistiu em dar ao jogador a possibilidade de descarregar e inserir no jogo eletrônico *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo) cartazes de apoio à chapa Biden-Harris (GARCÍA, 2020). Lançado no início da pandemia da covid-19, esse jogo também se tornou um meio para ativistas chineses darem continuidade aos protestos em Hong Kong, após o início do isolamento social (ONG, 2020), o que levou as autoridades da China

a tentarem restringir a circulação do jogo (GALVÃO, 2020).

A tentativa, aparentemente incomum, de inserir valores políticos num jogo de simulação social sem esse tipo de preocupação possui, entretanto, precedentes. Numa análise de jogos multiplayer on-line não voltados à política, Cermak-Sassenrath (2018) observa e constrói taxonomias de práticas de ativismo realizadas por jogadores. A coleta dos dados deu-se a partir de vídeos que documentaram os eventos no YouTube, de modo que a manifestação pode também atingir pessoas fora da situação de jogo.

Em suma, destacou-se nesses exemplos que os “artefatos culturais são rotineiramente apropriados, utilizados e subvertidos, [...] [em] um processo dinâmico conduzido mais por necessidades individuais, coletivas e emergentes do que pelo planejamento e preferência” (CERMAK-SASSENATH, 2018, p. 88, tradução nossa) relacionadas ao próprio jogo. Disso, podem emergir valores bastante diferentes dos previstos pelos criadores de qualquer jogo.

Entretanto, possibilidades desse tipo não negam que os próprios jogos, pelo seu design, possuem valores específicos, relacionadas a escolhas e opções mais ou menos conscientes de seus criadores. Belman (2016) desenvolve e discute uma relação de quinze elementos, que, em combinação, constituem a “arquitetura semântica” de um jogo, isto é, como ele produz significados e, portanto, transmite valores. Esses elementos são: 1) Premissa narrativa e objetivos; 2) Personagens; 3) Ações do jogo; 4) Escolhas do jogador; 5) Regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis; 6) Regras para interação com o ambiente; 7) Ponto de vista; 8) Hardware; 9) Interface; 10) Engine do jogo e software; 11) Contexto de jogo; 12) Recompensas; 13) Estratégias; 14) Mapas do jogo; e 15) Estética. Essa estrutura é pensada para a construção e desconstrução, sendo a última dimensão nosso interesse principal. Entretanto, pelas características dos jogos – particularmente sua relativa simplicidade –, na parte analítica, iremos no deter, principalmente, nos elementos iniciais e na estética dos jogos.

Tendo exposto o entendimento sobre os “valores” nos jogos, iremos agora discutir o tema do populismo em sua associação com Jair Bolsonaro.

## **O POPULISMO E BOLSONARO**

O conceito de “populismo” tem sido um dos mais debatidos na Ciência Política nas últimas décadas. Isso relaciona-se à dificuldade de elaborar uma definição consensual do termo, no contexto do fortalecimento de partidos populistas no mundo todo, caracterizando um “momento populista” ou “Zeitgeist populista” (MUDDE, 2004).

A ascensão dos populistas pode ser interpretada como resultado da crise do neoliberalismo, que provocou uma deterioração, para largos segmentos da população, das condições de vida, bem como por inovações tecnológicas que afetaram o modo como as pessoas se comunicam, produzindo uma janela de oportunidade para os movimentos populistas (GERBAUDO, 2018). Diferentes po-

líticos – como Trump, Bolsonaro e o movimento/partido Podemos na Espanha – conseguiram, digitalmente, conectar e organizar parcelas de eleitores, produzindo também uma espécie de relação direta entre líderes e apoiadores. Isso exemplifica o que Gerbaudo (2018) chama de “afinidades eletivas” entre os populistas e a mídia social.

Outro fator destacado em análises da ascensão populista atual é o de que setores sociais conservadores procuram brechar o avanço de valores como o individualismo, a expressão de identidades minoritárias e o multiculturalismo, adotando políticas de ressentimento que encontrem respaldo nos populistas reacionários. O populismo bolsonarista, nessa tendência, mobiliza a sensação de exclusão de seus apoiadores frente ao avanço de programas voltados a grupos identitários – cotas universitárias, ações afirmativas etc. –, apontados como injustos, privilégios de minorias.

Geralmente, nos discursos midiáticos e no debate público, o populismo é visto pejorativamente, como sinônimo de demagogia ou de oportunismo (MUDDE, 2004). As imputações de irracionalismo e apelo a ameaças imaginárias também são comuns, principalmente no populismo da direita, mas são insuficientes para captar a complexidade da noção, transversal às ideologias. Existem líderes populistas de direita (Nigel Farage e Boris Johnson, no Reino Unido; Viktor Orbán, na Hungria, entre outros) e de esquerda (como Jeremy Corbyn no Reino Unido e Jean-Luc Mélenchon, na França). Desse modo, como observa Gerbaudo (2018), é errôneo ver o populismo sob o prisma preconceituoso que ignora possibilidades emancipatórias e progressistas.

Norris (2020) procura esclarecer o “populismo”, notando que existem três abordagens sobre ele nos estudos acadêmicos, num debate em aberto. Há, assim, uma perspectiva ideológica, uma que o vê como um frouxo “conjunto de ideias” e outra que pensa o populismo como um discurso. No primeiro caso, o populismo é tratado como uma ideologia política distinta – como o “socialismo” e o “liberalismo” – que elabora interpretações do mundo e oferece direcionamentos de ação. A principal crítica a essa abordagem está no fato de que falta ao populismo um núcleo doutrinário, bem como prescrições de ação coerentes. Por isso, alguns autores nuançam essa perspectiva, falando numa “ideologia enxuta” que pode se combinar com outras ideologias (MUDDE, 2004).

A segunda compreensão – “conjunto de ideias” – relaciona-se a essa abordagem ideológica mais branda. É chamada, inclusive, de abordagem ideacional. Um ponto central, aqui, é a visão maniqueísta sobre a política, entendendo-a como uma luta entre a vontade popular e elites corruptas, descompromissadas com o “povo”. O ponto fraco dessa abordagem é que outras ideologias políticas também adotam posições dualistas, como Estado/livre mercado no liberalismo ou burguesia/proletariado no marxismo. Também questionável é a unidade, suposta por essa perspectiva, entre ideias e ação, pois nem sempre as propostas anti-establishment e pró-povo dos populistas têm desdobramento, sendo, por vezes, apenas motes de campanhas.

Esse problema é contornado pela última abordagem, que vê o populismo sobretudo como uma forma retórica, uma atuação dramática – sem necessariamente conexões com a prática, uma vez que a retórica é, por definição, uma forma de comunicação (política no caso), um discurso

que visa alcançar o convencimento de seu público. A abordagem retórica está preocupada com a construção e o estilo dos argumentos, sendo que esses consistem geralmente em ideias, como as já apresentadas, de que a política é uma disputa moral entre bons (o povo) e maus (as elites) ou de que os políticos devem seguir a vontade popular. A típica retórica populista tende a ser dirigida contra diversos alvos do establishment: políticos, juízes, funcionários públicos, especialistas e autoridades científicas, bem como a mídia tradicional, do que decorre, hoje, com frequência, a criação de canais de partidarizados de informação (os “youtubers de direita”, no Brasil, são um exemplo). Nesse sentido, o ambiente do que é chamado “pós-verdade” parece favorecer os populistas (GERBAUDO, 2018).

Feita essa discussão geral sobre o populismo, é válido agora observar como essa noção é aproximada a Bolsonaro. Autores como Parzianello (2020), Maitino (2020) e Cesarino (2019a, 2019b, 2020), tem recorrido à teorização de Laclau (2013), autor associado por Norris (2020) à vertente retórica/discursiva, para discutir esse aspecto. A teoria de Laclau é complexa, vendo o populismo como uma “lógica política” que diz respeito à formação de uma identidade política (o “povo”) elaborada discursivamente a partir de diferentes formas de articulação. “O povo pode ser o discurso dos mais pobres contra os ricos, mas pode também o dos nacionais contra os estrangeiros, dos nacionalistas contra os ‘traidores da pátria’, dos trabalhadores contra os capitalistas e assim por diante. O ponto fundamental é que a articulação discursiva seja capaz de nomear o povo contra o seu inimigo” (LOPES; MENDONÇA, 2013, p. 12).

O conceito de “significante vazio”, na teorização de Laclau, também é importante e remete ao modo como, muitas vezes, elabora-se um discurso que procura unificar demandas dispersas, ao ser “preenchido” de maneira diferente pelas pessoas. Esse é um dos mecanismos que, no populismo, favorece a formação do laço afetivo, a construção da subjetividade política. Exemplos de significantes desse tipo na campanha de Bolsonaro foram “gramscismo”, “marxismo cultural” e “globalismo”, inseridos até no plano de governo do então candidato (CESARINO, 2019a).

Para Parzianello (2020), o “significante vazio” mais geral e importante, durante a campanha de Bolsonaro, foi a noção de “segurança”, que era entendida por alguns como ligada à segurança pública, por outros à economia ou contra a esquerda etc. Bolsonaro situou-se na lógica populista, ainda, ao ter se apresentado como alternativa de rejeição à hegemonia, de mais de uma década, dos partidos de esquerda no governo federal. A noção de “significante vazio” conecta-se também ao “populismo digital”, na medida que as hashtags políticas bolsonaristas têm com frequência similaridade com essa noção (CESARINO, 2020). Além disso, ajuda a entender a significativa pluralidade do eleitorado do presidente, evidenciada, empiricamente, no levantamento de Kalil et al. (2018), no qual são elaborados dezesseis perfis de eleitores de Bolsonaro. Isso, como discutem os autores, se associou à estratégia de comunicação do candidato durante a campanha, ou seja, de segmentação das mensagens para grupos variados. Vista de fora, a campanha e os discursos de Bolsonaro poderiam parecer incoerentes, no entanto conseguiram alcançar uma unidade de apoio a partir das diferentes compreensões dos seus eleitores, o que é coerente com o conceito menciona-

do e com o argumento de Parzianello (2020).

Porém, esse autor acredita que Bolsonaro afastou-se do populismo como presidente, ao se mostrar incapaz de rearticular demandas populares, num discurso unificante. Uma leitura alternativa é que é muito mais difícil para um presidente adotar a lógica populista a partir da segmentação de mensagens para públicos diferentes do que para um candidato. Além disso, como presidente, Bolsonaro talvez deseje produzir um “povo”, não a partir de demandas resignificadas, mas sob uma lógica de exclusão e antagonismo. Essa opção relaciona-se à esfera ideacional do populismo, quando “povo” é contraposto a seus inimigos. Nesse sentido, é significativa a frequência com que o presidente usa a expressão “meu povo”, como quando comemorou seu aniversário em 2021 e disse: “Estão esticando a corda, faço qualquer coisa pelo meu povo” (apud MACHADO; CARAM, 2021).

Maitino (2020) identifica no bolsonarismo uma visão da política como um embate moral. A figura do “cidadão de bem”, contra “tudo isso que está aí”, seria a chave de articulação dessa estratégia e um apelo à ordem, por parte de indivíduos dispostos a lutar contra variadas formas de corrupção social. Diferentemente de outros políticos populistas, tanto de direita quanto de esquerda, Bolsonaro não ataca o neoliberalismo, direcionando suas críticas a uma elite política e cultural. Desse modo, desloca o embate do campo da distribuição econômica para o do reconhecimento cultural, buscando articular indivíduos “que passaram a se sentir aliados do jogo político com os avanços de políticas identitárias” (MAITINO, 2020, p. 11). Nesse aspecto, há um apelo ao regresso a uma suposta “ordem” que existiria em outros momentos, como durante o regime militar. Cesarino (2019a) observa esse mesmo deslocamento do econômico ao cultural na política de Bolsonaro, perceptível na associação feita pelo presidente entre o combate à homofobia – que o STF igualava ao racismo – e o acirramento da “luta de classes”.

Pode-se dizer, assim, que o sentido do “povo” de Bolsonaro, e as consequentes exclusões, relaciona-se a distinções entre “bons” e “maus” dentro dos mesmos grupos sociais: mulheres em geral/feministas, negros/negros militantes, homossexuais/homossexuais ativistas etc. As ideias de privilégio, corrupção ou coletivismo, atribuídas aos “militantes”, são contrapostas às noções genéricas de mérito e liberdade individual (CESARINO, 2019a), que o “povo” possui. Conforme a retórica bolsonarista, esse “povo” é constantemente prejudicado pelo “corrupto”, que pode ser, além dos militantes identitários, o político (identificado geralmente com a esquerda e, em particular, com o PT), o bandido ou o moralmente degenerado (MAITINO, 2020). Não por acaso, o slogan de campanha de Bolsonaro foi “Minha cor é o Brasil”, buscando transcender identidades específicas em prol de uma geral: o “povo”, os “brasileiros” e o “cidadão de bem”.

Cesarino (2019a) avança em considerações sobre a figura do líder que dão mais relevo ao populismo bolsonarista. Assim, o carisma de Bolsonaro decorria de duas características: sua suposta espontaneidade e a coragem para falar a “verdade”. Daí, a luta contra o “politicamente correto” que defenderia bandidos, cerceando o “cidadão de bem”, bem como contra a “ideologia de gênero”

que ataca as famílias. Outra associação importante seria entre Bolsonaro e o homem simples, honesto, que utiliza canetas e relógios baratos, contrapostos aos supostos luxos de seus adversários políticos.

A espontaneidade caracteriza-se também pela frequente adoção de uma linguagem debochada, radicalismos verbais e tom emocional, o que faz com que a personificação de Bolsonaro, em grande medida digital, possa ser aproximada do troll da internet. Figura cuja capacidade de influenciar decorre “tanto da fascinação que a quebra de tabus exerce sobre parte dos usuários [...] quanto dos engajamentos negativos por parte daqueles que se sentem ofendidos” (CESARINO, 2019a, p. 541). Esse aspecto parece ser um dos responsáveis pela afinidade de certos jovens com Bolsonaro (PINHEIRO-MACHADO; SCALCO, 2018), expressa também no fato de que muitos gamers sejam seus apoiadores, conforme Kalil et al. (2018). Os jogadores, agrupados no perfil “Nerds, gamers, hackers e haters” dessa pesquisa, representariam um dos três principais grupos de suporte do atual presidente. Além disso, foram

[...] um dos principais responsáveis por disseminar a imagem de Bolsonaro em sua pré-campanha, o que contribuiu consideravelmente para sua atual “popularidade”. A figura em particular construída pelos nerds, gamers e hackers conservadores compreende a do “bolsomito”, lapidada a partir da produção, majoritariamente nas redes sociais, de memes centrados no candidato, geralmente acompanhados por um tom jocoso e provocador (KALIL et al., 2018, p. 15).

Como será visto, adiante, a figura do “bolsomito” é uma constante dos jogos.

Nesse ponto da discussão, acreditamos, já é possível sintetizar certos “valores” encontrados no populismo bolsonarista, que serão cotejados com os valores dos jogos. Vale notar que vários deles estão ligados também ao plano geral do conceito, que eles são por vezes inter-relacionados e que não houve a pretensão de esgotar todos os valores que podem ser percebidos no populismo de Bolsonaro:

- Luta (de Bolsonaro, do cidadão de bem, contra “tudo que está aí”);
- Coragem (para lutar e falar “verdades”, quebrar tabus discursivos);
- Maniqueísmo / dualismo: bem (povo) vs. mau (elite/establishment/adversários);
- Heroicidade (glorificação de Bolsonaro – “mito” – e do “povo”, no caso do presidente, esta característica relaciona-se também a ter sobrevivido a um atentado);
- Ordem (estado que se espera alcançar após a vitória eleitoral);
- Restauração/regeneração (ligada a volta uma suposta realidade ideal vivida no passado)
- Espontaneidade (do líder, mas também em relação com o “povo”);
- Simplicidade (do líder, mas também em relação com o “povo”);

- Humor (pela capacidade de o líder ser irreverente, espontâneo, debochado).

## **METODOLOGIA**

O corpus de jogos de dispositivos móveis a serem analisados começou a ser composto em janeiro de 2019, quando, a partir da busca na plataforma Google Play, foram encontrados 41 jogos com a figura de Jair Bolsonaro. Foram, então, utilizados na ferramenta de busca do site, além do nome próprio do presidente, diferentes termos relacionados a ele (“mito”, “bolso” etc.).

A busca e coleta final (com o download dos jogos) deu-se, entretanto, em dois momentos: em agosto de 2020 e fevereiro de 2021, utilizando-se a estratégia descrita. Percebeu-se, porém, que alguns dos jogos, localizados em 2019, já não estavam na plataforma (talvez retirados por infringirem regras ou por interesse do desenvolvedor), assim como outros tinham sido inseridos. Desse modo, buscou-se localizar os jogos anteriormente vistos em outras plataformas que os tivessem – casos da APKFollow e APKPure – ou que permitissem recuperar dados úteis (instalações, mês de disponibilização, etc.) sobre os games – AppBrain.

Com isso, os jogos passaram por uma verificação inicial (por meio de uma experiência de jogo), sendo eliminados alguns em que Bolsonaro não tinha maior relevância ou aplicativos que sequer eram propriamente jogos. Chegou-se, assim, ao conjunto de 61 jogos que serão analisados, a partir de uma descrição de suas características, bem como de dados informados pela plataforma e pelos desenvolvedores (revistos a partir da última data da coleta, para efeito de harmonização), bem como sob a ótica exposta dos “valores”.

## **ANÁLISE**

Para apoiar a análise foi elaborada a tabela a seguir, com dados sobre os jogos.

Nome do Jogo (link)	Desenvolvedor	Disponível desde	Instalações	Anúncios	Tipo
<a href="#">Bolsonaro Contra os Petralhas - Jogo Oficial (Ultimate Ninja)</a>	RZL Studios	Jan. 2016	–	Não	Ação/Ball and paddle (Arcade)
<a href="#">Bolsomito</a>	<del>OhioApp</del>	Mar. 2016	100+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro Wings</a>	MohicanDogs	Mar. 2016	1.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">A cuspidá</a>	<del>StudioRV/Bahamut Games</del>	Abr. 2016	1.500+	Não	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsomito Vs Jan Wils</a>	Baiacu Games	Abr. 2016	–	Sim	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro Hero</a>	"Multi Platform Network"	Abr. 2016	5.000+	Não	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro Voador</a>	Deep Axe	Jun. 2016	50.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">Bolsomito Vs Jéjan Wwily</a>	TMR	Jun. 2016	100+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolsonaro Jump</a>	Pablo Tec	Set. 2017	10.000+	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">BolsoMITO Game</a>	Caio Caliman	Out. 2017	–	Não	Ação/Plataforma (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro Presidente mito</a>	<del>JNIndie</del>	Out. 2017	100+	Sim	Ação/TPS (Ação)
<a href="#">Flappy Bolsonaro</a>	<del>JayAirplane</del>	Out. 2017	100+	Sim	Ação/Plataforma (Arcade)
<a href="#">Flappy Mito</a>	Me Inova	Out. 2017	100+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">The Legend of Bolsomito - Grafeno of Fantasy</a>	Fat Dude Game Studio	Out. 2017	1.000+	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">Bolsonaro Guardião da Galáxia</a>	LMF Vision Apps	Jan. 2018	50+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Super Bolsonaro Brasil</a>	<del>BolsoBahiaGames</del>	Jan. 2018	10.000+	Não	Ação/Plataforma (Ação)
<a href="#">Bolsomito Car Racing</a>	Cloaca Zuera Studio	Mar. 2018	50+	Sim	Ação/Corrida (Corrida)
<a href="#">Super Bolsomito</a>	Paulo Ricardo de Oliveira Silva	Mar. 2018	–	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">Bolsonaro - fight lutando contra a corrupção</a>	Br Game Studio	Abr. 2018	10.000+	Sim	Ação/Beat 'em up (Arcade)
<a href="#">bolsonaro corrida zumbi em brasil</a>	FQAPP STUDIOS	Mai 2018	500+	Sim	Ação/Plataforma (Corrida)
<a href="#">Bolsonaro of War - Rise of the Nióbio</a>	Fat Dude Game Studio	Mai 2018	5.000+	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">Bolso Bird</a>	Felipe Pacheco	Jun. 2018	500+	Sim	Ação/Plataforma (Arcade)
<a href="#">Bolsobfight</a>	Ollem Games	Jun. 2018	1.000+	Sim	Ação/Beat 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsomito 2k18 Bolsonaro Zumbis em Brasília (Mito Runner)</a>	<del>MTSTUDIOS</del>	Jun. 2018	5.000+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolsonaro Contra Fake News</a>	Moura Jacob	Ago. 2018	1000+	Sim	Ação/Ball and paddle (Casual)
<a href="#">Bolsonaro Defender 2</a>	<del>GamesFROGG</del>	Set. 2018	500+	Sim	Ação/Beat 'em up (Ação)
<a href="#">Bolsonaro em: Bolsoknife</a>	Tingá Game Studio	Set. 2018	1.000+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolsonaro fugindo da fachada</a>	Tudo e Criativo	Set. 2018	–	Sim	Ação/Plataforma (Simulação)
<a href="#">Bolsonaro Racing</a>	CKA	Set. 2018	5.000+	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">Flappy Bolsonaro</a>	<del>Mahlabs</del>	Set. 2018	500+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Flappy Mito e Amigos</a>	beedX	Set. 2018	100+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolso Love</a>	Single Script	Out. 2018	10+	Não	Ação/Plataforma (Ação)
<a href="#">Bolsoblade</a>	Jagbox Studios	Out. 2018	50+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">BolsoMITO</a>	KM Desenvolvedor	Out. 2018	500+	Não	Ação/Ball and paddle (Ação)
<a href="#">Bolsonaro: A Corrida Presidencial</a>	Ionic Heart	Out. 2018	10.000+	Sim	Ação/Plataforma (Ação)
<a href="#">Bolsonaro - O Agente 17</a>	Guaru	Out. 2018	50.000+	Sim	Ação/FPS (Ação)
<a href="#">Bolsonaro Run: (Avante Capitão) Presidente</a>	<del>EAIW Games</del>	Out. 2018	50+	Sim	Ação/Plataforma (Ação)
<a href="#">Bolsonaro Terror do PT</a>	Sad Cat Games	Out. 2018	100.000+	Sim	Ação/Furtivo (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro VS Petralhada</a>	<del>Imões</del> Bródi	Out. 2018	100.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">Go Bolsonaro</a>	<del>775Games</del>	Out. 2018	1.000+	Sim	Ação/Plataforma (Aventura)
<a href="#">Salve o Mito (=Mito Defesa)</a>	Smart Edições	Out. 2018	10+	Não	Ação/Beat 'em up (Ação)
<a href="#">Tramonaro</a>	A7Apps	Out. 2018	1.000+	Sim	Ação/Shooting Gallery (Ação)
<a href="#">Urna Opressora: Bolsomito vs Andrade</a>	Sad Smile Game Studio	Out. 2018	100+	Não	Ação/quebra-cabeça (Casual)
<a href="#">Urna Wars</a>	<del>Ticjoy</del>	Out. 2018	1.000+	Sim	Ação/Plataforma (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro - Call off Mito - Jogo</a>	Pixel Drunk	Nov. 2018	1.000+	Sim	Ação/Plataforma (Ação)
<a href="#">Bolsomito vs Zumbis</a>	AleAC	Jan. 2019	50+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">Fuja do Lula e PT</a>	Dia De Tédio	Jan. 2019	10.000+	Sim	Aventura/Av. gráfica (Ação)
<a href="#">Bolsonaro Espacial</a>	<del>Terrason</del>	Fev. 2019	1.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Arcade)
<a href="#">Bolsonaro</a>	Julio Cesar da Silva	Fev. 2019	500+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Pong Mito</a>	AGF Apps	Mar. 2019	5+	Não	Ação/Ball and paddle (Arcade)
<a href="#">Bolsomito: Estrada da Fúria</a>	<del>Katraka3D</del> Studio	Set. 2019	10+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">Talkai Show: O Jogo</a>	Next Frame Inc	Out. 2019	500+	Não	Ação/Plataforma (Quebra-cabeça)

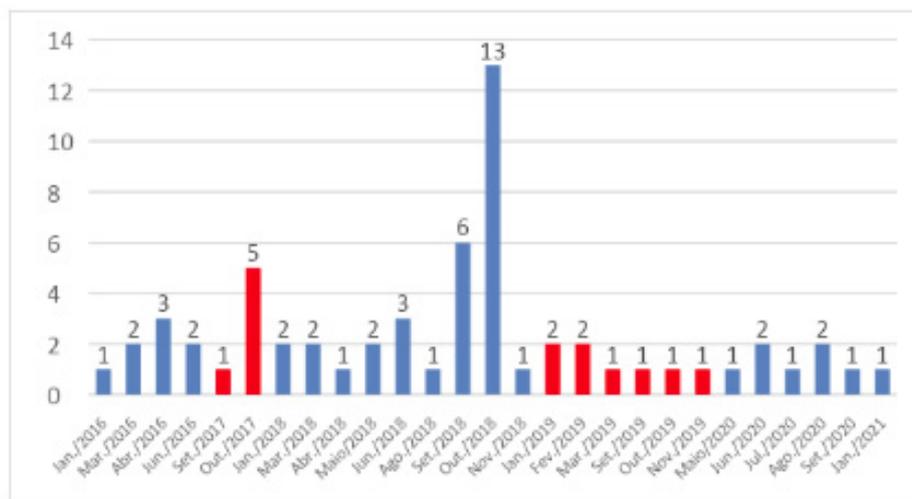
<a href="#">Bolsonaro Run: Missão Impossível</a>	Pablo Eduardo	Nov. 2019	500+	Não	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">OK BOZO!!!</a>	Yuri Andrey	Maio 2020	100+	Não	Ação/Ball and paddle (Entretenimento)
<a href="#">Bolsonaro Vs Zumbis</a>	Insane Minds Studio	Jun. 2020	1.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Ação)
<a href="#">Derrube o Jair</a>	Servino	Jun. 2020	10.000+	Sim	Ação/Shoot 'em up (Casual)
<a href="#">Bolsonaro</a>	Diego Maria	Jul. 2020	50+	Sim	Ação/Beat 'em up/Realidade Aumentada (Entretenimento)
<a href="#">Bolsonaro Jumping</a>	Aton Game Studio	Ago. 2020	5+	Não	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolsonaro Rush</a>	Francisco Neto	Ago. 2020	10+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)
<a href="#">Bolsonaro O Agente 17 - O Inimigo Agora É Outro</a>	Guaru	Set. 2020	5.000+	Sim	Ação/FPS (Ação)
<a href="#">Bolsonaro O Mito Chegou</a>	Franklin Junior Games	Jan. 2021	100+	Sim	Ação/Plataforma (Casual)

**Tabela 1: Jogos para dispositivos móveis com a figura de Bolsonaro**

Fonte: Elaboração do autor.

Os dados da Tabela 1 estão na ordem cronológica de disponibilização, a maioria está no Google Play. No entanto, como se explicou no item metodológico, pela própria dinâmica desse mercado e interesses dos desenvolvedores, alguns deles saíram dessa plataforma, mas foram localizados, posteriormente, em outras. Quase todos os jogos são gratuitos (exceto quatro deles, cujo preço era irrisório), embora a maioria (47 deles, cerca de 80% do todo) possua anúncios, cuja profusão é criticada pelos jogadores, em comentários como esse na plataforma: “Fica abrindo propaganda no meio do game, programado na pressa, nas coxas. Só pra ganhar dinheiro com propagandas”. Quanto aos desenvolvedores, nota-se que 59 indivíduos ou equipes produziram os 61 games do corpus; apenas duas empresas fizeram dois jogos (Fat Dude Game Studio e Guaru). Essa característica, a multiplicidade de produtores que pouco se repetem, também é observada na análise de Kleina (2020) sobre os aplicativos que envolvem Bolsonaro.

O jogo mais antigo foi divulgado em janeiro de 2016 e o mais recente é de janeiro de 2021, de modo que são mais de seis anos de produções desse tipo. A distribuição temporal desses aplicativos é mostrada no Gráfico 1.



**Gráfico 1 - Disponibilidade temporal dos jogos com Bolsonaro**

Fonte: Elaboração do autor.

Os jogos lançados em 2018, ano da campanha eleitoral, foram maioria (31, ou 51% do total), com picos nos meses de setembro e outubro. O que provavelmente explica o destaque desse ano, em termos da produção, além da própria campanha eleitoral, foi o evento que garantiu a ascensão de Bolsonaro nas pesquisas de intenção de voto: o atentado à faca sofrido por ele, em 6 de setembro. O episódio deu ampla cobertura de mídia ao candidato, além de permitir que ele se ausentasse dos debates televisivos. O episódio da facada também foi quase concomitante à decisão da Justiça que impediu a candidatura de Lula, outro aspecto da época que favoreceu Bolsonaro, impulsionando a preferência por ele.

A “facada” se tornou, rapidamente, motivo ou tema de vários jogos que parecem, de maneira geral, querer aproveitar a polêmica, buscando a atenção de jogadores. Por outro lado, a tentativa de tirar proveito de controvérsias anteriores que envolveram Bolsonaro (como a do episódio da cuspada desferida pelo então deputado federal Jean Willys no atual presidente) é comum nos 14 jogos (23% do total) disponibilizados entre março de 2016 e outubro de 2017. Há, na verdade, certo componente de “ocasião” em todo o conjunto, o que explica em parte a simplicidade formal da maioria dos aplicativos. Os desenvolvedores parecem preferir geralmente a rapidez ao maior acabamento formal e complexidade narrativa. Exemplo desse diálogo entre aspectos da realidade e os jogos é que, em alguns dos de 2020, Bolsonaro enfrenta ou envolve-se com elementos saídos diretamente do noticiário: emas, coronavírus, cloroquina e laranjas.

Somente quatro jogos (todos com anúncios) alcançam mais de 50 mil instalações: Bolsonaro - O Agente 17, Bolsonaro Terror do PT, Bolsonaro Voador e Bolsonaro VS Petralhada. Os dois primeiros são jogos 3D (o que é excepcional, apenas mais dois jogos, Fuja do Lula e do PT e Super Bolsomito, têm essa característica), com boa qualidade técnica (gráficos, controles etc.) – o que parece ser o fator principal para a popularidade deles –; já o último jogo citado, talvez tenha se beneficiado de ação publicitária que procurou associá-lo ao presidente. Bolsonaro, em julho de 2019, publicou no Twitter um vídeo em que aparecia jogando um game de tiro (BOLSONARO, 2019). Os criadores de Bolsonaro VS Petralhada fizeram uma montagem em vídeo, sugerindo que o presidente usava o jogo deles e essa imagem é mostrada na página do Google Play em que o jogo pode ser baixado.

Nenhum dos jogos é multiplayer, o que inviabiliza a forma de ativismo na qual um jogador procura transmitir mensagens políticas a outros durante uma partida (CERMAK-SASSENRA-TH, 2018); são todos típicos jogos mobile para um único jogador. Não há, de maneira geral, “divergência identitária” (GOMES et al., 2019) nos jogos, ou seja, a perspectiva do avatar/Bolsonaro deve ser assumida na grande maioria dos jogos. Por vezes, a opção para escolher outra identidade resulta numa espécie de censura irônica ao jogador como, por exemplo, no jogo BolsomITO em que uma tela inicial indaga “E você? Quer combater o crime com uma arma ou com uma rosa”. Se o jogador clica na foto da rosa, aparece uma imagem de Bolsonaro rindo e o texto “Vai morrer hahaha. Volte e escolha a arma”. De fato, só é possível jogar escolhendo a arma.

Pelo que se disse até o momento, a construção da mensagem depende bem mais do próprio design do aplicativo. Entretanto, há diversas situações de debates, nas áreas de comentário de cada um dos jogos no Google Play, como quando um indivíduo crítico a Bolsonaro demonstrou sua insatisfação com o jogo Tramonaro, um dos vários que tematiza a facada, recebendo uma réplica do criador do produto:

[Usuário]:

Não curti, o alvo tem que ser o Bolsonaro, se acertar no bucho ganha pontuação máxima melhorem e dou 5.

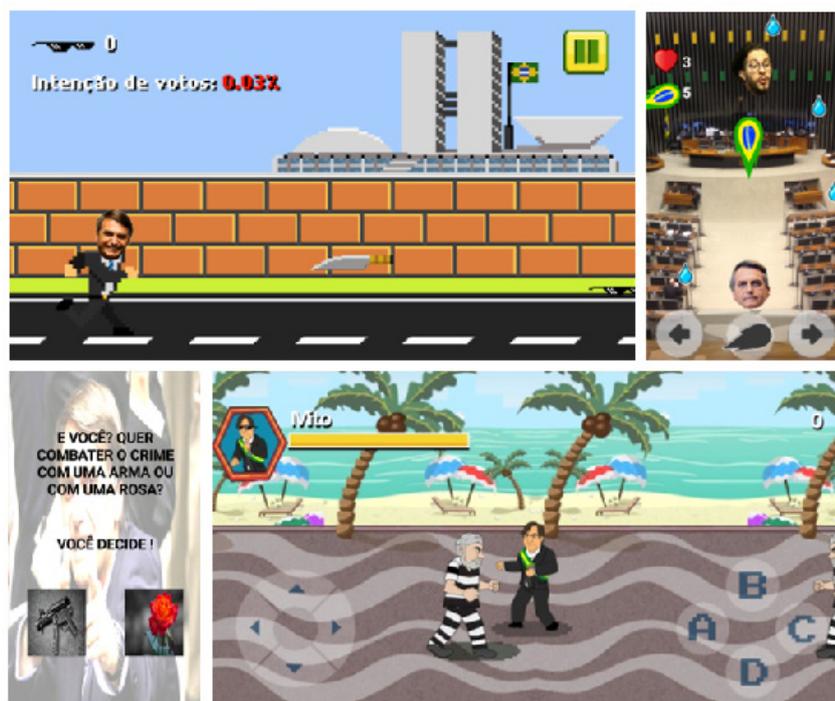
A7Apps [desenvolvedor] 12 de outubro de 2018:

Esse jogo é baseado no meme corte rápido, onde Bolsonaro zoa a esquerda com suas mitadas, a A7Apps repudia violência, o atentado ao Bolsonaro foi um crime. Aproveite a faca no jogo, quando Bolsonaro ganhar vai poder atirar com arma de fogo NO ALVO. [A transcrição mantém a forma do original.] (TRAMONARO, 2018).

Como um preâmbulo à análise da narrativa, uma breve discussão dos “tipos” dos jogos é válida. A categorização dos jogos decorreu de seu uso pelo pesquisador (entre parênteses está o modo como o desenvolvedor o categorizou), para verificar o que é entendido como “estilo” do jogo. Dessa perspectiva, observa-se que, no todo, predominam jogos simples de ação, sendo que quase metade (29 jogos) corresponde aos de plataforma – aqueles em que o avatar (sempre Bolsonaro) controlado pelo jogador percorre um caminho horizontal, pula ou se desvia de inimigos e coleta elementos (votos, moedas, etc.) que dão pontuação. Em seguida, com quatorze jogos (23% do total), estão os do tipo shoot ‘em up, no qual o jogador deve se desviar dos ataques de adversários (por exemplo, cuspidas de Jean Willys e/ou facas), num plano geralmente vertical e fixo, podendo, por vezes, para pontuar, também fazer ataques com tiros, raios, etc. Os jogos beat ‘em up, no qual há um avatar, que representa Bolsonaro, controlado pelo jogador, que luta contra “bandidos” ou esquerdistas, são quatro (6,5% do todo). Esse também é o número dos jogos, com mecânica mais simples ainda, ball and paddle. Nesse caso, há jogos em que o jogador simplesmente clica, simulando um tiro, em imagens representando “bandidos” (caso de BolsoMITO).

Existem, por fim, dez outros jogos de estilos diversos, incluindo os três jogos 3D, que adotam o gênero de tiro em primeira pessoa (Bolsonaro - O Agente 17 e Bolsonaro O Agente 17 - O Inimigo Agora É Outro, ambos do mesmo estúdio e parecidos, com o último colocando como inimigo a pandemia que afeta personagens não jogáveis) e furtivo (Bolsonaro Terror do PT). No caso desse último, há um detalhe diferencial significativo: o jogador não controla um avatar do “mito” (como em quase todos os jogos), mas, conforme a descrição do jogo: “Você é um militante de esquerda que está a procura dos 30 reais prometidos porém Bolsonaro está no prédio e não vai deixar você afundar o Brasil!”. Há, aqui, um elemento satírico, pois o militante carrega um sanduíche de mortadela que é visto pelo jogador (o game é em primeira pessoa).

A seguir, na Figura 1, são mostradas imagens de exemplo dos quatro principais tipos de jogos (plataforma, shoot ‘em up, ball and paddle e beat ‘em up).



**Figura 1 - Telas dos jogos: Bolsonaro: A Corrida Presidencial, A Cuspida, BolsoMITO e Bolsonaro - fight lutando contra a corrupção**

Fonte: Reproduções de Bolsonaro: A Corrida Presidencial (2018), A Cuspida (2016), BolsoMITO (2018) e Bolsonaro - fight lutando contra a corrupção (2018).

De maneira geral, os tipos de narrativa, objetivos e personagens dos jogos, assim como as ações e escolhas do jogador tendem a demonstrar simpatia/favorecimento a Bolsonaro. Isso ocorre, pois, como se disse, quase todos os aplicativos posicionam o jogador como o presidente, manipulando um avatar que o representa e que deve cumprir algum objetivo que envolve a obtenção de pontos por escapar de ataques de adversários e elementos que representam esses inimigos (facas, cuspidas, estrelas, fake news etc.) ou por lutar contra eles. O objetivo, então, é o acúmulo do maior número de pontos e a obtenção da vitória, num tipo de narrativa bastante elementar.

Apenas dois jogos são mais críticos ou desfavoráveis ao presidente: Derrube o Jair e Bozonaro. No primeiro caso, ao invés de assumir um avatar que representa o presidente, o jogador lança bolas, tentando derrubar Bolsonaro de uma corda bamba, onde ele se equilibra numa bicicleta de uma roda só. O jogador pode ser ajudado pela “Globo, ONU e PCC (China)” com elementos que reforçam sua mira. Já Bozonaro é um curioso jogo de realidade aumentada (único com esse recurso tecnológico no corpus) no qual o jogador pode dar “tapas” em Bolsonaro, ganhando pontos por isso e subindo de nível (num superior, pode jogar laranjas no presidente etc.). O jogador ouve, possivelmente como um estímulo às agressões, frases ditas por Bolsonaro (“Eu não nasci para ser presidente”, “Eu sou favorável à tortura, você sabe disso”) ou ele tocando um berrante (o que é um elemento satírico, pois os apoiadores de Bolsonaro têm sido chamados, de maneira irônica, de

“gado”). Outro jogo que pode indicar certa crítica é Bonoro Rush, no qual, em sua jogabilidade de plataforma, o jogador controla um avatar do presidente que é mostrado dirigindo uma ema e com uma máscara de saúde (em alusão à crise sanitária) nos olhos. O jogador ganha pontos ao coletar, no trajeto, caixas de cloroquina, mas tendo que se desviar de laranjas e facas. É interessante notar que esses três jogos, com tendências críticas e satíricas, degradando a figura de Bolsonaro, surgem somente a partir de meados de 2020.

É possível associar a baixa criticidade numérica dos jogos à observação dos autores que estudaram os aplicativos sobre Trump de que “quando o usuário busca apps pela diversão e pelo entretenimento não tem a intenção de obter algo mais profundo ou de utilidade efetiva fora desse contexto” (GÓMEZ-GARCÍA, 2019, p. 57, tradução nossa). Esse é um desafio que os criadores de jogos críticos, de oposição a determinado político, devem enfrentar. A ausência de criticidade também marca os aplicativos, de maneira mais geral, que estão ligados a Bolsonaro (KLEINA, 2020).

Parece provável, por outro lado, que alguns dos jogos possam ter possuído alguma motivação propagandística e de apoio a Bolsonaro, por parte de criadores simpáticos a ele. Esse é o caso de Bolsonaro Hero, de abril de 2016, um jogo significativamente sem anúncios, no qual o jogador atira, encenando Bolsonaro, em representações de Lula, Dilma e outros políticos de esquerda representados como zumbis. A suspeita sobre esse teor mais ativista/propagandista do jogo relaciona-se à informação dada numa das telas introdutórias do jogo: “Oferecimento Bolsonaro Zuero 3.0”. Sabe-se que “Bolsonaro Zuero” é um termo que remete a fanpages do Facebook, no qual apoiadores de primeira hora divulgavam de maneira positiva os posicionamentos de Bolsonaro, sendo ainda um espaço de articulação de uma militância conservadora modernizada, com tons juvenis, capaz de utilizar a linguagem do humor e do sarcasmo, em formatos como o do meme (RIBEIRO; LASAITIS e GURGEL, 2016). Tais características transferem-se ao jogo mencionado e a muitos outros, tornando-se, de fato, um paradigma representacional de Bolsonaro nesses aplicativos.

Entretanto, há também certo pudor ou ambiguidade por parte de certos produtores quanto ao apoio a Bolsonaro, perceptível pelo fato de que, ao lado da grande maioria que nada informa sobre a posição política explícita do criador, há alguns que negam o objetivo de exaltar o presidente (embora o modelo retórico dos jogos tenda a fazer isso, ao posicionar o jogador como representante dele, o “herói” do game). Isso ocorre já em A cuspida (ver Fig. 1), um dos primeiros jogos, de abril de 2016, no qual o desenvolvedor observa, na descrição do aplicativo: “Jogo criado APENAS NA ZUEIRA sobre o fato que ocorreu na câmera [sic] dia 17. Divirta-se e não deixe que o Jean wyllys consiga cuspir o bolsonaro. Não levem o jogo a sério!”.

Por vezes, a explicitação do caráter não engajado ou propagandístico do produto está no próprio jogo, como no texto da tela inicial de Bolsonaro: A Corrida Presidencial (também na Fig. 1): “Esse jogo não se trata de uma propaganda política. Todos os desenvolvedores compartilham de opiniões políticas e ideológicas diferentes, mas que foram deixadas de lado para a criação de uma obra que tem como único propósito o entretenimento” (destaques em cores no original).

O caráter ativista ou propagandístico dos jogos parece também prejudicado, como se viu, pela forte presença de anúncios. Desse modo, muitos produtores, talvez a maioria, parecem ter interesses comerciais próprios e a figura de Bolsonaro pode ter sido utilizada sobretudo como um chamariz para consumidores e instrumento para autopromoção dos criadores.

Em termos narrativos e de objetivos, é possível dizer que há bastante conexão entre “valores” dos jogos e do populismo de Bolsonaro, tendo em vista a saliência de valores como a “luta”, que implica “coragem” e, portanto, a “heroicização” do avatar/jogador, bem como o “maniqueísmo” (Bolsonaro contra diversos tipos de adversários). Mas, é possível indagar, isso não seria um padrão dos jogos, portanto algo menos relacionado à forma de populismo que o presidente expressa e sim um padrão de relacionamento usual entre jogos e política?

Em parte, avaliamos que essa afirmação é verdadeira, inclusive pela política ser na contemporaneidade associada quase exclusivamente às corridas eleitorais, às disputas entre diferentes personagens. Porém, é possível avançar além dessa aparente banalidade, notando que, quando são observados os personagens, valores mais diretamente ligados ao âmbito político do populismo bolsonarista podem ser percebidos. Assim, é esclarecedora a comparação dos jogos que utilizam a figura de Bolsonaro com outros sobre políticos considerados também populistas, mas de esquerda: *Fiscal Kombat* e *Corbyn Run*, de 2017, e *Super Boulos*<sup>2</sup>, de 2020.

O primeiro esteve ligado à campanha de Jean-Luc Mélenchon, líder do movimento França Insubmissa, e o segundo a Jeremy Corbyn, do Partido Trabalhista britânico. *Corbyn Run* (Figura 2), que teve o jogo francês como influência declarada, obteve grande sucesso – alcançando mais de dois milhões de acessos (RODRIGUEZ, 2018). Talvez os criadores de *Bolsomito 2k18* (assim como vários dos produtores de jogos de aplicativos do corpus) tenham se inspirado nesses jogos, pois eles possuem uma mecânica similar, na qual o avatar controlado pelo jogador percorre um caminho e enfrenta adversários. *Fiscal Kombat* foi uma produção independente de apoiadores de Mélenchon, mas o candidato gostou do resultado e um vídeo em que ele o joga foi postado no YouTube (FISCAL, 2017). Já o jogo britânico foi desenvolvido por um coletivo de ativistas de tecnologia e designers ligados ao Partido Trabalhista e, embora tenha se apresentado como um jogo “não oficial” e “independente” da equipe do líder trabalhista, teve boa acolhida entre lideranças do partido (WATERSON, 2017).

O que é importante destacar, do ponto de vista dos personagens, é que as figuras dos políticos/avatars representados nesses jogos embatem-se com adversários, como também ocorre nos jogos com Bolsonaro, no entanto, engajam-se em disputas com banqueiros e oligarcas do qual retiram dinheiro. Ou seja, o componente da disputa, do antagonismo de classe, transparece claramente. Já no caso dos jogos de Bolsonaro, os inimigos são, na grande maioria das vezes, a esquerda, re-

---

<sup>2</sup> Infelizmente, nenhum desses jogos está mais disponível nos sites que os abrigaram.

presentada particularmente pelos políticos do PT (com inúmeras representações de Lula, Dilma e da deputada Maria do Rosário), os costumes liberais (simbolizados, por exemplo, pela bandeira do arco-íris) e o ex-deputado Jean Willys, que talvez tenha importância como antagonista no populismo de Bolsonaro por possuir “transgressões” – que abalam a “ordem” desejada pelo presidente – tanto no âmbito político (por ser de esquerda) quanto moral (pela homossexualidade). Com bem menos frequência, o adversário é outro (políticos associados à corrupção, criminosos, jornalistas, fake news, coronavírus), eventualmente mais genérico (monstros ou zumbis, por exemplo), nesse caso, revelando o caráter mais ligado ao entretenimento do jogo.

Ainda quanto aos personagens, é relevante notar que Bolsonaro não possui aliados nos jogos para dispositivos móveis, o que em parte tem a ver com a simplicidade formal deles, diferentemente do caso de Bolsomito 2k18. Nesse jogo, como mostra a análise de Gomes et al. (2019), “bolsomito” é auxiliado, recebe orientações de personagens não jogáveis que representam indivíduos associados à “nova direita” (o ideólogo Olavo de Carvalho, a ativista Sara Winter e o youtuber Nando Moura, entre outros). O principal “aliado” de Bolsonaro, de maneira geral, nos jogos de aplicativos são armas, utilizadas para eliminar ou causar danos nos adversários.

Vale também notar que nos jogos analisados há um alto nível de estereotipia e padronização, alguns elementos são explorados em vários deles, como o uso da foice e martelo (signo do comunismo) e de facas para atacar o jogador, as músicas de fundo patrióticas e propagandísticas do “mito” ou falas dele. Em diversos jogos, quando o jogador comete um erro e o avatar é atingido ou eliminado, ouve-se a voz do Bolsonaro real: “Canalhas! Mil vezes!”.

O excesso de chavões nos jogos bolsonaristas contrasta com o design incomum de Super Boulos<sup>3</sup> (Figura 2), criado por apoiadores do candidato a prefeito de São Paulo do PSOL, no qual o único personagem humanizado é o candidato, cujo avatar, controlado pelo jogador, percorre a representação estilizada de uma série de bairros da capital paulista. Para chegar em cada bairro, é necessário que o jogador contorne elementos que dificultam o acesso, o que se relaciona com a sua habilidade motora e com o desafio lúdico. Não há, exatamente, antagonismo nem violência. Chegando a cada bairro, aparece uma tela com texto contendo alguma mensagem motivacional sobre o candidato, observação sobre o local ou proposta de Boulos para ele. Esse caráter propositivo (ainda que mínimo) do jogo do candidato a prefeito não se encontra nos aplicativos sobre Bolsonaro, talvez pelo fato dos criadores terem preferido as mensagens mais vagas e estereotipadas do presidente, por vezes, “significantes vazios”.

---

<sup>3</sup> Boulos (2020) compartilhou numa rede social um pequeno vídeo que mostra aspectos desse jogo.



**Figura 2 - Telas iniciais dos jogos: Corbyn Run e Super Boulos**

Fonte: Reproduções de Dallison (2017) e Boulos (2020).

Por outro lado, a simplicidade estética e formal dos jogos com Bolsonaro pode transmitir os valores de “espontaneidade”, “autenticidade” e “simplicidade” caros ao populismo do presidente. Alguns dos jogos, de fato, parecem produtos de amadores ou aprendizes – as queixas dos usuários, por sinal, também são comuns nos comentários da plataforma do Google Play a respeito da má jogabilidade. No entanto, muitos dizem relevar isso pelo fato do jogo tematizar Bolsonaro. Da mesma forma, existe “humor” na figura de Bolsonaro tal como representada nos jogos e o uso das declarações de própria voz dele colabora com isso.

Os comportamentos heterodoxos do presidente, que não teme o ridículo – como, por exemplo, ao mostrar uma caixa de cloroquina para uma ema – são provavelmente interpretados positivamente por parte de seus apoiadores, visto como compreensíveis sob o ponto de vista do personagem, paradoxalmente, “excepcional”, “heroico” e bastante próximo de seus apoiadores, por aspectos como a expressão desbocada e atitudes informais – esses parecem ser dois aspectos que conformam o “mito”, na perspectiva de seus apoiadores. Ao mesmo tempo, esse tipo de figura tende a ser bem mais atraente, mais facilmente manejável, por parte de criadores de jogos do que a de políticos mais afeitos à formalidade e tradicionalismo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas seções anteriores, as questões de pesquisa foram abordadas por meio da análise das características dos jogos para dispositivos móveis que utilizam a figura de Bolsonaro, numa perspectiva mais descritiva e informativa, na qual foi possível ver uma clara inter-relação entre o contexto social e a emergência e desenvolvimento desses jogos – não é por acaso que jogos críticos ao presidente estejam surgindo agora, quando a popularidade dele diminui. A segunda questão de pesquisa envolveu a teorização sobre o populismo. Avalia-se que foi possível notar convergências relevantes entre os “valores” dos jogos que representam Bolsonaro e a forma que o populismo dele assume. Essa conexão se relaciona, em parte, ao fato de que certas estruturas dos jogos se associam facilmente a valores (luta, antagonismo, heroísmo, por exemplo) similares ao populismo bolsonarista.

Porém, uma análise mais detida, mostra características específicas, principalmente em relação a como são construídos os adversários, destacando, por exemplo, que o conflito encenado não se volta ao antagonismo de classe.

Um ponto adicional em relação a esses jogos e ao populismo político de Bolsonaro é que é possível sugerir que eles serviram e servem, de maneira geral, para agrupar os indivíduos que apoiam o presidente, ou seja, o seu “povo” – papel que a mídia social também cumpre, como discute Gerbaudo (2018). Isto é, um conjunto de indivíduos que um dia, ainda quando os primeiros jogos surgiram, foi francamente minoritário e que pode se perceber como um coletivo, ao jogar (e talvez conversar sobre, debater) os mesmos jogos. Nesse sentido, recuperando a afirmação de Bogost (2007) sobre o papel político dos jogos, relacionado aos frames acionados por eles, que seriam principalmente de reforço ou contestação de posicionamentos do jogador, a grande maioria dos jogos analisados parece tender ao reforço de crenças entre os apoiadores. Ao posicionar o jogador como um avatar de Bolsonaro que combate inimigos e ideias, geralmente de esquerda, em busca da maior pontuação possível, é inegável que esses jogos tenham mais apelo junto aos simpatizantes dele.

Por outro lado, essa observação também remete a limitações do trabalho, no qual o estudo da recepção não foi o foco principal, assim como o da produção. Olhares mais aprofundados sobre essas dimensões poderão nos esclarecer mais sobre os jogos aqui analisados.

A opção pelo trabalho a partir do conceito de populismo está relacionada a uma vertente de análise de Bolsonaro e casos conexos (como Trump e Orbán), mas não é a única possibilidade. Para entender a ascensão de Bolsonaro ao poder, outros conceitos, além de populismo, têm sido utilizados, como os de neofascismo, totalitarismo, guerras híbridas, guerras culturais e conservadorismo (ROCHA; SOLANO; MEDEIROS, 2021, p. 142). Essas noções podem ser relacionadas – a guerra cultural é vista, assim, como algo que apoia uma perspectiva conservadora – ou adquirir ênfases particulares: fala-se em populismo autoritário (GOUVÊA; CASTELLO BRANCO, 2022), de extrema direita (LAPPER, 2021) ou digital (CESARINO, 2019b), para caracterizar Bolsonaro. Na verdade, tornando o bolsonarismo de análise mais complexa, ele é um fenômeno em processo, podendo ter diferentes desdobramentos sociais. Nesse sentido, sua análise e compreensão pode se beneficiar de olhares e conceitos variados, de modo que talvez estudos futuros possam utilizar os dados deste artigo sobre os jogos com a figura de Bolsonaro para fazer comparações, análises e discussões, sob perspectivas teóricas diferentes.

Por fim, uma interrogação geral que fica é se haverá desdobramentos, na realidade brasileira, dessa relação entre jogos e política evidenciada pelo trabalho. Isso, é claro, deverá ser matéria de observação e possíveis análises.

## REFERÊNCIAS

### FONTES

A CUSPIDA. AppBrain, abr. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2Zn7tQn>. Acesso em 10 mar. 2021.

APKFOLLOW. Disponível em: <https://www.apkfollow.com>. Acesso em 10 mar. 2021.

APKPURE. Disponível em: <https://www.apkpure.com>. Acesso em 10 mar. 2021.

APPBRAIN. Disponível em: <https://www.appbrain.com>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSO BIRD. Google Play Store, jun. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Hif2xy>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSO LOVE. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Zc73xb>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOBLADE. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/30oEmcU>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOFIGHT. APKFollow, jun. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Hmnwnp>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO 2K18 BOLSONARO ZUMBIS EM BRASÍLIA (MITO RUNNER). APKPure, jun. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3cE3SU8>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO CAR RACING. Google Play Store, mar. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2MK6DYd>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO GAME. APKPure, out. 2017. Disponível em: <http://bit.ly/2MJgopt>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO VS JAN WILS. APKPure, abr. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2HzAG0y>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO VS JENAN WVILYS. Google Play Store, jun. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/33QTKRj>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO VS ZUMBIS. Google Play Store, jan. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2L20Riv>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO. APKFollow, mar. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2UgqVtd>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/33W10eW>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSOMITO: ESTRADA DA FÚRIA. Google Play Store, set. 2019. Disponível em: <https://>

[bit.ly/3wphgDo](http://bit.ly/3wphgDo). Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO - CALL OFF MITO - JOGO. APKPure, nov. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2My99R6>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO - FIGHT LUTANDO CONTRA A CORRUPÇÃO. Google Play Store, abr. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2NrHbX4>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO - O AGENTE 17. APKPure, out. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/31Ar-8Mk>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO CONTRA FAKE NEWS. Google Play Store, ago. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2ZmN6yS>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO CONTRA OS PETRALHAS - JOGO OFICIAL (ULTIMATE NINJA). APKPure, jan. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/3280UPF>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO CORRIDA ZUMBI EM BRASILIA. APKFollow, maio 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2ziLADo>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO DEFENDER 2. Google Play Store, set. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2NeVwUi>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO EM: BOLSOKNIFE. APKPure, set. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/39sAfmI>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO ESPACIAL. Google Play Store, fev. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2TWKyGt>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO FUGINDO DA FACADA. APKPure, set. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2TXiR0d>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO GUARDIÃO DA GALÁXIA. APKFollow, jan. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/30t4MtL>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO HERO. APKFollow, abr. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2ZnzALp>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO JUMP. APKFollow, set. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3cEA1L4>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO JUMPING. Google Play Store, ago. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3ucXyIO>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO O AGENTE 17 - O INIMIGO AGORA É OUTRO. Google Play Store, set. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3m9dfOo>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO O MITO CHEGOU. Google Play Store, jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3fvzGw6>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO OF WAR - RISE OF THE NIÓBIO. APKPure, maio 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3sDXeTp>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO PRESIDENTE MITO. Google Play Store, out. 2017. Disponível em: <http://bit.ly/2ZmE097>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO RACING. APKPure, set. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2PqtJ8Z>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO RUN: (AVANTE CAPITÃO) PRESIDENTE. APKFollow, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/30HRz0h>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO RUN: MISSÃO IMPOSSÍVEL. Google Play Store, nov. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3rAzEW5>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO TERROR DO PT. AppBrain, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2P9V-9zj>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO VOADOR. APKFollow, jun. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2ZakxJR>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO VS PETRALHADA. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/30t1Z3V>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO VS ZUMBIS. Google Play Store, jun. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/31A-TciI>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO WINGS. APKFollow, mar. 2016. Disponível em: <http://bit.ly/2KPrtmM>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO. Google Play Store, fev. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/33NfopH>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOLSONARO: A CORRIDA PRESIDENCIAL. APKPure, out. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2PnUSt9>. Acesso em 10 mar. 2021.

BONORO RUSH. Google Play Store, ago. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3szTC4C>. Acesso em 10 mar. 2021.

BOZONARO. Google Play Store, jul. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3cCRqUx>. Acesso em 10 mar. 2021.

DERRUBE O JAIR. Google Play Store, jun. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/39uz3iA>. Acesso em 10 mar. 2021.

FLAPPY BOLSONARO. APKPure, out. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/39sRVOS>. Acesso em 10 mar. 2021.

FLAPPY BOLSONARO. Google Play Store, set. 2018. Disponível em: [!\[\]\(912eb35f342458fc87c7c1d0cfd433ba\_img.jpg\) \*\*Dominios\*\*  
da Imagem](http://bit.ly/2Zk-</a></p></div><div data-bbox=)

cANd. Acesso em 10 mar. 2021.

FLAPPY MITO E AMIGOS. APKPure, set. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3rGBeFU>. Acesso em 10 mar. 2021.

FLAPPY MITO. APKChecker, out. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3u71tHi>. Acesso em 10 mar. 2021.

FUJA DO LULA E PT. Google Play Store, jan. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2L5j4dD>. Acesso em 10 mar. 2021.

GO BOLSONARO. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2K0dDkC>. Acesso em 10 mar. 2021.

GOOGLE PLAY STORE. Disponível em: <https://play.google.com/store>. Acesso em 10 mar. 2021.

OK BOZO!!!. Google Play Store, maio 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3fsZnNO>. Acesso em 10 mar. 2021.

PONG MITO. APKPure, mar. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/31xXhUT>. Acesso em 10 mar. 2021.

SALVE O MITO (=MITO DEFENSE). Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Z8sa3a>. Acesso em 10 mar. 2021.

SUPER BOLSOMITO. APKPure, mar. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Lj3Ams>. Acesso em 10 mar. 2021.

SUPER BOLSONARO BRASIL. Google Play Store, jan. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/33UxQg8>. Acesso em 10 mar. 2021.

TALKEI SHOW: O JOGO. Google Play Store, out. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3fvE-qSy>. Acesso em 10 mar. 2021.

THE LEGEND OF BOLSOMITO - GRAFENO OF FANTASY. Google Play Store, out. 2017. Disponível em: <http://bit.ly/30rJuNd>. Acesso em 10 mar. 2021.

TRAMONARO. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2MxQ2GQ>. Acesso em 10 mar. 2021.

URNA OPRESSORA: BOLSOMITO VS ANDRADE. APKFollow, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2PptJW0>. Acesso em 10 mar. 2021.

URNA WARS. Google Play Store, out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2ZbG0BZ>. Acesso em 10 mar. 2021.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

APÓS decisão judicial, empresa encerra venda do jogo ‘Bolsomito 2k18’. Correio Braziliense, Brasília, 29 jan, 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2U8IFa1>. Acesso em: 7 fev. 2021.

BELMAN, Jonathan. Elementos dos jogos: a linguagem dos valores. In: FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at play: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2016, p. 45-80.

BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

BOLSONARO, Jair. SÓ PARA DESCONTRAIR. Kkkkk. Brasília, 25 jul. 2019. Twitter: @jairbolsonaro. Disponível em: <https://bit.ly/3s2X0Hk>. Acesso em 10 mar. 2021

BOULOS, Guilherme. No game e nas pesquisas a gente já virou o jogo! Jogue em: superboulos.com Domingo aperta 50 e VEM! São Paulo, 12 nov. 2020, TikTok: guilhermeboulos. Disponível em: <https://bit.ly/3fx3ecW>. Acesso em 10 mar. 2021.

CERMAK-SASSENATH, Daniel. On political activism in digital games. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, v. 34, n. 64, 2018, p. 87-115.

CESARINO, Leticia. Identidade e representação no bolsonarismo: corpo digital do rei, bivalência conservadorismo-neoliberalismo e pessoa fractal. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 62, n. 3, 2019a, p. 530-557.

CESARINO, Leticia. On digital populism in Brazil. *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review*, Athens, Ohio, 2019b. Disponível em: <https://bit.ly/3h1jZfS>. Acesso em 20 fev. 2022.

CESARINO, Leticia. How social media affords populist politics: remarks on liminality based on the Brazilian case. *Trab. linguist. apl.*, Campinas, v. 59, n. 1, 2020, p. 404-427.

DALLISON, Paul. Jeremy Corbyn, the video game. *Politico*, Bruxelas, 29 maio, 2017. Disponível em: <https://politi.co/34Ybuzv>. Acesso em 20 fev. 2022.

FARIAS, Victor. Bolsomito 2k18: Bolsonaro vira tema de jogo polêmico. *Poder 360*, Brasília, 9 out, 2018. Disponível em: <http://bit.ly/323inZw>. Acesso em: 10 fev. 2021.

FISCAL *Kombat*: French presidential candidate Jean-Luc Melenchon stars in video game. *BBC*, 11 abr. 2017. Disponível em: <https://bbc.in/2ZpuU7N>. Acesso em: 11 maio 2019.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at play: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2016.

GALVÃO, Bruno. Animal Crossing: New Horizons banido na China devido aos protestos por Hong Kong. *Eurogamer.pt*, 12 abr. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2Pcg19T>. Acesso em: 10

fev. 2021.

GARCÍA, Jorge G. Los videojuegos entran de lleno en la campaña presidencial de Estados Unidos. *El País*, Madrid, 10 set. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3rC35au>. Acesso em: 10 fev. 2021.

GERBAUDO, Paolo. Social media and populism: an elective affinity? *Media, Culture & Society*, v. 40, n. 5, 2018, p. 745-753.

GOMES, Laura Graziela; ALVES, Tony Bela; THORSTENSEN, Christian; SOARES, Isabelle Acácio. The 2018 Brazilian elections and the digital world: a case study about the digital game Bolsomito 2k18. *Vibrant, Virtual Braz. Anthr. Brasília*, v. 16, e16211, 2019.

GÓMEZ-GARCÍA, Salvador, GIL-TORRES, Alicia, CARRILLO-VERA, José Augustin; NAVARRO-SIERRA, Nuria. Constructing Donald Trump: mobile apps in the political discourse about the President of the United States. *Comunicar, Huelva*, v. 27, n. 59, 2019, p. 49-59.

GOUVÊA, Carina Barbosa; CASTELO BRANCO, Pedro H. Villas Bôas. Populist governance in Brazil: Bolsonaro in theoretical and comparative perspective. Cham, Suíça: Springer, 2022.

KALIL, Isabela Oliveira (Coord.). Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro. São Paulo: Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, out. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2PcSBkL>. Acesso em: 10 fev. 2021.

KLEINA, Nilton Cesar Monastier. De herói de jogos a adesivo no WhatsApp: da imagem de Jair Bolsonaro retratada em aplicativos para celular. *Revista Mediação, Belo Horizonte*, v. 22, n. 30, jan./jun. 2020.

LACLAU, Ernesto. *A razão populista*. São Paulo: Três Estrelas, 2013.

LAPPER, R. *Beef, Bible and bullets: Brazil in the age of Bolsonaro*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press, 2021.

LOPES, Alice. C.; MEDONÇA, Daniel de. O populismo na visão inovadora de Laclau. In: LACLAU, Ernesto. *A razão populista*. São Paulo: Três Estrelas, 2013, p. 9-17.

MACHADO, Renato; CARAM, Bernardo. Estão esticando a corda, faço qualquer coisa pelo meu povo, diz Bolsonaro em aglomeração no Alvorada. *Folha de S.Paulo*, 21 mar. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/2PGt3fx>. Acesso em: 25 mar. 2021.

MACHIN, David; VAN LEEUWEN, Theo. Computer games as political discourse. *Journal of Language and Politics*, v. 4, n. 1, 2005, p. 119-141.

MAITINO, Martin Egon. Populismo e bolsonarismo. *Cadernos Cemarx, Campinas, SP*, v. 13, e020002, 2020.

MEIRELLES, Fernando. S. Pesquisa Anual do Uso de TI. São Paulo: FGV/EAESP, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3v5jUQm>. Acesso em: 20 fev. 2022.

MUDDE, Cass. The populist zeitgeist. *Government and Opposition*, v. 39, n. 4, 2004, p. 542-563.

NORRIS, Pippa. Measuring populism worldwide. *Party Politics*, v. 26, n. 6, 2020, p. 697-717.

ONG, Alexis. Animal Crossing: new horizons is fast becoming a new way for Hong Kong protesters to fight for democracy. *US Gamer*, 1 abr. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3fG5T47>. Acesso em: 10 fev. 2021.

PARZIANELLO, Geder Luis. O governo Bolsonaro e o populismo contemporâneo: um antagonismo em tela e as contradições de suas proximidades. *Aurora: revista de arte, mídia e política*, São Paulo, v. 12, n. 36, out. 2019-jan, 2020, p. 49-64.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana; SCALCO, Lucia. Mury. Da esperança ao ódio: a juventude periférica bolsonarista. In: GALLEGO, Esther Solano (Ed.). *O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil*. São Paulo: Boitempo, 2018, p. 53-59.

RIBEIRO, Luis Guilherme Marques; LASAITIS, Cristina; GURGEL, Lúgia. Bolsonaro Zueiro 3.0: um estudo sobre as novas articulações do discurso da direita brasileira através das redes sociais. *Anagrama*, São Paulo, v. 10, n. 2, jul. 2016.

ROCHA, Camila; SOLANO, Esther; MEDEIROS, Jonas. The Bolsonaro paradox: the public sphere and right-wing counterpublicity in contemporary Brazil. Cham, Suíça, Springer, 2021.

RODRIGUEZ, Diogo Antonio. Este cara cria games e RPGs malucos para ganhar eleições. *Vice*, 14 maio 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2Nswfs8>. Acesso em: 11 maio 2020.

SOUZA, André. de. Jogo em que ‘Bolsomito’ mata minorias pode ‘configurar incitação ao crime’, diz ministro do TSE. *O Globo*, Rio de Janeiro, 11 out, 2018. Disponível em: <https://globo/2KRmeCX>. Acesso em: 7 maio 2020.

TOKARNIA, Mariana. Celular é o principal meio de acesso à internet no país. *Agência Brasil*, Rio de Janeiro, 29 abr, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3fs1mlu>. Acesso em: 7 maio 2020.

WATERSON, Jim. There’s now a Jeremy Corbyn computer game. *BuzzFeedNews*, 29 maio 2017. Disponível em: <https://bzfd.it/2PbFnDN>. Acesso em: 11 maio 2020.