

Extremismo nos videogames: Uma revisão sistemática da literatura¹

Camila de Sousa Machado²
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Para sintetizar o estado atual da investigação sobre o extremismo de direita nos videogames, além de sugerir direções futuras de pesquisas, foi conduzido uma revisão sistemática da literatura, através das bases de dados *Scopus e Web of Science*. Como modalidade de pesquisa, a revisão sistemática de literatura tem o potencial de contribuir de maneira significativa para um trabalho de pesquisa acadêmica. Para esta revisão, foi adotado o protocolo PRISMA 2020, com o intuito de detalhar os critérios de seleção e análise dos estudos selecionados.

PALAVRAS-CHAVE: Extremismo; Revisão Sistemática; Games; Videogames; PRISMA.

INTRODUÇÃO

Estima-se que um terço da população mundial joga videogames, número que tende a crescer nos próximos anos (Schlegel, Kowert, 2024). Atualmente, a indústria de videogames se consolidou como a maior indústria de entretenimento mundial, com receitas superiores às indústrias do cinema e da música combinadas (Statista, 2020), valendo cerca de US\$ 207,06 bilhões em 2023 (Statista, 2023). Para além de um espaço de socialização e entretenimento, os jogos e espaços adjacentes aos jogos (como Discord, Twitch) proporcionaram novas oportunidades de atuação para grupos extremistas.

Conforme o Índice Global de Terrorismo 2022 (Institute for Economics and Peace, 2022), os jogos e plataformas adjacentes, foram considerados o novo foco para a radicalização. A presença de grupos extremistas nestes ambientes não é resultado do acaso, os espaços digitais já vêm sendo utilizados ativamente para fins de radicalização, recrutamento e mobilização por estas organizações (Wells et al, 2023).

A relação entre extremismo e jogos é uma área complexa e multifacetada, que “se manifesta de maneiras muito diferentes entre plataformas e tipos de extremismo” (RAN, 2020, p.6). Pela contemporaneidade da temática, ainda existem poucos estudos

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos de/em Comunicação, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Mestranda no Programa de Pós Graduação em Comunicação (PPGC) pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Bacharelada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: camila.machado712@gmail.com.

que se propõem a compreender a correlação entre extremismo e jogos (Lakhani, 2021). Afim, de entender o estado atual da investigação existente e sugerir direções para estudos futuros, este trabalho conduzirá uma investigação através de uma revisão sistemática da literatura sobre o extremismo de direita nos jogos nas bases de dados *Scopus* e *Web of Science*.

METODOLOGIA

Dentre os diversos tipos de revisões sistemáticas, a estratégia de pesquisa definida para esta revisão de literatura segue as orientações do modelo PRISMA 2020 (Page, *et al*, 2022). *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*³, também conhecida pelo acrônimo PRISMA, é um método de planejamento e condução de revisões sistemáticas através de uma lista de critérios pré-definidos, que apresenta um diagrama de fluxo, contendo os critérios de inclusão e exclusão dos estudos revisados (Galvão e Ricarde, 2019).

Para identificar artigos relevantes sobre o extremismo nos games, entre janeiro e fevereiro de 2024, foi realizada uma pesquisa nas seguintes bases de dados acadêmicas através do acesso universitário livre no portal CAFe de Períodos da Capes: *Scopus* e *Web of Science*. Tais bases de dados foram definidas previamente, devido sua abrangência internacional, em diversas áreas do conhecimento, e por disponibilizarem informações necessárias para avaliação com base no PRISMA 2020.

Os termos de pesquisa utilizados nas bases de dados, focaram exclusivamente em jogos, ao mesmo tempo que interseccionava este tópico com dois termos chave relevantes para capturar estudos de grupos e comportamentos de extremistas de direita. Devido ao fato, das bases de internacionais priorizarem a língua inglesa como idioma de busca, foram utilizados os seguintes termos: *games* (jogos); *videogames*; *extremism* (extremismo) e *radicalization* (radicalização). Uma vez realizado o mapeamento terminológico, foi utilizado o operador booleano *AND* (e) para construção das estratégias avançadas de busca ao correlacionar os termos acima.

COLETA DE DADOS

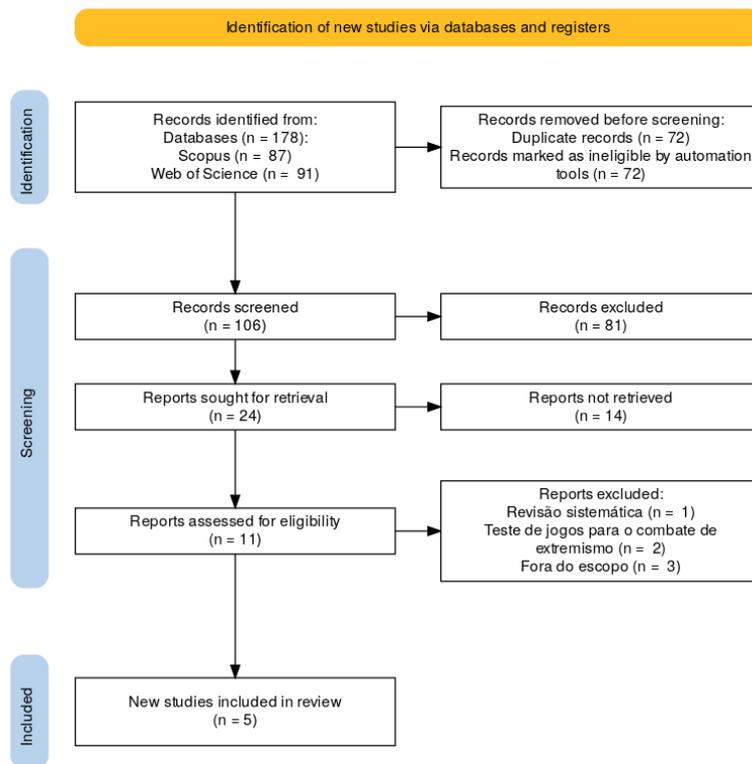
³ Tradução: Principais Itens para Relatar Revisões Sistemáticas e Meta-análises

A etapa de identificação dos registros considerou os seguintes critérios de seleção, disponíveis no próprio sistema das plataformas *Scopus* e *Web of Science*: (1) artigos científicos; (2) textos em inglês ou português. Após a realização desse procedimento nas duas bases de dados, foram identificados 178 estudos (*Scopus*, n=87 e *Web of Science*, n=91).

O processo de triagem foi realizado por meio da plataforma *Rayyan*, um software que auxilia pesquisadores em revisões sistemáticas e meta-análises. Foram identificados e eliminados, através do software, 72 estudos duplicados, totalizando 106 estudos selecionados para verificação de título e resumo. Estes estudos, foram revisados com o intuito de identificar trabalhos que abordavam diretamente a questão da pesquisa, logo o critério de inclusão levou em consideração apenas estudos que correlacionaram extremismo e jogos.

Após a triagem, 25 estudos foram elegíveis para leitura completa. Desses, 14 foram descartados por falta de acesso aos textos completos e 6 descartados por estarem fora do escopo da pesquisa: (1) revisão sistemática; (2) testes de jogos desenvolvidos para o combater extremismos; (3) fora dos critérios de inclusão. Um total de 5 estudos foram incluídos na presente revisão sistemática.

Figura 1: Fluxograma Prisma 2020



Fonte: Elaboração Própria

RESULTADOS

Para realizar o processo de revisão sistemática dos 5 estudos incluídos, foram extraídos de cada estudo os seguintes dados: (1) metodologia; (2) objetivos do estudo; (3) limitações; (4) país; (5) amostra e características da amostra; (6) resultados; e (7) palavras-chaves.

Apesar de tratar sobre a mesma temática, os objetivos dos estudos são extremamente distintos entre si: identificar os processos de radicalização envolvidos na algoritmização de recomendação de vídeos do Youtube, analisar a narrativa do jogo *Far Cry 5* na abordagem de questões extremistas, explorar as questões psicológicas relacionadas às identidades gamers e a ideologias extremistas, análise de casos de radicalização que ocorreram no ambiente de jogos na Alemanha, e avaliar o papel dos videogames nas ações de grupos extremistas.

Os estudos incluídos na revisão são de língua inglesa e portuguesa, produzidos nos últimos 3 anos, sendo originários de 4 países e distribuídos em 2 continentes: (1) Brasil; (1) Alemanha; (1) Reino Unido; e (2) Estados Unidos. Tal distribuição demonstra uma realidade comum a nível global, de uma preocupação crescente com o extremismo na sociedade, principalmente com a atual conjuntura em que a “integração

do extremismo no discurso político e social se une à polarização da política” (Schlegel, Kowert, 2024).

Em termos metodológicos, a maioria dos estudos (4) incluídos nesta revisão são de cunho qualitativo, com diferentes abordagens. Green (2022) utiliza análise da narrativa para explorar o jogo *Far Cry 5*. Koehler *et al.* (2023), desenvolvem uma análise exploratória com base em dois estudos de caso. Kerche e Mendes (2021) optam por uma metodologia combinada de análise do conteúdo de vídeos e análise topográfica das conexões entre vídeos do Youtube. Robinson e Whittaker (2021), por sua vez, realizam uma investigação qualitativa teórica sobre a temática.

Os únicos autores, que optam por uma metodologia quantitativa são Kowert *et al.* (2022). Para examinar as ligações entre a fusão de identidades e o extremismo entre os jogadores, conduziram uma série de três estudos quantitativos através de questionários online que mediam por escala o grau de concordância dos participantes com determinados tópicos. Sendo cada estudo (2º e 3º), concebido com base nos resultados e hipóteses do estudo anterior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do tamanho limitado da amostragem conduzida nesta revisão sistemática, em relação aos resultados obtidos, os estudos indicam que extremistas de direita operam em ambientes de jogos e espaços adjacentes, mas que existem uma gama de fatores envolvidos e que as estratégias empregadas nem sempre são transparentes. Essas tendências ressaltam a importância de compreender e abordar a influência do extremismo nos jogos para garantir ambientes seguros para os jogadores e desenvolver medidas preventivas. Por fim, todos os estudos incluídos relatam a importância e necessidade de maior investigação sobre a temática.

REFERÊNCIAS

CHICARINO, T., SEGURADO, R. **Um candidato customizado: as eleições presidenciais de 2018 e o papel das redes tecnossociais.** In: Eleições 2018 e perspectivas para o novo governo. Disponível em: Cadernos Adenauer XIX, vol. 1, Pág. 9-24. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, abril, 2019.

GALVÃO, M. C. B.; RICARTE, I. L. M. **REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA: CONCEITUAÇÃO, PRODUÇÃO E PUBLICAÇÃO.** Logeion: Filosofia da Informação, Rio

de Janeiro, RJ, v. 6, n. 1, p. 57–73, 2019. DOI: 10.21728/logeion.2019v6n1.p57-73. Disponível em: <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/4835>. Acesso em: 9 fev. 2024.

GREEN, A. M. **Far Cry 5, American Right-Wing Terrorism, and Doomsday Prepper Culture. Games and Culture**, 17(7-8), 1015-1035, 2022.

INSTITUTE FOR ECONOMICS AND PEACE. **Global Terrorism Index 2022: Measuring. 2022.** Disponível em: <https://www.visionofhumanity.org/wp-content/uploads/2022/03/GTI-2022-web.pdf>. Acesso em: 4 de jan. 2024

KERCHE, F. W. ., & MENDES, M. B. **Caminhos cruzados: uma possível radicalização do YouTube Gamer.** Simbiótica. Revista Eletrônica, 8(4), 128–152, 2021.

KOEHLER, Daniel; FIEBIG, Verena; JUGL, Irina. **From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. Political Psychology**, v. 44, n. 2, p. 419-434, 2023.

KOWERT, Rachel; MARTEL, Alexi; SWANN, William B. **Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. Frontiers in Communication**, p. 226, 2022.

NEWZOO. **Newzoo global games market report, 2023.** Disponível em: [2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf](https://www.newzoo.com/press-releases/newzoo-free-global-games-market-report-2023). Acesso em: 05 fev. 2024.

PAGE MJ, MCKENZIE JE, BOSSUYT PM, BOUTRON I, HOFFMANN TC, MULROW CD et al. **A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas.** Rev Panam Salud Publica. 2022 ;46:e112.

RAN, ‘Extremists’ Use of Video Gaming – Strategies and Narratives’. **Conclusions Paper. Radicalisation Awareness Network, European Commission.** 2020 Disponível em: https://ec.europa.eu/homeaffairs/system/files/202011/ran_cn_conclusion_paper_videogames_1517092020_en.pdf. Acesso em: 03 jan.2024.

ROBINSON, Nick; WHITTAKER, Joe. **Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. Studies in Conflict & Terrorism**, p. 1-36, 2020.

STATISTA, **Global Video Game Market Value from 2020 to 2025**, 2023. Disponível em: www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/. Acesso em: 03 jan. 2024.

STATISTA. Gaming: **The most lucrative entertainment industry by far.** 2020. Disponível em: <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>. Acesso em: 10 jan. 2024

SCHLEGEL, Linda; KOWERT, Rachel. **Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds.** 2024.

LAKHANI, S. **Videogames and (violent) extremism: An exploration of the current landscape, trends, and threats.** Radicalisation Awareness Network, European Commission, 2021.



INTERCOM Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste - Natal/RN - 08 a 10/05/2024

WELLS, Garrison et al. **Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature**. Games and Culture, p. 15554120231167214, 2023.