



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE

EDUCATION FOR THE FAR-RIGHT: A LITERATURE REVIEW ON THE USE OF VIDEO GAMES AS A TOOL FOR YOUTH RADICALIZATION

EDUCACIÓN PARA LA EXTREMA DERECHA: UNA REVISIÓN BIOGRÁFICA DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA LA RADICALIZACIÓN JUVENIL

Paula Isabelle Oliveira machado¹, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz², Bruno Rodrigues dos Santos³

e5126021

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i12.6021>

PUBLICADO: 12/2024

RESUMO

Videogames são uma das mídias mais populares e relevantes atualmente, movimentando uma indústria global multimilionária e instrumentalizando questões sociais, políticas e culturais. Porém, observa-se a constante e crescente presença de discurso de ódio e assédio em ambientes de jogos *online*. O presente estudo objetiva realizar uma revisão bibliográfica sistemática por meio de pesquisa eletrônica de artigos em bases de dados, utilizando as recomendações do protocolo PRISMA 2020, com foco nas interações entre movimentos de extrema direita e a cultura dos *videogames* e comunidades *gamer*, e influências desse discurso extremista nesses contextos. Foi possível observar questões recorrentes sobre o histórico da indústria de *videogames*, formas de recrutamento e de radicalização em espaços *gamer*, envolvimento da comunidade com agentes e ideologias de extrema direita, e práticas de apropriação e uso de características próprias de *videogames* ou da comunidade na propagação de discursos extremistas.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Gamer. Atividade Gamer. Extrema direita. Radicalização.

ABSTRACT

Videogames are one of the most popular and relevant types of media today, driving a multi-million dollar global industry and instrumentalizing social, political and cultural issues. However, there is a constant and growing presence of hate speech and harassment in online gaming environments. This study aims to carry out a systematic literature review through an electronic search of articles in databases, using the recommendations of the PRISMA 2020 protocol, focusing on the interactions between far-right movements and the videogame culture and gamer communities, and the influences of this extremist discourse in these contexts. It was possible to observe recurring questions about the history of the video game industry, forms of recruitment and radicalization in gamer spaces, community involvement with far-right agents and ideologies, and practices of appropriation and use of characteristics specific to video games or its community in the propagation of extremist discourses.

KEYWORDS: Gamer Culture. Gamer Activity. Far-right. Radicalization.

RESUMEN

Los videojuegos son uno de los medios más populares y relevantes en la actualidad, que mueve una industria global multimillonaria e instrumentaliza temas sociales, políticos y culturales. Sin embargo, existe una presencia constante y creciente de discursos de odio y acoso en los entornos de juego en línea. El presente estudio tiene como objetivo realizar una revisión sistemática de la literatura a través de la búsqueda electrónica de artículos en bases de datos, utilizando las recomendaciones del protocolo PRISMA 2020, centrándose en las interacciones entre los movimientos de extrema derecha y la cultura de los videojuegos y las comunidades *gamer*, y las influencias de este discurso extremista en estos contextos. Se pudieron observar preguntas recurrentes sobre la historia de la industria del videojuego, formas de reclutamiento y radicalización en espacios *gamer*, involucramiento de la

¹ Psicóloga Graduada na Universidade Federal do Pará.

² Professor na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará.

³ Professor na Universidade Federal do Pará.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

comunidad con agentes e ideologías de extrema derecha, y prácticas de apropiación y uso de características de los videojuegos o de la comunidad en la propagación de discursos extremistas.

PALABRAS CLAVE: *Cultura gamer. Actividad del jugador. Extrema derecha. Radicalización.*

1. INTRODUÇÃO

O ser humano é moldado pela cultura que ele mesmo produz, e sua forma de se desenvolver e se constituir como sujeito se dá continuamente a partir de sua relação com outros indivíduos, de forma que ele apreenda o mundo do qual faz parte a partir de suas interações e relações sociais, das atividades que ele realiza no mundo e a interiorização da cultura. Para o psicólogo russo Vigotski (2001), a formação da subjetividade humana depende diretamente das atividades aprendidas e realizadas pelo sujeito (Lucci, 2006; Zanella, 1994).

Um dos instrumentos importantes para entrar em contato com significados culturais é o brinquedo, que é o mediador da atividade de brincar, que funciona como uma forma de preencher desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos. Através do brinquedo são interpostas as relações e regras das atividades reais, e como exemplo, pode-se considerar o videogame, ao atentar para suas características lúdicas de entretenimento e de funcionamento.

Além de protagonizarem uma gigante e crescente indústria, movimentando U\$187.7 bilhões de dólares em 2024 segundo a Newzoo, os *videogames* são um dos mais relevantes produtos culturais da sociedade contemporânea, a qual é baseada na lógica cultural hegemônica do digimodernismo (Kirb, 2009), e um dos mais importantes instrumentos de construção de questões sociais, políticas, culturais da subjetividade (Muriel; Crawford, 2018). Dessa forma, a cultura *gamer*, desenvolvida em torno e a partir dos *videogames*, é diretamente impactada por diversos processos, dinâmicas e discursos que compõem a complexa e multifacetada teia da sociedade contemporânea, mas também desenvolve seus próprios processos e dinâmicas, que, por sua vez, tem seu próprio impacto na sociedade.

A indústria *gamer* é, acima de qualquer coisa, uma indústria de entretenimento, possuindo vários agentes políticos em diferentes países e abrangendo diversos espectros, e utilizando estratégias de diálogo com o público que envolvem das plataformas de *streamings* de jogos a conteúdos nos próprios jogos como meio de apresentar iniciativas, construir valores e comportamentos (Maia *et al.*, 2022). Nesse contexto, observa-se a constante e crescente presença de discurso de ódio e de assédio em jogos *online* e ambientes *gamers*, como comunidades e redes sociais (BEZIO, 2018). A normalização de discurso de ódio nos ambientes *gamer* pode ser observado por meio de piadas, *trollagens* (espécie de “pegadinha”, provocação), xingamentos, memes e manifestações de cunho sexista, racista, classicista, xenofóbico, entre outros tipos de discriminação contra minorias, mesmo que nenhuma pauta política esteja sendo discutida. Esse tipo de conteúdo é veiculado com pouca ou nenhuma moderação, facilitando a disseminação e associação de discursos de extrema direita, e, conseqüentemente, o recrutamento de novos seguidores (Silva; Ifa, 2022).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

Schlegel (2020) aponta que extremistas de direita entendem que *videogames* tem um grande apelo, principalmente em um público mais jovem, e buscam utilizar o “mundo *gamer*” ao seu favor, o que se observa de forma clara no *GamerGate*, acontecimento que se iniciou em 2014 de forma contida, no Twitter, com um ex-namorado acusando uma produtora estadunidense de *games indie* de sair com jornalistas da área para gerar boas resenhas para seu jogo, e se desenvolveu até atingir níveis extraplataforma e mundiais, com discussões, produção de conteúdo (vídeos, textos, memes) e vários níveis de assédio de cunho sexista contra - principalmente - mulheres que trabalham na área ou que se envolveram ao defender a produtora. Bezio (2018) considera o *GamerGate* um marco da interação da *alt-right* estadunidense com a cultura *gamer*, que se utilizou das discussões virais e dos sentimentos relacionados a essa mobilização (como sexismo, masculinidade tóxica, discriminação violenta contra minorias) para disseminar seus ideais, impulsionando seu movimento.

Portanto, esse trabalho propõe uma revisão sistemática de trabalhos que discutam a interseção entre extrema direita e comunidades *gamers*, tendo como marco inicial o *GamerGate* de 2014.

2. MATERIAL E MÉTODO

A presente revisão bibliográfica sistemática foi realizada por meio de busca eletrônica de artigos, pautada pelos critérios metodológicos recomendados no *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)*, que inclui uma *checklist* e um fluxograma de quatro etapas, de forma a auxiliar o relato da pesquisa e dos dados encontrados na revisão bibliográfica sistemática (Page *et al.*, 2021).

O processo de busca eletrônica ocorreu nos meses de abril e maio de 2023, sendo a última busca feita em 26 de maio de 2023. Foram consultadas as bases de dados CAPES, Scielo, PePSIC, Scopus e Google Scholar, levando em conta a multidisciplinaridade e vasta gama de periódicos científicos nacionais e internacionais contidos nessas bases de dados, principalmente na área de psicologia, ciências sociais e ciências humanas.

A estratégia de busca considerou ("*video games*" OR "*videogames*" OR "*gamer cultur**") AND ("*extrema direita*" OR "*alt-right*" OR "*right wing*" OR "*extremism**"), utilizando o termo em português para alcançar artigos que estivessem apenas nessa língua. As buscas foram feitas nas opções avançadas das bases citadas, com recorte temporal de 2014 até 2023 (levando em conta que 2014 foi o ano do início do *GamerGate*, fomentando maior discussão e pesquisa sobre o tema), sem restrição de idioma, sem inclusão de patentes ou citações na plataforma Google Scholar e com restrição para periódicos revisados por pares na plataforma CAPES.

Foram adotados como critérios de inclusão: (a) Tipo: Artigos completos publicados em periódicos, teses e dissertações; (b) Tema: a relação entre *videogames* e cultura *gamer* com a extrema direita; (c) Período: materiais publicados a partir de 2014 até 2023; (d) Idioma: português, inglês e espanhol.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

Foram encontradas 97 referências, sendo 29 na CAPES, 0 no Scielo, 0 no PePSIC, 18 no Scopus e 50 no Google Scholar (considerando apenas as 5 primeiras páginas, de um total de aproximadamente 10.900 resultados), sendo excluídos 24 desses por duplicidade (o mesmo material repetido em diferentes plataformas). Na etapa de triagem foram avaliados título e resumo das 73 referências, de forma independente; obedecendo aos critérios de inclusão citados anteriormente, dos 73 trabalhos foram excluídos 45 por não atenderem ao tema de pesquisa, 12 por não atenderem ao formato estabelecido, 1 por não atender aos critérios de idioma e 1 estava indisponível para a leitura. Na etapa de elegibilidade, foram lidos na íntegra os 14 trabalhos selecionados na fase anterior, dos quais foram excluídos 7: 5 por não atenderem ao tema e 2 por não atenderem ao formato.

3. RESULTADOS

A Tabela 1 aponta os artigos que ao final do processo de identificação, triagem e elegibilidade indicados pelo PRISMA (Page *et al.*, 2021) foram incluídos na análise qualitativa. Foram analisados 7 trabalhos: 6 deles em inglês, 1 em português; publicados de 2019 a 2023; 6 artigos de periódicos e 1 *honor thesis*; 6 resultados internacionais e 1 nacional.

Tabela 1. Artigos incluídos na Análise Qualitativa

Autor(es)	País	Título	Ano	Resumo
Wells, Romhany, Reitman, Gardner, Squire, Steinkuehler	Estados Unidos	<i>Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature</i>	2023	Revisão sistemática de literatura sobre extremismo de direita em videogames.
Koehler, Fiebig, Jugl	Alemanha	<i>From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms</i>	2023	Estudo qualitativo de arquivos da polícia alemã de duas crianças radicalizadas em plataformas de games e envolvidas em atos criminosos de extrema direita.
Kowert, Martel, Swann	Estados Unidos	<i>Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures</i>	2022	Três estudos mostrando que fusão de identidade na cultura de videogames é preditora de resultados socialmente nocivos, que atributos de personalidade específicos podem interagir com a fusão de personalidade nesse contexto para amplificar apoio à comportamentos extremos e que comunidades de jogos específicas podem servir de catalisadores para comportamentos antissociais.
Beacham	Estados Unidos	<i>8-Bit and BitChute: How the Radical Right Creates</i>	2022	Investigação da criação de conteúdo (vídeos e áudios) por extremistas de direita utilizando características de videogames na plataforma BitChute.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

<i>Propaganda from Video Games</i>				
Fizek, Dippel	Alema nha	<i>Gamification of terror—Power games as liminal spaces</i>	2020	Discussão sobre a “gamificação do terror” baseada na capacidade dos <i>videogames</i> de construir comunidades, até mesmo destrutivas; proposta de visão da gamificação do terror como “rituais sombrios” em espaços liminares.
Mussa	Brasil	Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames	2019	Investigação da dimensão anti-lúdica da cultura dos <i>videogames</i> : o uso de jogos e conteúdos ligados ao tema para propagar símbolos, afetos e discursos associados à extrema direita.
Bezio	Estado s Unidos	Ctrl-Alt-Del: <i>GamerGate</i> as a precursor to the rise of the <i>alt-right</i>	2018	O <i>GamerGate</i> e conexões com as origens da internet e dos <i>videogames</i> e com ascensão da <i>alt-right</i>

Partindo dos estudos selecionados na Tabela 1, foi possível observar questões recorrentes sobre as dinâmicas da interseção entre extrema direita e comunidades *gamer* não só em termos de recrutamento, radicalização e envolvimento da comunidade com indivíduos e ideologias de extrema direita, mas também nas práticas de apropriação e uso de mecanismos e características próprias de *videogames* ou da comunidade que são utilizados para propagar ideologias extremistas. Para uma melhor visualização dos resultados, os temas e discussões encontrados foram organizados em 5 categorias: histórico, ideologia, produção ideológica, gamificação do terror e comunidade.

4. DISCUSSÃO

Na categoria ‘histórico’ são apresentadas as informações encontradas referentes à história da indústria de *videogames* e acontecimentos na indústria que têm relação direta ou indireta com a extrema direita; em ‘ideologia’, serão expostas as discussões sobre as aproximações de pensamento e valores da extrema direita e partes consideráveis de indivíduos que fazem parte da comunidade *gamer*; o tópico ‘produção ideológica’ aponta formas e maneiras de disseminação de ideologia extremista de direita, vinculado à estética e espaços *gamer*; ‘gamificação do terror’ continua a linha de pensamento da categoria anterior, mas com foco nos resultados sobre a criação e modificações (*mods*) de *videogames* com conteúdo extremistas de direita, com intuito (ou não) de recrutamento ou manutenção de comunidades já radicalizadas, e, por último, a categoria ‘comunidade’ apresenta discussões sobre como o meio social e atividades em grupo, nesse contexto de jogos, principalmente *online*, podem oportunizar um processo de radicalização.

4.1. Histórico: origens histórico-culturais da indústria de jogos e influências da masculinidade

Dois tópicos são recorrentes nos resultados encontrados quando se fala sobre desdobramentos na indústria de *videogames*/comunidades *gamer* que são indiretamente ou



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

diretamente influenciados por ideologias de extrema direita: as procedências predominantemente masculinas e militares da indústria de *videogames* (e conseqüentemente o perfil de jogador influenciado e apoiado nessas origens) e o movimento *GamerGate*.

Bezio (2018) e Wells *et al.*, (2023) discutem as origens dos *videogames* e o histórico de dominação masculina dos seus espaços de criação e de apreciação. Segundo Bezio (2018), os *videogames* têm suas origens associadas ao desenvolvimento da computação, no decorrer do século XX, em meios acadêmicos e militar-industriais, os quais são historicamente dominados por homens brancos de elevado poder econômico. Nos anos 90, após uma crise econômica, a publicidade e marketing de *videogames* ganham direcionamento mais intenso e restritivo para o público masculino jovem; das narrativas e representações com foco em temas de guerra, sexo e protagonistas brancos superpoderosos lutando contra invasões inimigas ou conquistando terras às mecânicas de jogo, favorecia-se uma imagem hipermasculina, de um produto “de menino” e de um espaço demarcado para homens, excluindo populações marginalizadas, em uma busca de um espaço seguro no mercado e de ganhar legitimidade (Bezio, 2018; Wells *et al.*, 2023; Euteneuer; Meints, 2020).

Esse fenômeno pode ser observado em um dos eventos mais famosos da esfera dos *videogames*, o *GamerGate*, o qual apresentou desdobramentos e efeitos muito além da comunidade *gamer* e uma forte relação com agentes da *alt-right* dos Estados Unidos; seis dos sete materiais selecionados mencionam a importância desse evento como um exemplo emblemático de associação da extrema direita com a cultura *gamer* (Bezio, 2018; Fizek; Dippel, 2020; Koehler; Fiebig; Jugl, 2023; Kowert; Martel; Swann, 2022; Mussa, 2019; Wells *et al.*, 2023), principalmente ligado à manifestações de ódio e assédio nesse meio (Kowert; Martel; Swann, 2022).

O *GamerGate* foi um movimento persecutório *online* que ocorreu em 2014, originado por episódios de *bullying* contra uma desenvolvedora feminista de jogos *indie* por seu ex-namorado, motivados por uma suposta traição dela com um jornalista de um portal sobre *videogames*, e que escalou para uma campanha de assédio e ódio contra várias mulheres da indústria de videogame, que foram assediadas por um grupo disperso e não especificado de usuários do sexo masculino que tinham como objetivo defender a “identidade *gamer*”, a qual alegavam estar sendo ameaçada por feministas e “*social justice warriors*”, ou “*guerreiros da justiça social*” (Fizek; Dippel, 2020). O movimento se tornou, depois, um campo fértil para o movimento de extrema direita *alt-right* dos Estados Unidos, devido à linguagem extremista utilizada e aos sentimentos ideológicos coincidentes (Koehler; Fiebig; Jugl, 2023).

A relação da extrema direita política com o conceito de masculinidade é direta, tendo em vista sua orientação conservadora e protetora da tradição patriarcal (Bobbio, 1995). A masculinidade relacionada à direita autoritária que tem se desenvolvido e se espalhado pelo mundo nas últimas décadas é ligada à ideia de um homem viril e combativo, que se apoia nas tradições e hierarquias sociais e que busca defender agressivamente “os seus” e seu próprio lugar de domínio das ameaças modernas, como as recentes conquistas políticas de mulheres e membros da comunidade LGBTQIA+.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

Um ponto crucial dessa forma de masculinidade viril é que ela está constantemente sendo pensada como perdida e ameaçada, o que lhe implica em uma busca incansável por impor sua força física e moral diante de perigos causados por mudanças políticas e sociais (Moreira, 2021). Portanto, muito da identidade *gamer* tida como padrão é apoiada em uma masculinidade viril fomentada pela construção de um inimigo em comum: aqueles que supostamente ameaçam sua hegemonia, que querem deturpar as hierarquias estabelecidas ou o próximo lançamento da sua franquia de jogos favorita.

4.2. Ideologia: cooptação dos valores de extrema direita

Ideologia define-se como uma visão de mundo intrinsecamente ligada às práticas sociais sob as quais o ser humano adquire sua consciência e subjetividade (Baldi, 2019). Em relação à direita política, segundo Bobbio (1995), seus processos ideológicos são caracterizados por aceitação das desigualdades, apego às tradições, preservação do ordenamento societário, individualismo, supremacia da propriedade privada, intolerância à diversidade étnica, cultural e sexual, militarismo e defesa da segurança nacional, identificação com as classes superiores da sociedade, entre outros valores de cunho econômico e social conservadores, autoritários e segregadores.

Koehler, Fiebig e Jugl (2023) utilizam o termo “extrema direita” para fazer referência a uma teia de movimentos e ideologias que coincidem entre si e que compartilham a crença na iniquidade inerente entre seres humanos a partir de raça, etnia, cultura ou outras características e identidades, o apoio à violência como uma estratégia política e um posicionamento hostil contra um grupo antagônico, uma postura de “nós contra eles”. No caso da *alt-right* estadunidense, suas premissas ideológicas são abrangentes, atingindo desde pessoas que demonstram insatisfação com a política de imigração de vários países ocidentais até antissemitas e pessoas que acreditam que o racismo e ideias de superioridade racial podem ser justificadas através de evidências empíricas (Mussa, 2019). No Brasil, Morais (2019) caracteriza a extrema-direita do país também seguindo o movimento de convergência de diferentes grupos conservadores e abrangendo diferentes pautas, incluindo tendências neoliberais como o culto a propriedade privada, o acúmulo de riqueza visto como marcador de progresso social e espiritual do indivíduo, o enaltecimento dos valores e morais do modelo tradicional de família cristã, intolerância com minorias sexuais, uma reaproximação do Estado da Igreja com intuito de garantir hegemonia política de grupos dominantes, rigidez hierárquica sob o argumento da manutenção da organização social, apelo aos militares e uso da violência como estrutura da ordem. Percebe-se também a postura antagônica diante de minorias sexuais e grupos de esquerda.

Ambientes *online* de jogo são vulneráveis para *cyberbullying*, intolerância e preconceitos com base em estereótipos, racismo, misoginia e homofobia (Ballard; Welch, 2015; Todd, 2015; Adl, 2019). Koehler; Fiebig; Jugl (2023) apontam para utilização desses ambientes virtuais para disseminação de segmentos ideológicos de extrema-direita, assim promovendo o recrutamento e radicalização dos jogadores. Estes espaços contribuem para a construção de uma identidade *gamer* composta por valores representantes de uma hegemonia masculina, branca, meritocrática e cisgênero, a qual se



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

sente constantemente ameaçada por qualquer forma de visibilidade de uma sociedade que fuja a esse padrão. Reivindicando os espaços *gamers* como ambientes anti “politicamente correto”, anti “lacrção”, apolítico e necessariamente focado no lazer. Isso explica a formação da comunidade *gamer* que é composta majoritariamente por homens brancos, entre os 18 e 35 anos (Schlegel, 2021; Mussa, 2019; Bezio, 2018).

Extremistas de direita habitam os mesmos ambientes *online* que milhões de outros *gamers* com o interesse tanto em recrutar não-extremistas, quanto para interagir com indivíduos já radicalizados, fazendo desses ambientes propícios para a normalização de seu discurso e da radicalização orgânica, o qual consiste na promoção e normalização de ideais extremistas de direita por via passiva, difundidos apenas pelo uso do espaço virtual do jogo e convívio com a comunidade (Wells *et al.*, 2023; Koehler; Fiebig; Jugl, 2023; Schlegel, 2021).

Portanto, os artigos selecionados apontam para o uso de ambientes *gamers* virtuais para disseminação e cooptação do discurso de extrema direita não só no contexto dos Estados Unidos sob a influência da *alt-right* estadunidense.

4.3. Produção ideológica e ideologização: *videogames* como isca

Wells *et al.*, (2023) apontam que organizações de extrema direita sempre foram rápidas em adotar novas tecnologias como instrumentos para alcançar seus objetivos, com a internet e os ambientes *online* sendo muito úteis para a rápida disseminação e normalização de suas ideologias. Ao habitar os mesmos ambientes que milhões de outros jogadores, extremistas de direita podem se utilizar de estratégias para filtrar suas crenças. Koehler, Fiebig e Jugl (2023) citam seis formas de utilizar os *videogames* que são geralmente acionadas por extremistas: o design e produção dos próprios jogos, a modificação de jogos não-extremistas já existentes (prática chamada de *modding*), o uso das funções de *chat* para comunicação durante jogos, o uso de plataformas adjacentes (*Discord*, *Twitch*, *Steam* etc.) e referências de jogos ou do ato de jogar dentro de propaganda extremista. Schlegel (2020) também faz referência ao uso de elementos de *videogames* em materiais de propaganda extremista, apontando que esses recursos aumentam a susceptibilidade do processo de radicalização, pois causam maior identificação e sentimentos de afinidade e pertencimento com as narrativas divulgadas.

Mussa (2019) aponta para uma das práticas bastante utilizadas, o criptofacismo, o qual consiste em disfarçar ideias fascistas, de forma a torná-las imperceptíveis a indivíduos não-extremistas e perceptíveis por indivíduos extremistas. Dentre as práticas utilizadas estão o uso de *dog whistles* (apitos de cachorro), que são o uso de palavras, frases e terminologias com mensagens ideológicas implícitas que são utilizadas para reconhecimento da comunidade de extrema direita (Bhat; Klein, 2020) e *trollagens*, comportamento tóxico ligado ao *cyberbullying* (Komaç; Çağiltay, 2019).

Beacham (2022) aponta a utilização de *Let's Plays*, formato popular de *livestream* ou conteúdo gravado onde se pode assistir alguém jogar um jogo digital, normalmente incluindo comentários, com foco na experiência subjetiva do jogador como forma de normalizar conteúdo extremista de direita, ao



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

mesclar as ideias, *designs* e padrões característicos de *videogames* com simbologia e discursos extremistas. A autora divide em quatro vertentes os diferentes usos de padrões e características de *videogames* por grupos extremistas de direita nesse formato: a) Apropriação Temática: referência a temas e cenários políticos de um jogo; b) Apropriação Específica: uso de eventos, personagens e cenários políticos de um jogo, podendo incluir cenas inteiras, *cut-scenes*, personagens, *trailers* e referências à história do jogo; c) Apropriação Estética: utilização de elementos estéticos de jogos, sejam musicais, cinemáticos, animações ou imagens, fora do contexto fornecido pelo jogo, não sendo necessário o conhecimento sobre o jogo para ser apreciado; e d) Apropriação Mecânica: refere-se a importação para o conteúdo de propaganda da sensação mecânica e experiencial de jogar um videogame, seja incorporando gráficos de *games* - como perspectiva em primeira pessoa, missões, recompensas - em imagens do mundo real, ou por meio de *mods*, modificação em jogos já existentes, ou na criação do zero de jogos com discursos de ódio.

O uso de piadas e *memes* ofensivos às minorias ou perpetuando outras ideias da extrema direita é uma forma tanto de normalizar esse discurso, revestindo-o de humor e de uma suposta falta de seriedade, quanto de divulgá-lo. Nos textos encontrados, o *youtuber gamer* PewDiePie, cujo canal continha 111 milhões de inscritos em novembro de 2023, é citado, por ser conhecido por episódios recorrentes de piadas racistas e antissemitas, e por negar que esse conteúdo tenha atraído um grande público alinhado aos valores de extrema direita (Mussa, 2019). Seu conteúdo originalmente tem elementos de comédia, com reações exageradas e cômicas, o que ajudam a criar um contexto onde as pautas não são levadas a sério e qualquer fala ou ação que possa ser apontada como extremista possa ser levada como só uma piada; o uso do humor para a expressão de discurso de ódio também funcionaria como forma de criar uma cisão entre grupos e reforçar uma mentalidade “nós contra eles”, onde existem aqueles que “entendem” as “piadas” e aqueles que se ofendem, que não fazem parte do grupo (Euteneuer; Meints, 2020).

Os trabalhos aqui citados apontam para a construção de uma cultura *gamer* que vai muito além do jogo e da ação de jogar o jogo. Lá pode-se observar grupos, formas de comportamento e uma comunidade que produz e reproduz formas de cultura e subjetividades. Cabe, portanto, a observação de como a extrema direita constrói esses espaços de iscas ideológicas.

4.4 Comunidade: conexões, vínculos e possibilidades de aproximação da retórica extremista

Há uma certa associação entre a cultura *gamer* e o ato de jogar com uma ideia de coletividade, seja pela comunicação e cooperação durante os próprios jogos ou pela existência das comunidades em redes sociais e as discussões em fóruns e outros espaços *offline* e *online*. Através desses ambientes e oportunidades de socialização baseadas em interesses em comum, laços à nível grupal e individual são propícios. Koehler, Fiebig e Jugl (2023) pressupõem um distinto componente social de interação no ato de jogar: as comunidades de jogadores e fãs de *videogames* representam uma fonte



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

de conexões e de propósito para aqueles que são solitários e inseguros, o que pode aumentar sua suscetibilidade à propaganda extremista, que, ao ser cooptada, os levam à radicalização.

Segundo Kowert, Martel e Swann (2022), os espaços de jogos *online* (*chats* dos próprios jogos, comunidades e redes sociais relacionadas) podem ser particularmente propícios à fusão de identidade - sentimento poderoso, profundo e visceral de alinhamento com um objeto, um grupo, uma causa, ou pessoas, sendo um forte preditor para comportamentos extremos pró-grupo, de lutar e morrer por algo e auto sacrifício -, por se caracterizarem por atividades compartilhadas, estressantes, desafiadoras e envolventes (passar de fases difíceis, derrotar inimigos fortes, limites de tempo etc.), que são grandes facilitadoras do processo de fusão de identidade. No compilado de três pesquisas desenvolvidas e apresentadas pelos autores, feitas com *gamers* e baseadas na teoria da fusão de identidade, os resultados apontam evidências convergentes de que a fusão de identidade teria um papel chave na radicalização de *gamers*, com influências do ambiente de jogo (mais violento, tóxico ou competitivo) e de diferenças individuais relacionadas à personalidade que predispõe à fusão de identidade com a radicalização. Além disso, pesquisas apontam que amizades formadas dentro de ambientes de jogo *online* são geralmente mais íntimas, com níveis maiores de exposição e proximidade do que amizades feitas em outros espaços *online*, e esses laços contribuem para uma fusão de identidade - um vínculo emocional profundo - com a cultura *gamer* (Kowert, 2014; Kowert; Martel; Swann, 2022).

Koehler, Fiebig e Jugl (2023) analisaram a radicalização baseada em laços sociais e emocionais de duas crianças alemãs por meio da atividade não-política de lazer de jogar *videogames*. A experiência compartilhada de jogar pode ser uma fonte efetiva de criar confiança, *rapport* social e respeito, criando conexão e dependência emocional, levando indivíduos a evitar afastamento e ações que possam pôr em risco essas amizades. Algumas comunidades criam uma organização social hierárquica com instruções dadas por líderes e indivíduos de patente elevada, o que proporciona ao espaço uma aura de elitismo e exclusividade, onde a participação ativa no grupo ou a aproximação dos membros mais importantes por meio da obediência e comprometimento é passível de reconhecimento diante da comunidade, gerando sentimentos de orgulho nesses integrantes mais recentes ou de patente inferior.

O papel das comunidades e mecanismos voltados para a socialização no movimento de radicalização em espaços *gamers* também é discutido por Schlegel (2020), que destaca o uso da gamificação para ampliar o potencial de atração social de ambientes *online* extremistas, por meio de elementos de competição amigável e de motivação de pares para atingir objetivos específicos, como mecanismos de atribuição de pontos e *badges* (espécie de medalhas e distintivos) nessas plataformas, que possibilitam a comparação de *rankings* e resultados, aumentando a motivação para interagir com conteúdo extremista e com os outros usuários de forma a melhorar seu *status* e prestígio no grupo, adicionando uma influência social positiva e aumentando as chances de se criar uma comunidade virtual a partir disso. Esse tipo de mecanismo atrai, principalmente, indivíduos mais ambiciosos e competitivos, além daqueles que buscam algum tipo de atenção e prestígio diante de um grupo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

Fizek e Dippel (2020) defendem que não são os *videogames* ou a lógica dos jogos em si que levam à violência ou radicalização, mas sim a sua capacidade de criar vínculos por meio de rituais, repetições e competições que são distorcidas pelos usuários; ao se apropriar dos espaços e da estética dos *videogames*, enquadram os atos de extremismo e terror dentro de um formato que é fictício, mas globalmente reconhecido, especialmente pelos membros das comunidades *gamer*, facilitando o movimento de radicalização.

4.5. O jogo em si: produção e modificação de *videogames* com conteúdo extremista

É possível tanto criar do zero um jogo com fortes influências extremistas (estas aplicadas em seus visuais, objetivos e narrativas) como adaptar jogos já existentes - que podem até não ter nenhuma relação com esses ideais - para que as modificações feitas deem a experiência desejada, baseada em suas visões de mundo, e isso pode ser utilizado com diversas intenções.

A produção de jogos por organizações extremistas e terroristas como ferramentas de construção e manutenção de laços de membros de uma comunidade já radicalizada, que têm familiaridade e se identificam com a iconografia, símbolos e ideologia também são pontos apresentados pelos artigos analisados (Beacham, 2022; Wells *et al.*, 2023; Koehler; Fiebig; Jugl, 2023; Robinson; Whittaker, 2020). Esses jogos normalmente são modificações de jogos conhecidos, prática denominada como *modding*. No caso de extremistas de direita, são adicionados aos jogos visuais, temas e objetos relacionados à extrema direita, diferentes *skins* (roupas e aparência dos personagens), como trajes que remetem a subcultura *skinhead* ou a aparência do próprio Adolf Hitler, e NPCs (*Non-Playable Character*, ou personagem não-jogável, que não são controlados pelo jogador) com aparência de pessoas pertencentes a grupos minoritários para que os jogadores possam atacá-los (Wells *et al.*, 2023; Salvati, 2019). No caso da *mod* 'Storm Doom', do FPS clássico *Doom 2*, ao invés de caçar demônios, o jogador caça e extermina judeus e comunistas (Khosravi, 2017). Outro caso são os jogos "Der Führer" e "Deutschland", modificações do jogo de estratégia histórica *Civilization VI*, que adiciona Adolf Hitler como o líder da nação alemã do jogo, e o *mod* "Fall of Islam", que modifica o jogo *Europa Universalis IV*, adicionando a possibilidade de simular guerras de extermínio religioso contra muçulmanos (Salvati, 2019).

No âmbito da própria produção de *games* extremistas, autores como Fizek e Dippel (2020) discutem a gamificação de conteúdo que é feita de atentados terroristas cometidos por indivíduos da *alt-right* e da extrema direita. A gamificação se refere ao uso de elementos típicos do *design* de jogos em contextos não relacionados aos jogos - como a implementação de objetivos claros, de esquema de pontos relacionados ao cumprimento de atividades e de placares em ambientes educacionais, laborais e comerciais - com a intenção de tornar os produtos e serviços gamificados mais divertidos e aumentar a motivação para engajar dos usuários, melhorando a experiência desse público (Deterding *et al.*, 2011). Nos atentados de *Christchurch* (na Nova Zelândia, contra duas mesquitas) e *Halle* (na Alemanha, contra uma sinagoga) os terroristas transmitiram seus ataques e comentaram as ações em



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

tempo real, fazendo referências à cultura de *videogames* durante os acontecimentos (Schlegel, 2020), como a ideia de competição, uma lógica centrada na conquista de objetivos (como o número vítimas) e a perspectiva em primeira pessoa das gravações, combinado com *live streaming* dos ataques.

A gamificação dos atentados trivializa a morte, fazendo dos atos de violência uma espécie de entretenimento, além de estar relacionada com formas de criar conexão com a comunidade extremista, por meio da concretização da violência idealizada nesses grupos. A conexão também pode atingir a comunidade de *videogames*, já que a estética e funcionamento desses ataques gamificados é parecida, logo, mais fácil de digerir e até de entreter.

5. CONSIDERAÇÕES

Os artigos apontam para a observação entre a relação de comunidades *gamers* e a formação de indivíduos propensos a normalização de conteúdo extremista de direita. Pode-se também observar que há inúmeras técnicas de cooptação ideológica e de ações práticas, desde a organização de grupos ideológicos às modificações de jogos, tornando esse um tema que precisa ser estudado em sua amplitude e complexidade.

Foram poucos artigos, embora todos com muitas informações e reflexões, mas que apontam para o fenômeno social por trás do videogame como construtor de cultura e comportamento social. Nacionalmente o tema é pouco estudado, embora haja evidências de sua relevância para os cuidados, principalmente com o público jovem, que formam, em sua maioria, estas comunidades. Muito a respeito ainda é discutido superficialmente através de notícias jornalistas, mas poucos são os trabalhos que cientificamente buscam compreender a relação entre o pensamento extremista e a atividade comunitária de jovens *gamers*.

Lembrando que o *videogame* é apenas ao funcionar como ferramenta de aproximação de pessoas, não pode ser confundido em si como instrumento de radicalização. Este é um processo muito mais complexo que depende de outros instrumentos como fóruns, plataformas de vídeo, aplicativos de comunicação e redes sociais que aparecem nos trabalhos observados, mas não são fonte de análise principal.

Concluimos, portanto, que há indícios do uso de *videogames* e de suas comunidades por movimentos extremistas de direita que os utilizam para disseminação de suas ideias e conteúdos, bem como constroem em seus espaços movimentos de identidade *gamer*, normalização de conteúdos de ódio e, por fim, radicalização orgânica. Cabe a nós, para muito além da criminalização do videogame ou de suas comunidades, compreender esse fenômeno e observar suas repercussões, produzindo, assim, formas de prevenção e recriminação da difusão de ideologias extremistas, promotoras de ódio e construtora de comportamentos violentos.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

REFERÊNCIAS

ADL. **Free to play? Hate, harassment and positive social experiences in online games.** [S. l.: s. n.], 2020, 2019. Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experience-online-games-2020> Acesso em: 19 nov. 2024

BALDI, Luiz Agostinho de Paula. A categoria ideologia em Marx e a questão da falsa consciência. **Revista Katálysis**, v. 22, p. 631-640, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-02592019v22n3p631> Acesso em: 19 nov. 2024.

BALLARD, Mary Elizabeth; WELCH, Kelly Marie. Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. **Games and culture**, v. 12, n. 5, p. 466-491, 2017. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015592473> Acesso em: 19 nov. 2024.

BEACHAM, Meagan. **8-Bit and BitChute: How the Radical Right Creates Propaganda from Video Games.** 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.17615/gf9t-nq30> Acesso em: 19 nov. 2024.

BEZIO, Kristin Ms. Ctrl-Alt-Del: gamergate as a precursor to the rise of the *alt-right*. **Leadership**, [S. L.], v. 14, n. 5, p. 556-566, 21 ago. 2018. SAGE Publications. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/1742715018793744> Acesso em: 19 nov. 2024.

BHAT, Prashanth; KLEIN, Ofra. Covert Hate Speech: white nationalists and dog whistle communication on twitter. **Twitter, The Public Sphere, And The Chaos Of Online Deliberation**, [S. L.], p. 151-172, 2020. Springer Internacional Publishing. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-41421-4_7 Acesso em: 19 nov. 2024.

BOBBIO, Norberto. **Direita e esquerda: razões e significados de uma distinção política.** São Paulo: Editora Unesp, 1995.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness. **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11**, p. 9–15, 28 set. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> Acesso em: 19 nov. 2024.

EUTENEUER, Jacob; MEINTS, Josiah. It was just a joke. Demagoguery, humor, and video game streaming. **Gamevironments**, n. 13, p. 24-24, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.26092/elib/410> Acesso em: 19/11/2024.

FIZEK, Sonia; DIPPEL, Anne. Gamification of terror—Power games as liminal spaces. **Games and ethics: Theoretical and empirical approaches to ethical questions in digital game cultures**, p. 77-94, 2020. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_6 Acesso em: 19 nov. 2024

KHOSRAVI, Ryan. Neo-Nazi Gamers are Modding Their Favorite Titles to Make them Explicitly Racist. **Mic.com.**, v. 12, abril 2017. Disponível em: <https://www.mic.com/articles/173392/neo-nazi-gamers-are-modding-their-favorite-titles-to-make-them-explicitly-racist> Acesso em: 19 nov. 2024.

KIRBY, Alan. **Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture.** USA: Bloomsbury Publishing, 2009.

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. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/pops.12855> Acesso em: 19 nov. 2024.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

KOMAÇ, Gökçe; ÇAĞILTAY, Kürşat. An overview of trolling behavior in *online* spaces and gaming context. In: **2019 1st International Informatics and Software Engineering Conference (UBMYK)**. IEEE, 2019. p. 1-4. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/UBMYK48245.2019.8965625> Acesso em: 19 nov. 2024.

KOWERT, Rachel. **Video games and social competence**. [S. L]: Routledge, 2014.

KOWERT, Rachel; MARTEL, Alexi; SWANN, William B. Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. **Frontiers in Communication**, p. 226, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128> Acesso em: 19 nov. 2024.

LUCCI, Marcos Antonio. La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica. **Profesorado Revista de Currículum y Formación del Profesorado**, v. 10, n. 2, p. 11–11, 1 set. 2006. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10481/17420> Acesso em: 19 nov. 2024.

MAIA, Alessandra; JUNGSTEDT, Leonor; SANTOS, Luiza; BARBOZA, Polyana. Videogames & Política: uma revisão de literatura da produção acadêmica brasileira (2012-2022) com o algoritmo LDA. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação **Anais[...]** UFPB – 5 a 9/9/2022. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0809202215181062f2a4e2dc171.pdf> Acesso em: 19 nov. 2024.

MORAIS, Argus Romero Abreu de. O discurso político da extrema-direita brasileira na atualidade. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, [S. L.], v. 20, n. 1, p. 152-172, 4 mar. 2019. Biblioteca Central da UNB. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/les.v20i1.12129> Acesso em: 19 nov. 2024.

MOREIRA, Lucas. Masculinidade genealógica e o “viking” do capitólio: Reflexões sobre virilidade e política. **Novos Debates**, v. 7, n. 1, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.48006/2358-0097-7102> Acesso em: 19 nov. 2024.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Video games as culture**: Considering the role and importance of video games in contemporary society. [S. L]: Routledge, 2018.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, [S. L.], v. 26, n. 2, p. 57–71, 2020. DOI: 10.12957/logos.2019.45679. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/45679>. Acesso em: 19 nov. 2024.

PAGE, Matthew J. *et al.* The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, [S. L.], p. 71, 29 mar. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1136/bmj.n71> Acesso em: 19 nov. 2024.

ROBINSON, Nick; WHITTAKER, Joe. Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. **Studies in Conflict & Terrorism**, p. 1-36, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740> Acesso em: 19 nov. 2024.

SALVATI, Andrew J. **Fantasies of control**: Modding for ethnic violence and Nazi fetishism in historical strategy games. In: *Historia Ludens*. [S. L]: Routledge, 2019. p. 155-169.

SCHLEGEL, Linda. **Extremists’ use of gaming (adjacent) platforms**: insights regarding primary and secondary prevention measures. [S. L.]: Publications Office of the European Union, 2021.

SCHLEGEL, Linda. Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. **Journal for Deradicalization**, n. 23, p. 1-44, 2020. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223> Acesso em: 19 nov. 2024.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EDUCAÇÃO PARA A EXTREMA DIREITA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DO USO DE VIDEOGAMES
COMO FERRAMENTA DE RADICALIZAÇÃO DA JUVENTUDE
Paula Isabelle Oliveira machado, Carlos Eduardo Dias de Oliveira Paz, Bruno Rodrigues dos Santos

SILVA, Ritaciro Cavalcante da; IFA, Sérgio. Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos *online* por adolescentes de Alagoas. **Soletras**, n. 43, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/soletras.2022.63256> Acesso em: 19 nov. 2024.

TODD, Cherie. Commentary: GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture. **Women's studies journal**, v. 29, n., p. 64-67, 2015. Disponível em: <https://www.proquest.com/scholarlyjournals/commentarygamergateresistancediversification/docview/1706198762/se-2> Acesso em: 19 nov. 2024.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

WELLS, G.; ROMHANYI, A.; REITMAN, J. G.; GARDNER, R.; SQUIRE, K.; STEINKUEHLER, C. Right-Wing Extremism in Mainstream Games: a review of the literature. **Games And Culture**, [S. L.], p. 155541202311672, 11 abr. 2023. SAGE Publications, Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15554120231167214> Acesso em: 19 nov. 2024.

ZANELLA, A. V. A psicologia de Vygotski - resgatando a história de uma contribuição atual. **Revista de Ciências Humanas**, Florianópolis/SC, v. 12, n.16, p. 43-61, 1994. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/%25x> Acesso em: 19 nov. 2024.