
Videogames & Política: uma revisão de literatura da produção acadêmica brasileira (2012-2022) com o algoritmo LDA¹

Alessandra MAIA²

Leonor JUNGSTEDT³

Luiza SANTOS⁴

Polyana BARBOZA⁵

Fundação Getulio Vargas, RJ

RESUMO: Este artigo realiza uma revisão de literatura para compreender como o assunto de *games* e política tem sido trabalhado e discutido pelos acadêmicos brasileiros de diferentes áreas do conhecimento nos últimos dez anos. A revisão de literatura de forma automatizada, a partir do uso do algoritmo *Latent Dirichlet Allocation (LDA)*, possibilita que sejam mapeados os principais subgrupos dentro dessa produção, revelando, assim, núcleos de produção e abordagens. Neste artigo, apresentamos o resultado desse levantamento da produção, discutindo os resultados encontrados, além de testar o potencial do uso do algoritmo *Latent Dirichlet Allocation (LDA)* para revisão de literatura.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Digitais; Política; Comunidades digitais; Cultura Gamer; Eleições.

INTRODUÇÃO

As relações entre jogos digitais, comunidades *gamers* e política tem apresentado crescente interesse, tanto por parte da mídia especializada, de grupos e partidos políticos e de pesquisadores em centros de pesquisa. As diferentes possibilidades de interação entre elementos políticos e os jogos enquanto cultura torna esse um fenômeno interessante para investigação a partir de diferentes ângulos. Nesse sentido, se faz necessário compreender de que forma a academia aborda o tema, a fim de avançar na construção de uma agenda de pesquisa mais relevante no atual cenário político nacional.

Este artigo realiza uma revisão de literatura que visa compreender como o assunto de *games* e política tem sido trabalhado e discutido pelos acadêmicos brasileiros de diferentes áreas do conhecimento. A revisão de literatura automatizada, a partir do uso do algoritmo *Latent Dirichlet Allocation (LDA)*, ajuda a mapear os principais subgrupos desta produção, revelando, assim, núcleos de produção e abordagens. Neste estudo, apresentamos o resultado deste levantamento da produção, discutindo os achados, além de testar o potencial do uso do algoritmo *Latent Dirichlet Allocation (LDA)* para revisão de literatura. O artigo está

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação (UERJ) e Pesquisadora na FGV DAPP, e-mail: alessandra.maia@fgv.br

³ Graduanda em Ciências Econômicas (UFRJ) e Pesquisadora na FGV DAPP, e-mail: leonor.jung@gmail.com

⁴ Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS) e Pesquisadora na FGV DAPP, e-mail: luiza.carolina@fgv.br

⁵ Mestra em Informática (PUC-Rio) e Cientista de Dados na FGV DAPP, e-mail: polyana.barboza@fgv.br

estruturado da seguinte forma: apontamentos preliminares sobre jogos e política, descrição metodológica, análise quantitativa e qualitativa das referências e discussão dos resultados.

Videogames & Política: apontamentos preliminares

Nos últimos anos, as mídias sociais tornaram-se um espaço privilegiado para a observação de tendências políticas, sociais e econômicas, a partir da circulação de informações e do debate público. Além disso, as redes sociais se constituíram, em episódios específicos, em atores-chave dos processos políticos e sociais, com a emergência de culturas digitais capazes de organização e mobilização para realizar campanhas.

No contexto específico da cultura digital, os videogames demonstram ser uma das formas de entretenimento mais influentes da atualidade, com fatias de mercado crescentes e um impacto significativo na formação dos jovens a partir da geração *millennial*. Por meio dos elementos de interação interpessoal nos jogos digitais e em plataformas secundárias de conversação, surge uma comunidade própria, também conhecida como comunidade *gamer*. Observa-se que a cultura *gamer* possui traços específicos de sociabilidade, ação, mobilização e comunicação, com variedades linguísticas próprias e uso intensivo de canais digitais. Ressalta-se, entretanto, que, apesar de ser possível falar de uma cultura *gamer*, mesmo no contexto brasileiro, isso não quer dizer que este seja um grupo heterogêneo: ao contrário, pesquisas demonstram a variedade de *background* e de práticas sociais, de consumo e de visão de mundo deste grupo (PGB, 2022; NEWZOO, 2022). No cenário atual, e no contexto da cultura digital e *gamer*, os espaços de discussão e ação política tornam-se cada vez mais fluídos, inseridos nas atividades cotidianas e espalhados por redes sociais diversas. Assim, o ambiente *on-line*, seja em redes sociais ou em jogos digitais, se apresenta como *locus* relevante para as pautas políticas que são progressivamente incluídas nessas campanhas de forma estratégica. Essa relação entre ambientes, jogos digitais e política tem se intensificado nos últimos anos, apresentando tanto desafios quanto potencialidades. A radicalização de parte da comunidade para a *alt-right* ultrapassou suas fronteiras sociais e recebeu atenção midiática extensiva devido ao seu impacto na emergência de candidatos de extrema-direita (NAGLE, 2017). Ainda, a influência da *alt-right* no mundo dos jogos se sente na repercussão intensa contra a presença de diversidade em videogames, um fenômeno expresso na reação ao pré-lançamento do jogo *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020).



THE LAST OF US PART II PlayStation 4

SCEA, Sony Interactive Entertainment | Release Date: Jun 19, 2020

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

Metascore
93
Universal acclaim
based on 121 Critic Reviews

User Score
5.7
Mixed or average reviews
based on 158931 Ratings

Summary: Five years after their dangerous journey across the post-pandemic United States, Ellie and Joel have settled down in Jackson, Wyoming. Living amongst a thriving community of survivors has allowed them peace and stability, despite the constant threat of the infected and other, more desperate... Expand

Developer: Naughty Dog
Genre(s): General, Action Adventure, Survival
of players: No Online Multiplayer
Cheats: On GameFAQs
Rating: M
[More Details and Credits >](#)

Buy Now

Imagem 1 – Fonte: Print do site Metacritic⁶, em 18 de julho.

Nesse episódio, a reação extrema produziu uma discrepância entre a pontuação da crítica especializada (93/100) e a dos jogadores (5.7/10), com quase 159 mil avaliações, ocupando a 123ª posição. Ao todo foram contabilizadas 67.635 avaliações negativas contra 82.968 positivas. O número de pessoas que avaliaram é extremamente alto, se comparado, por exemplo, ao jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of time* (Nintendo, 1998), que detém a primeira posição com as pontuações 99/100 e 9.1/10, respectivamente, que conta com cerca de sete mil avaliações. Dentre os principais argumentos mencionados estão os associados diretamente à caracterização das personagens principais tidas como “progressistas” para um público conservador.

Apesar da visibilidade da *alt-right* nesse contexto, políticos e agentes sociais de outros espectros buscam uma aproximação com a comunidade *gamer*. Nas eleições brasileiras e norte-americanas de 2020, por exemplo, o jogo *Among Us* (InnerSloth LLC, 2018) e as práticas de *streaming* fizeram parte de contextos de campanhas de políticos de partidos variados, como os casos de Marina Helou (REDE), Arthur do Val (atualmente no União Brasil, na época do ocorrido era do Partido Patriota), Manuela d’Ávila (PCdoB) e Guilherme Boulos (PSol). Além do *streaming*, outros elementos da cultura digital, de forma geral, e *gamer*, em específico, foram utilizados nas campanhas políticas nos últimos anos. Durante a campanha para presidente dos Estados Unidos em 2020, o então candidato Joe Biden, por exemplo, apresentou iniciativas em jogos *multiplayer* como *Animal Crossing: New Horizons*⁷ (Nintendo, 2020) e *Fortnite*⁸ (Epic Games, 2017).

⁶ Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>

⁷ Disponível em: [Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs - The Verge](https://www.theverge.com/2020/7/19/21368888/biden-campaign-launches-official-animal-crossing-new-horizons-yard-signs). Último acesso em: 19 JUL 2022

⁸ Disponível em: [The Biden-Harris campaign has launched a ‘Build Back Better’ map in Fortnite - The Verge](https://www.theverge.com/2020/7/19/21368888/biden-campaign-launches-official-animal-crossing-new-horizons-yard-signs). Último acesso em: 19 JUL 2022

As estratégias políticas de diálogo com o público *gamer* contempla ações direcionadas para influenciadores deste campo, como *streamers* de jogos e atletas de *e-Sports*. Como exemplo, pode-se citar o aceno de Jair Bolsonaro ao público *gamer*, que na época recebeu apoio de *streamers* como o atleta de *e-Sport* Gabriel “FalleN”, de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO, Valve Corporation; Hidden Path Entertainment, 2012) pela *Imperial Sports*⁹. Em 2019, FalleN anunciou em suas redes a ligação do atual presidente, informação recebida com felicidade por sua audiência e amigos, como Gaulês, atleta de *CS:GO*. Entretanto, o tempo passou e a atuação desastrosa do presidente em relação à Pandemia de Covid-19 fez com que esses atletas virassem as costas para Bolsonaro, com Gaulês ameaçando banir de seu canal quem manifestasse apoio ao presidente, conforme notícia publicada pela *Folha* na coluna *Ilustrada* de 18 de julho de 2021¹⁰.

Outro caso brasileiro emblemático é do Ciro Gomes (PDT) que criou o programa intitulado *Ciro Games*¹¹ para suas *lives* transmitidas toda terça em seu canal no *YouTube* com divulgação em suas outras plataformas: *Instagram*, *Facebook*, *Telegram* e *Twitter*, com mais de 40 edições até o momento. Apesar do nome e de ter alguma decoração relacionada ao universo *gamer*, como as personagens de *Among Us* e os fantasmas de *Pac-Man* (Namco, 1980), trata-se de um espaço para discussão de assuntos relacionados à sua candidatura à presidência.

A partir dos exemplos citados, entendemos a relação entre jogos e política como um fenômeno que se expressa a partir de pelo menos três diferentes níveis: a) contexto de produção dos jogos digitais, história e interesse próprios da indústria de *games*; b) valores associados às diferentes comunidades da cultura *gamer*, e que se relacionam com visões de mundo mais conservadoras ou progressistas; c) diálogo da política institucional, ou seja, partidarizada, com o público *gamer*, que passa a ser percebido como eleitorado relevante. Esses níveis, entretanto, estão imersos em um contexto de constituição de esferas públicas nos diferentes ambientes *on-line* e *off-line*, onde ocorre a “fragmentação” dos espaços digitais em que os sujeitos se manifestam sobre temas de interesse público: *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *YouTube*, *Twitch*, *TikTok*, *Reddit*, *WhatsApp*, *Telegram*, grupos e espaços privados e públicos de jogo *on-line* e *off-line*, entre outros. Em cada uma dessas plataformas e espaços,

⁹ Disponível em: [FalleN \(Gabriel Toledo\) - Jogador CS:GO, Imperial Esports. Jogos, Estatísticas, Biografia - 4yUleROGel9u | EGW \(egamersworld.com\)](https://www.egamersworld.com/pt-br/jogador/falle-n-gabriel-toledo-jogador-cs-go-imperial-esports-jogos-estatisticas-biografia-4yUleROGel9u). Último acesso em: 18 JUL. 2022

¹⁰ [Bolsonaro perde apoio entre gamers, uma de suas bases mais sólidas desde o início - 18/07/2021 - Ilustrada - Folha \(uol.com.br\)](https://www.folha.com.br/brasil/bolsonaro-perde-apoio-entre-gamers-uma-de-suas-bases-mais-solidas-desde-o-inicio-18/07/2021-Ilustrada) Último acesso em: 18 JUL 2022

¹¹ [Ciro Games - A live do Cirão!](https://www.youtube.com/watch?v=...) Último acesso em: 18 JUL 2022

usuários consomem informações de modo distinto e definem estratégias diferentes de produção e disseminação de conteúdo e de valores. Memes, *GIFs*, vídeos de curta duração, formação de grupos privados e comunidades são apenas algumas formas hoje utilizadas nesse sentido.

Como hipóteses preliminares, partimos da percepção de que o crescente interesse da política institucionalizada pelo público *gamer* se relaciona com quatro diferentes aspectos. 1) A percepção dos jogos enquanto um contexto cultural próprio, e, nesse sentido, enquanto âmbito no qual circulam valores e sentidos. 2) Pelas recorrentes demonstrações de capacidade de mobilização *on-line* em prol de causas próprias de parte da cultura *gamer*, observado em movimentos como o *#GamerGate*¹² (SHAW, 2012; MORTENSEN, 2018) e ao já mencionado lançamento de *The Last of Us part II*. Tal capacidade de mobilização espontânea, em um contexto de organização de narrativas políticas em plataformas digitais, pode ser valiosa tanto em momentos de campanha eleitoral *stricto sensu*, mas é especialmente interessante na concorrência de valores associados aos diferentes espectros políticos na situação atual de campanhas contínuas (HECLO, 2000; JOATHAN, 2017). 3) Pela emergência da cultura em torno dos jogos digitais enquanto uma cultura de massa, ou seja, que apresenta números de consumo (seja de jogos *per se*, mas também de produtos associados, como conteúdo digital) expressivos e deixa de se configurar como uma cultura de nicho. Nesse sentido, a indústria de jogos passa a se configurar enquanto um complexo ecossistema de comunicação, com diferentes influenciadores digitais, *streamers*, atletas e torneios de *e-Sports*, veículos especializados, entre outros. E, 3) pela percepção da relevância do público *gamer* enquanto eleitorado, expresso, por exemplo, no mapeamento do grupo *Nerds, Gamers, Hackers e Haters*, como parte dos perfis de eleitores de Jair Bolsonaro em 2018 (KALIL, 2018); na crescente percepção de distanciamento dos jovens da política tradicional (LUMINATE, 2022); e na corrida pelos votos dos jovens nas eleições brasileiras de 2022, que despontam como o grupo de maior rechaço ao atual governo.

O contexto apresentado e as diferentes relações entre os jogos, especialmente os digitais, e as diferentes formas de política (como política institucionalizada, pautas sociais e

¹² Em alusão ao escândalo norte-americano *Watergate*. O grupo *GamerGate* perseguiu, difamou e fez campanhas sexistas massivas contra mulheres em diferentes áreas de atuação profissional relacionadas aos jogos, com ameaças de morte e de estupro à jornalistas, desenvolvedoras e pesquisadoras. Os ataques eram realizados em *sites* como *Twitter*, *Reddit* e *Achan* com o uso da *hashtag* *#GamerGate*, os integrantes desse movimento diziam lutar pela qualidade do jornalismo especializado em videogames. O caso foi iniciado em agosto de 2014, quando o ex-namorado de uma desenvolvedora fez insinuações de que um jornalista especializado teria produzido uma avaliação elogiosa por ter um relacionamento amoroso com sua ex.

visões de mundo) fazem parte de uma agenda de pesquisa mais ampla dos autores que visa situar a cultura *gamer* como integrante ativo do contexto político brasileiro e compreender as diferentes práticas de comunicação política entre seus membros, especialmente em contextos dissociados das campanhas políticas tradicionais (como exemplo, as manifestações partidárias em *chats* de *lives* da *Twitch* ou a utilização de *nicks* de apoio ou rechaço a determinados candidatos em partidas de *CS:GO*).

Percurso metodológico

Para esta primeira etapa de revisão de literatura foram delimitados os seguintes critérios para construção da amostra a ser analisada: artigos de periódicos ou conferências, apenas em português e publicados nos últimos 10 anos, entre 2012 e 2022. Com uso do *software Publish or Perish* 8, foram conduzidas buscas na base de dados *Google Scholar*, escolhida por conta de sua abrangência. Para direcionar as buscas, foram utilizadas frases combinando “videogames”, “jogo” ou “games” com “política”, “conservadorismo”, “decolonial” e “extrema direita”, em todas as variações possíveis. Optou-se por desconsiderar artigos que retornaram durante o levantamento e desviavam dessas palavras-chave ou do tema proposto. Considerando que as buscas retornavam também muitos resultados em outras línguas e formatos, cada busca era encerrada ao número aproximado de 300 artigos, quando os temas, normalmente, se distanciavam das palavras-chave usadas.

Logo no início, notou-se que combinações com as palavras “jogo” resultaram em poucos artigos da temática de jogos digitais, sendo as combinações com “videogames” mais eficientes. Ao todo, após a filtragem manual para os critérios de artigo e período, ficamos com 43 publicações, de um total de 79 selecionadas como de interesse, mas não foi possível fazer o *download* de uma em particular: *Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games* (SOUZA, 2013).

Neste estudo, partimos da proposta de uso do *LDA* para análise de texto no âmbito da comunicação, com potencial de aplicação para pesquisas de revisão de literatura (CANAVARRO; SANCHES, 2022). Segundo as autoras, as técnicas de automatização seriam facilitadores do processo de **análise qualitativa** de um **alto volume de produções** a serem analisadas durante um período de **tempo exíguo**, posto que “com ela, extraem-se **relações semânticas latentes** em uma grande quantidade de textos, favorecendo a compreensão e a análise do *corpus* textual, e não apenas seus aspectos formais ou quantitativos” (2022, p. 5, grifos do original). Ainda que com um *corpus* textual pequeno de 42 artigos, considerou-se

relevante realizar essa experimentação combinada com uma análise crítica a respeito do uso desse método na literatura de língua portuguesa, como forma de continuar o estudo iniciado pelas autoras (CANAVARRO; SANCHES, 2022).

A partir dos *links* armazenados na planilha de controle interno, foram baixados os PDFs e convertidos para o formato de bloco de notas (.txt), que passaram por processo de limpeza manual antes de serem trabalhados pelo algoritmo *Latent Dirichlet Allocation* (LDA) (BLEI; NG; JORDAN, 2003) para modelagem de tópicos e temas a partir dos *papers*.

A modelagem de tópicos através do *LDA* é gerada a partir de um modelo probabilístico que atua em coleções de dados discretos, como um *corpus* textual. Objetiva-se mapear uma quantidade grande de documentos, relacionando-os a tópicos, que, por sua vez, são modelados como uma distribuição de termos, cuja proximidade os define. Dessa forma, cada documento, visto como um conjunto de termos, tem uma proporção de pertença a cada tópico. Assim, os documentos com maior proporção de pertença ao tópico são potencialmente semelhantes entre si, em termos discursivos e de conteúdo. Considerando o *corpus* textual de 42 artigos e o número de tópicos detectados como pertencente ao intervalo de no mínimo 3 e no máximo 20, o *LDA* identificou o número ótimo de 13 tópicos. Na próxima seção será realizada uma descrição dos tópicos que foram criados a partir dessa análise automatizada.

Descrição e análise dos tópicos a partir do LDA

Apareceram dois tópicos isolados, com apenas um artigos: o primeiro, o tópico 4, abarca o artigo *The Witcher: as polêmicas aventuras sexuais de um lobo branco* (LOURES, 2018), e não tem grande unidade temática entre os termos; se um leitor que desconhecesse o artigo e o jogo olhasse a lista de palavras, não saberia porque estavam juntas. O tópico 6 traz a resenha *O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sonho precário de trabalhar com videogames* (MUSSA, 2021), e tem uma coerência interna identificável. O tema do tópico é trabalho, inclui termos que não aparecem em outros tópicos como “aquisição” e “sonho”.

O discurso sobre plataformas e redes sociais se concentra em dois tópicos, 1 e 12, onde o primeiro se foca mais na temática de vídeos, seu conteúdo e a política no *YouTube*, enquanto o segundo, reunindo sete artigos, traz o tema mais próximo a jogos, como um aspecto da análise do ambiente *gamer* e de produção de jogos, associado a termos como “trabalhar”, “direito” e “manifestar”.

Os tópicos 3 e 9 englobam a discussão sobre gênero em jogos, sobre diferentes óticas. O tópico 3, com seis documentos, aborda a questão dentro dos jogos, contendo termos como “personagem”, “cultura” e “violência” com maior frequência. Já o tópico 9, reunindo cinco artigos, toma a perspectiva de gênero e sexualidade no meio *gamer* e da produção de jogos, com termos como “publicar” e “criar”.

Sobre comunidade, surgiram dois tópicos, 8 e 10, que também se dividem pela relação com o ambiente dentro e em torno dos jogos digitais. O tópico 8 centra nas comunidades criadas ao redor dos jogos, ou a comunidade *gamer* em geral, com termos como “espaço”, “social”, “nerd” e “masculinidade”. Já o tópico 10, com três trabalhos, foca em comunidades intrajogo, possuindo termos como “personagem”, “servidor” e “mundo”.

O tópico 5 concentra a maior parte das ocorrências de termos sobre criação de jogos e *game design*, e foi nele que se alinharam os artigos encontrados sobre criação de jogos decoloniais, ao todo reúne quatro artigos. O tópico 7, com sete trabalhos, trata da temática de representatividade em narrativas de videogame, abarcando artigos que possuem perspectivas variadas, como produção de jogos, decolonialidade e representatividade *queer*. Alguns dos seus termos mais frequentes incluem “representar”, “personagem”, “identidade” e “narrativo”. Ainda acerca de narrativas em jogos, o tópico 13 traz a abordagem de contextualização histórica e cultural, concentrando termos como “tempo”, “historiar”¹³, “experiência” e “cultural” e foi o tópico com o maior número de trabalhos agrupados, ao todo nove, com quatro alcançando quase 100% de pertencimento.

Por fim, os tópicos 2 e 11 reuniram termos de conflito e violência. No tópico 2, que reúne sete estudos, isso transparece com clareza, incluindo termos associados a discussões sobre guerra, como “violência”, “militar”, “inimigo” e “conflito”, além do próprio termo “guerra”. A diferenciação do tópico 11 para o tópico 2 ficou pouco clara de imediato, para além da menor concentração de palavras, mas demonstra uma seleção mais difusa de temas, com a presença também de “trabalho”, “tempo”, “sociedade” e “criticar”. O tópico 11 selecionou três artigos, cujos títulos apresentam pouca correlação para além do que seria esperado pela seleção realizada. Sendo assim, é o único tópico cuja temática não foi identificada.

¹³ Com frequência, o algoritmo usou o formato de verbo para retornar agrupados de palavras, tendo uma preferência pela primeira conjugação verbal.

Análise qualitativa da revisão de literatura

A partir dos agrupamentos automatizados realizados pelo algoritmo *LDA*, foi possível mapear os tópicos e textos que dialogam especificamente com os interesses de pesquisa expressos na primeira seção deste trabalho. Uma vez que o cruzamento das temáticas jogos digitais, política e a formação de comunidades em plataformas digitais secundárias, despontaram como relevantes para uma análise qualitativa os textos presentes nos tópicos 1 e 8, onde as comunidades e plataformas da cultura são mais proeminentes enquanto objeto de pesquisa e o tópico 11 pela curiosidade referente à sua formação. Na sequência, faremos uma breve discussão dos trabalhos encontrados nesses tópicos. As visualizações gráficas do tópico segue o *LDavis*, um método de visualização e interpretação de tópicos gerados pelo *LDA* (SIEVERT; SHIRLEY, 2014).

Os dois artigos que aparecem no primeiro tópico são produções com autoria de Francisco W. Kerche. O trabalho *As Redes do Conservadorismo Brasileiro*, publicado em 2019, não traz uma pesquisa centrada no universo de jogos, apesar de mencionar videogames como *CS:GO* e *Minecraft* (Mojang Studio, 2008). O artigo objetivou produzir um mapa da “nova direita” no *YouTube*. Para tal, a pesquisa foi realizada a partir da recomendação de seis canais considerados por Jair Bolsonaro como excelentes fontes de informação, por meio desses perfis fez uso do método “Bola de neve” para em seguida ampliar a amostra à exaustão de modo a selecionar um *corpus* de análise para estudo através de três eixos analíticos: centralidade dos nós (*Betwenness*, *Eigencentality* e *PageRank*), evidenciar o que é organizado pelas recomendações em oposição ao que é auto-organizado por quem as páginas seguem e seleção de uma pequena amostra de vídeos com legendas autogeradas em períodos de “grande relevância política em 2018” para análise lexical no IRAMUTEQ.

Os resultados apontam para uma nova direita que opera em múltiplos níveis, não restritos à política *stricto sensu*, como esportes, jogos, humor e descrença na grande mídia. O autor menciona que os espaços são plurais e de múltiplas narrativas com entradas facilitadas em diferentes áreas, mas com certa unificação discursiva a respeito de alguns temas. Apesar de não tratar especificamente do universo *gamer*, traz *insights* interessantes para aprofundar essa discussão com esse público. A observação é reforçada pelo segundo artigo deste tópico centrado no universo dos jogos, *Caminhos cruzados: uma possível radicalização do YouTube Gamer* (KERCHE; MENDES, 2021).

O trabalho, que tem maior grau de pertencimento ao tópico 12 (79%), parte da rede construída no estudo mencionado anteriormente, por meio de um núcleo forte de canais de jogos com relação proximal à rede da extrema-direita brasileira para analisar a possível politização nos vídeos sobre jogos e avaliar a hipótese de um processo de radicalização política nesse ambiente. O estudo combinou análise topográfica das redes de recomendação da plataforma e análise qualitativa de vídeos que poderiam ser responsáveis por conectar o tema a outros mais radicais. Entretanto, o resultado da extração demonstra existir pouca penetração de vídeos politizados, ainda que tenham identificado a existência de estratégias de grupos de canais “radicalizados” para se introduzir em espaços “neutros” de recomendação, como o debate sobre imposto e “excesso de ‘lacrção’ em um jogo protagonizado por uma mulher” (KERCHE; MENDES, 2021, p. 146). Os autores reconhecem os limites desse estudo por não considerar os usuários na interação com as recomendações da plataforma. Concluindo que “a percepção da radicalização política na plataforma do YouTube deve ser observada tanto pela ação dos algoritmos *per se*, quanto dos próprios usuários em relação a esses algoritmos” (KERCHE; MENDES, 2021, p. 146). Sendo assim, o estudo contribui diretamente para os objetivos de pesquisa deste estudo e traz discussões importantes para investigações que reflitam os usos e apropriações de jogos e *sites* de redes sociais.

No agrupamento temático 8, aparecem três artigos, focados em valores e sociabilidade expressos nas comunidades *gamers*.

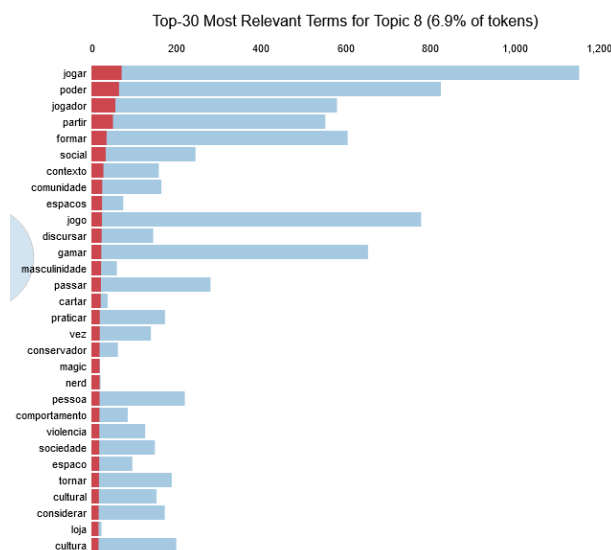


Gráfico 1 – Fonte: elaboração própria

O gráfico 1 apresenta os termos associados aos artigos deste grupo a partir das recorrências. Neste tópico, salientamos a presença de termos como “masculinidade”, “poder”,

“comunidade” e “social”, que auxiliam a caracterização do olhar sobre a cultura *gamer* nesses artigos.

O artigo *Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer* (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021) investiga, a partir de estudo etnográfico as relações sociais estabelecidas no jogo *Magic: The Gathering* (Wizards of the Coast, 1993), aspectos relacionados à masculinidade tóxica e às materialidades do próprio jogo. Os autores apontam aspectos como a interdição de discursos associados às temáticas de gênero nos ambientes dedicados ao jogo e a escassez de mulheres jogadoras em âmbitos competitivos de *Magic*. Ainda, associam a masculinidade tóxica, nesse contexto, com a masculinidade *nerd*, centrada em aspectos como o domínio da tecnologia e que também privilegia a dominação masculina, ainda que com alicerces distintos da masculinidade ocidental hegemônica. Nos grupos estudados (em lojas para jogo e *WhatsApp*), essa masculinidade faz emergir discursos de hostilidade contra mulheres, apontadas como culpadas pela ‘crise’ gerada pela mudança de papéis sociais, e de saudosismos de uma suposta ‘era de ouro dos nerds’. O estudo aponta para a tentativa de manutenção de um domínio no universo dos jogos, o antagonismo à movimentos feministas, caracterizados como estraga-prazeres, e o funcionamento discursivo tóxico como câmara de eco. Especificamente no contexto de interação *on-line*, os autores indicam a desinibição tóxica *on-line* como um dos fatores contribuintes para os comportamentos combativos demonstrados em comunidades *gamers*. Dentre os artigos presentes no tópico 8, este é o que mais se alinha a uma perspectiva de estudo de comunidades associadas aos jogos digitais, tanto pelos métodos utilizados quanto pela abordagem e problematização. Nesse sentido, o artigo contribui para a compreensão dos diferentes discursos de ordem política que circulam em comunidades de jogadores de *Magic*.

Estereótipos de gênero em videogames (CERDERA; LIMA, 2016) analisa as representações de gênero em videogames e a relação desses com a construção de identidades sexuais e de gênero em adolescentes. O estudo apresenta um projeto de pesquisa mais amplo, com a utilização de métodos como grupos focais e entrevistas estruturadas com grupos de alunos do Ensino Médio e Fundamental do Rio de Janeiro. Entretanto, o artigo apresenta apenas uma discussão parcial do projeto, focada na análise da representação de gênero e sexualidade em um conjunto de jogos digitais. Os autores partem da premissa que os jogos podem ser considerados instrumentos de reflexão e aprendizagem, inclusive sobre temas como gênero e sexualidade. Nesse sentido, compreendem que os jogos são difusores de

discursos que podem, muitas vezes, ser baseados em opressões e reforçar estereótipos de diferentes ordens. A primeira etapa da pesquisa contempla a análise direta de um conjunto de jogos, especificamente *Street Fighter IV*, *Rise of the Tomb Raider* e *GTA V*, além de outros títulos não nomeados. Os resultados apontam para a hipersexualização das personagens femininas no jogo de luta e a menor potência dos golpes quando aplicados por essas personagens femininas, além da recorrência do tropo da donzela em apuros nas narrativas investigadas. Os pesquisadores concluem que alguns jogos reforçam estereótipos de gênero e que conteúdos relacionados a isso devem ser trabalhados em sala de aula com os adolescentes. Nesse sentido, apontamos que o trabalho, apesar de, no projeto mais amplo, contemplar aspectos mais diretamente relaciona com a cultura estabelecida em torno do consumo de jogos digitais, neste artigo em específico a análise fica restrita a elementos de representação dos jogos analisados, sem considerar a recepção, percepção ou práticas dos sujeitos sobre o tema.

O artigo *Jogo sujo: violência verbal e liberdade de expressão nos games* (BERNARDES et al, 2016) investiga a relação e limites existentes entre violência verbal e liberdade de expressão em jogos digitais. Para tanto, os autores abordam a noção de pânico moral associada a novas mídias e aos games em específico e a preocupação com a exposição à violência nesses contextos. Em específico, discute a presença, limitação e regulação de discursos violentos e de ódio, limitando as possibilidades de manifestações de sujeitos nos espaços de jogo. A questão é investigada a partir da noção do “politicamente correto”, presente nas manifestações contrárias às limitações à liberdade de expressão em diversos espaços, seja de produtos culturais ou de sujeitos. Sem um objeto empírico claro, o artigo se baseia em referências bibliográficas para traçar uma linha argumentativa, nem sempre satisfatória. Entretanto, na última seção do artigo, os autores apresentam alguns jogos contemporâneos que fazem uso de palavrões e outros tipos de violência verbal. Por fim, concluem que o chamado ‘politicamente correto’ é, atualmente, uma ameaça à liberdade de expressão em produtos culturais como os videogames. Importante ressaltar que o artigo foca a questão da liberdade de expressão a partir da produção de bens culturais (como jogos) e não investiga o uso da violência verbal entre membros de comunidades *gamers* como forma de socialização.

Com o tópico 11 sendo o único cuja temática não foi identificada mediante análise dos termos mais frequentes, foi conduzida uma análise dos três textos que o compõem numa tentativa de elucidar o seu agrupamento.

O artigo *Games e Potencialidades Políticas: Uma Análise Crítica de Jogos e Suas Representações Sociais e do Mundo do Trabalho* (HILSENBECK FILHO, 2020) analisa os jogos digitais enquanto elemento cultural, buscando compreender suas potencialidades políticas como contraponto à ordem sociopolítica vigente. Os jogos digitais são meio de comunicação e entretenimento único por proporcionarem agência para os jogadores, permitindo que estes interajam com sistemas criados pelos produtores com o objetivo de “apoiar, demonstrar ou criticar um modelo estrutural”. O autor identifica um potencial subversivo subutilizado nos jogos, que podem ser mais empregados como forma de ação política.

Para sua análise, o autor seleciona sete jogos de produção independente (*indie*) que abordam tópicos como banalização da guerra, precarização do trabalho, vigilância governamental, censura e existencialismo. Apoiado nessa análise, o autor pontua que, apesar da grande indústria de videogames reproduzir a hegemonia política como uma inevitabilidade, a produção de jogos, particularmente a independente, ainda permite explorar questões políticas contemporâneas por outros ângulos, fomentando debates que vão além do *status quo*.

Games e representações do mundo do trabalho (HILSENBECK FILHO, 2019) é um artigo de conferência do mesmo autor que cumpre um papel precursor ao artigo descrito acima. Utilizando uma seleção um pouco reduzida de jogos *indie* em comparação à versão final, publicada em revista, o autor discute o papel dos jogos como reprodutores ou críticos dos sistemas hegemônicos da sociedade contemporânea, com foco particular no trabalho.

O artigo *Os games no discurso adventista: breve análise de publicações e documentos eclesiais* (NOVAES; LIMA, 2021) se destina a investigar, através de documentos oficiais, a posição da Igreja Adventista do Sétimo Dia sobre jogos digitais. Os autores apontam que jogos e religião são frequentemente colocados pela sociedade em pontas opostas de um eixo entre seriedade e diversão, que seriam mutuamente excludentes, um fenômeno particularmente forte na Igreja Adventista.

Os autores identificam na Igreja Adventista resistência à ficção e ao fantasioso, assim como rejeição à competição por associá-la a características indesejáveis para a comunidade.

Estas filosofias informam os posicionamentos realizados no periódico oficial da Igreja, no qual os jogos recebem abordagens primariamente negativas e necessitam da validação de “critérios de eficácia e adequação evangelísticos”.

Ao analisar os três artigos que compõem o tópico 11, não é possível identificar um motivo para estarem agrupados; os dois primeiros são do mesmo autor e continuam a mesma pesquisa, sendo coerente que estejam juntos. O terceiro artigo, entretanto, não tem nenhuma conexão aparente com a pesquisa de Hilsenbeck Filho (2020; 2019), para além da temática geral de jogos digitais e cultura, que é presente em muitos outros artigos aqui selecionados. É interessante notar que, dentre os três artigos, apenas o artigo de conferência de Hilsenbeck Filho (2019) foi classificado dentro de outro tópico, o de número 13, com temática de narrativas contextualizadas em história e cultura. Uma análise aprofundada dos textos do tópico 11, portanto, não explicou a temática representativa do tópico.

Considerações finais

Embora o método tenha resultado em tópicos que foram capazes de identificar muitas linhas temáticas de forma compreensível e coerente, os resultados são superficiais quando se observa sob uma perspectiva de revisão de literatura. O *LDA* foi eficiente em produzir uma caracterização aproximada dos artigos, com indícios de seus conteúdos, o que pode guiar pesquisadores, porém não substitui nem reduz em parcela significativa o processo de leitura necessário para uma revisão bibliográfica, apenas ajuda a direcionar.

É possível que o resultado tenha sido afetado pelo baixo número de artigos; quanto maior o número de artigos utilizado, maior a utilidade do *LDA* como organizador. Também é importante notar que este resultado não se estende para o uso do *LDA* para analisar outros *corpus* de texto, como bases de dados. Além disso, este estudo permite consolidar essas informações em um projeto de pesquisa, que objetiva delinear um conjunto metodológico de pesquisa qualitativa de dados coletados em interações em redes sociais, inclusive durante interações em *live streaming* em espaços como o da *TwitchTv*, como forma de contribuir para os estudos acerca do debate político (partidário e não partidário) dentro de ambientes *gamers*.

REFERÊNCIAS

- BERNARDES, Conronado et al. *Jogo Sujo: violência verbal e liberdade de expressão nos games*. In: *XV SBGames*, São Paulo, 2016.
- BLEI, David M.; NG, Andrew Y.; JORDAN, Michael I. Latent Dirichlet Allocation. In: *JMLR*, v. 3, p. 993–1022, 2003. Disponível em: <https://www.jmlr.org/papers/volume3/blei03a/blei03a.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- CERDERA, Cristiane; LIMA, Marcos R. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In: *XV SBGames*, São Paulo, 2016.
- FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcísio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a Magic: The Gathering. *Revista Matrizes*, v. 15, n.2, 2021.
- HECLO, Hugh. Campaigning and governing: a conspectus. In: ORNSTEIN, N.; MANN, T (Eds.). *The Permanent Campaign and its Future*. Washington, DC: Brookings Institution Press, 2000.
- HILSENBECK FILHO, Alexander Maximilian. Games e potencialidades políticas. *Gavagai - Revista Interdisciplinar de Humanidades*, v. 7, n. 1, p. 50–67, 25 nov. 2020. <https://doi.org/10.36661/2358-0666.2020v7n1.11851>.
- HILSENBECK FILHO, Alexander Maximilian. Games e representações do mundo do trabalho. 2019. Belém, PA: Intercom, 2019. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1829-1.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- JOATHAN, Ícaro. CAMPANHA PERMANENTE NAS MÍDIAS SOCIAIS: uma proposta metodológica para análise do uso dessa estratégia por congressistas ligados a grupos de interesse. In: *VII Congresso da Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política (VII COMPOLÍTICA)*, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de 10 a 12 de maio de 2017. Disponível em: [2017_JOATHAN.pdf\(compolitica.org\)](2017_JOATHAN.pdf(compolitica.org))
- KALIL, Isabela Oliveira; VECCHIO, Angelo. *Emerging far-right in Brazil: who are Jair Bolsonaro's voters and what they believe*. São Paulo: NEU, 2018.
- KERCHE, Francisco W. As Redes do Conservadorismo Brasileiro: Mapeando a Nova Direita no Youtube. In: *VI Simpósio Internacional LAVITS*, 2019.
- _____; MENDES, Miguel Borges. Caminhos cruzados: uma possível radicalização do YouTube Gamer. In: *Simbiótica*, v.8, n.4, set.-dez./2021.
- LOURES, José. The Witcher: as polêmicas aventuras sexuais de um lobo branco. 2018. *SBC – Proceedings of SBGames 2018 – Culture Track – Short Papers*. Foz do Iguaçu, PR: SBGames, 2018. p. 4. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/185617.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- LUMINATE. Juventudes e Democracia na América Latina. Luminare: relatório de pesquisa, 2022. Disponível em: https://luminategroup.com/storage/1461/PT_Youth_Democracy_Latin_America.pdf
- MORTENSEN, Torill. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate In: *Games and Culture*, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- MUSSA, Ivan. O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sonho precário de trabalhar com videogames. *Revista Contracampo*, v. 40, n. 2, 1 set. 2021. DOI <10.22409/contracampo.v40i2.50512>. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50512>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- NAGLE, Angela. *Kill all normies: online culture wars from 4chan and Tumblr to trump and the alt-right*. Zero Books: Winchester, 2017.
- NOVAES, Allan; LIMA, Erick. Os games no discurso adventista: breve análise de publicações e documentos eclesiais. *Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura*, v. 10, n. 1, 8 jul. 2021. Disponível em: <https://revistas.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4553>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media & Society*, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.
- SIEVERT, C.; SHIRLEY, K. LDAvis: A method for visualizing and interpreting topics. In: *Proceedings of the Workshop on Interactive Language Learning, Visualization, and Interfaces*, p. 63-70, 2014. Disponível em: <https://aclanthology.org/W14-3110.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.