

JOGOS ONLINE E O ALICIAMENTO DE CRIANÇAS: ENTRE A DIVERSÃO E A RADICALIZAÇÃO

Christian Simão Rodrigues de Moura¹
Daniela Costa Soares Mattar²

RESUMO

A intensificação da presença infantojuvenil em plataformas de jogos online tem sido acompanhada por uma inquietante apropriação desses ambientes por grupos extremistas. O presente artigo investiga como jogos digitais, originalmente concebidos para o entretenimento e o desenvolvimento lúdico, vêm sendo convertidos em espaços estratégicos para o aliciamento de crianças e adolescentes. A pesquisa parte da seguinte problemática: de que maneira grupos extremistas exploram a arquitetura dos jogos online para seduzir, manipular e radicalizar sujeitos em formação? A relevância do tema decorre da crescente sofisticação das estratégias de cooptação, que combinam estética, humor, narrativa de pertencimento e algoritmos personalizados, operando sob a lógica da sedução simbólica. O objetivo é oferecer uma análise crítica, com base interdisciplinar entre Direito, Psicologia e Comunicação, sobre os limites da proteção infantojuvenil frente às novas formas de violência simbólica no espaço digital. A metodologia adotada é bibliográfica e documental, com ênfase em tratados internacionais de direitos humanos, relatórios da ONU, jurisprudência nacional e literatura especializada. Como resultados esperados, busca-se identificar os padrões discursivos e operacionais do aliciamento digital, especialmente no contexto de jogos como Roblox e Fortnite, e propor medidas normativas e educativas voltadas à prevenção e responsabilização. Conclui-se que o aliciamento de crianças via jogos online configura não apenas uma ameaça à segurança digital, mas um desafio estruturante à garantia dos direitos fundamentais da infância em tempos de hiperconectividade.

Palavras-Chave: Aliciamento digital; Crianças-soldado; Violência simbólica.

¹ Graduando no curso de Direito da Unifenas, Câmpus Divinópolis/MG, e-mail christian.moura@aluno.unifenas.br.

² Doutora em Proteção e Efetivação dos Direitos Fundamentais pela Universidade de Itaúna (UIT). Mestre em Direito das Relações Econômicas Empresariais pela Universidade de Franca (UNIFRAM). Especialista em Direito Notarial e Registral pela Uniderp -Anhanguera. Especialista em Direito Processual Civil pela Universidade do Sul de Santa Catarina. Especialista em Direito Processual pela Fadom. Autora do livro Manual das Relações Familiares e Sucessórias. Autora do livro Direito das Famílias e Sucessões -Teoria e prática. Autora do livro a reconstrução do conceito de secularização com a participação dialógica da mulher muçulmana a partir da análise das decisões restritivas da Corte Europeia. Advogada especialista em Direito das Famílias e Sucessões. Atuante na defesa do Direito das mulheres. Professora de Direito Civil em graduação, pós-graduação e cursinhos preparatórios para OAB, e-mail dcs mattar@icloud.com.

INTRODUÇÃO

A expansão das tecnologias digitais e a inserção precoce de crianças em ambientes virtuais têm reconfigurado profundamente os modos de socialização, lazer e construção identitária na infância contemporânea. Plataformas de jogos online, como Roblox, Fortnite Free-Fire e Minecraft, antes vistas como espaços inofensivos de entretenimento, passaram a ser exploradas por grupos extremistas como vetores estratégicos de recrutamento simbólico e aliciamento infantojuvenil. Nesse novo cenário, a diversão se torna camuflagem para discursos de ódio, e o jogo, uma tecnologia de poder capaz de capturar afetos, moldar subjetividades e induzir crianças a aderirem, mesmo inconscientemente, a projetos radicais.

A presente pesquisa parte da seguinte problemática: de que modo os jogos online vêm sendo utilizados por grupos extremistas para aliciar crianças e adolescentes, e quais os desafios que isso impõe à proteção integral dos direitos da infância? A relevância do tema se fundamenta no esvaziamento das fronteiras entre o virtual e o real, que favorece o engajamento emocional precoce em narrativas violentas travestidas de aventura, pertencimento e protagonismo juvenil. Justifica-se, portanto, a necessidade de análise crítica e interdisciplinar sobre as novas formas de radicalização simbólica que ocorrem nos ambientes digitais frequentados por crianças, muitas vezes à margem do olhar jurídico e institucional.

O objetivo geral do artigo é analisar o uso de jogos digitais como ferramentas de aliciamento e radicalização de crianças por grupos extremistas. Como objetivos específicos, propõe-se: I- identificar os dispositivos simbólicos e discursivos utilizados nesses processos; II- compreender os fatores psicológicos e sociais que tornam a infância um alvo privilegiado dessas estratégias; e III- avaliar os limites das respostas jurídicas e institucionais diante dessa nova modalidade de violência.

A metodologia adotada é bibliográfica e documental, com base em tratados internacionais de proteção à infância (como a Convenção sobre os Direitos da Criança e o Protocolo Facultativo Relativo à Participação de Crianças em Conflitos Armados), relatórios de organismos multilaterais, estudos empíricos sobre radicalização digital, e literatura especializada nas áreas do Direito, Psicologia e Comunicação.

O artigo está estruturado em três seções principais, além desta introdução e das considerações finais. Na primeira, *“Jogos Online como Espaços de Vulnerabilidade Infantil”*, examina-se como a lógica interativa das plataformas digitais favorece a aproximação de crianças a conteúdos extremistas, destacando os riscos específicos associados ao universo lúdico gamificado. Na segunda seção, *“A Arquitetura do Aliciamento: Estética da Violência e Sedução Simbólica”*, são analisadas as estratégias de cooptação utilizadas por grupos radicais, com ênfase no uso de memes, estéticas misóginas, narrativas de pertencimento e práticas de engajamento emocional. A terceira seção, *“O Caso do Estado Islâmico no Roblox: Radicalização Infantojuvenil como Guerra Simbólica”*, oferece um estudo de caso emblemático sobre como grupos extremistas vêm utilizando jogos infantis como cenário para doutrinação e simulações de ataques, revelando o potencial devastador do aliciamento digital.

Esse percurso analítico permite refletir criticamente sobre a complexidade da radicalização infantojuvenil e sobre a urgência de revisão dos marcos jurídicos, educacionais e tecnológicos voltados à proteção da infância na era da hiperconectividade.

1. JOGOS ONLINE COMO ESPAÇOS DE VULNERABILIDADE INFANTIL

No contexto atual de hiperconectividade, os jogos online deixaram de ser apenas um espaço de lazer e se transformaram em ambientes de sociabilidade, aprendizagem e, infelizmente, de risco. O espaço virtual, por ser amplamente acessível e de difícil regulação, tornou-se também uma ferramenta para práticas ilícitas que envolvem aliciamento, manipulação e, em casos extremos, recrutamento de crianças e adolescentes por grupos com interesses criminosos ou ideológicos. Nesse cenário, os jogos eletrônicos, com suas estruturas complexas e dinâmicas de comunicação em tempo real, tornam-se espaços propícios à exposição infantil a ameaças contemporâneas.

De acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2024), a era digital modificou profundamente as formas de interação social, especialmente entre os jovens, que estão cada vez mais imersos em plataformas digitais, inclusive nos jogos eletrônicos. A presença de menores nesses ambientes, muitas vezes sem supervisão adequada, os torna vulneráveis a uma série de riscos, desde o contato com conteúdos inapropriados até abordagens maliciosas de indivíduos mal-intencionados.

Em jogos online multiplayer, como os do estilo Free-Fire, é comum que os usuários interajam por meio de chats de voz ou texto, criando laços com desconhecidos de diversas partes do mundo. Essa dinâmica favorece a criação de laços de confiança artificiais que, para uma criança ou adolescente em formação, podem facilmente ser confundidos com amizades legítimas. Conforme destaca Marwick e Boyd (2014, p. 102-105):

Os adolescentes constroem comunidades e identidades através da linguagem compartilhada, símbolos e práticas em ambientes digitais, incluindo jogos online. Essa sensação de pertença pode ser explorada por indivíduos ou grupos que procuram influenciar ou manipular jovens, aproveitando-se da sua necessidade de aceitação social para introduzir ideias extremistas ou induzir comportamentos de risco.

O anonimato garantido pelas plataformas e a dificuldade de rastreamento das interações tornam os jogos um terreno fértil para a ação de aliciadores. Diferente das redes sociais convencionais, os jogos promovem interações contínuas, baseadas em cooperação e competição, o que fortalece vínculos entre os participantes e pode mascarar tentativas de manipulação. Os aliciadores frequentemente se disfarçam de jogadores comuns, constroem relações gradativas e só revelam suas intenções após conquistarem a confiança das vítimas.

Além disso, é importante observar que os jogos online não apenas proporcionam interação direta, mas também funcionam como instrumentos de disseminação de ideologias. Alguns grupos extremistas utilizam esses ambientes para introduzir conteúdos com simbologia radical, narrativas conspiratórias e até convites para fóruns externos.

Conforme pontua Neumann (2013, p. 878), a radicalização online, especialmente quando dirigida a jovens, é um processo gradual e que se inicia por meio da manipulação emocional e do apelo à identidade.

Para o autor:

A radicalização é um processo gradual que frequentemente começa com a exposição a conteúdos aparentemente inofensivos, como vídeos, memes ou interações em comunidades online, que aos poucos inserem o indivíduo em uma bolha ideológica reforçada por algoritmos e grupos fechados, explorando suas emoções e identidade para promover a adesão a narrativas extremistas.

Não se pode ignorar que o próprio design de muitos jogos facilita a identificação de perfis vulneráveis. Jogos que envolvem rankings, recompensas e exposição pública incentivam a busca por aceitação e validação social, o que pode ser explorado por aqueles que desejam manipular jovens emocionalmente fragilizados ou socialmente isolados. Crianças que sofrem de baixa autoestima, exclusão social ou problemas familiares são alvos especialmente sensíveis, pois encontram nos jogos um refúgio que, por vezes, se converte em armadilha.

Outro aspecto que merece destaque é a naturalização da violência e da guerra nos jogos digitais. Como apontam os pesquisadores, muitos jogos apresentam narrativas centradas em confrontos armados, combates entre facções e justificativas moralmente ambíguas para a violência. Essas narrativas, quando consumidas repetidamente e sem orientação crítica, podem dessensibilizar os jogadores em relação à dor alheia e à gravidade de certos comportamentos, tornando-os mais suscetíveis à aceitação de discursos extremistas.

De modo preocupante, as narrativas presentes em determinados jogos online funcionam como “porta de entrada para comunidades radicais, uma vez que a linguagem simbólica e os códigos culturais compartilhados entre os jogadores criam um senso de pertença que pode ser explorado por grupos extremistas”, utilizando a ideia de luta contra um “inimigo comum” para recrutar e radicalizar jovens (RECIMA, 2024). Isso demonstra que o problema não se resume a interações maliciosas, mas a uma estrutura narrativa que pode favorecer o desenvolvimento de percepções maniqueístas do mundo.

A vulnerabilidade infantil nesse contexto não deve ser compreendida apenas como uma fraqueza individual, mas como um reflexo de lacunas institucionais. Falta regulação efetiva das plataformas, programas de educação digital nas escolas e capacitação dos pais para acompanharem criticamente o uso das tecnologias pelos filhos. A ausência de políticas públicas específicas para a proteção de crianças em ambientes virtuais contribui para a perpetuação dessa fragilidade.

Nesse sentido, apesar da existência de um robusto arcabouço jurídico voltado à proteção da infância, tanto em nível nacional quanto internacional, nota-se uma defasagem significativa entre as previsões normativas e a realidade das ameaças digitais. A Convenção sobre os Direitos da Criança, de 1989, por exemplo, consagra o princípio do interesse superior da criança como norteador das políticas públicas e impõe aos Estados o dever de garantir proteção integral contra todas as formas de violência, inclusive

psicológica e simbólica (Brasil, 1990). No entanto, os dispositivos do tratado, ainda que abrangentes, foram elaborados antes da consolidação da internet como espaço de sociabilidade, não prevendo de forma específica os riscos oriundos do ambiente digital.

Em complemento à Convenção, o Protocolo Facultativo relativo à participação de crianças em conflitos armados estabelece deveres claros de prevenção e criminalização do recrutamento infantil. Embora voltado principalmente para contextos bélicos, seu conteúdo pode ser interpretado de maneira extensiva para abranger práticas modernas de recrutamento virtual, especialmente aquelas operadas por grupos extremistas que atuam de forma transnacional através de jogos, fóruns e redes sociais. Ainda assim, a ausência de mecanismos específicos de ciberproteção infantil no âmbito internacional dificulta a aplicação direta desses tratados a situações contemporâneas de aliciamento online.

No plano interno, a Constituição Federal de 1988, em seu artigo 227, e o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), reafirmam a prioridade absoluta dos direitos da criança, impondo à família, à sociedade e ao Estado o dever de protegê-la de qualquer forma de negligência, violência ou exploração (Brasil, 1998; 1990). Tais dispositivos, embora avançados em termos de linguagem protetiva, mostram-se insuficientes diante das novas dinâmicas de interação digital. O ECA, criado em uma época pré-internet, carece de atualizações normativas que enfrentem com precisão os desafios do ambiente virtual, como o aliciamento silencioso, o recrutamento ideológico e o abuso psicológico mediados por plataformas tecnológicas.

Portanto, é imprescindível reconhecer os jogos online como espaços que exigem vigilância e cuidado. Sem desconsiderar seu potencial educativo e recreativo, é preciso assumir que esses ambientes também oferecem riscos reais. O desafio consiste em equilibrar o acesso ao entretenimento com estratégias de proteção, por meio de uma abordagem multidisciplinar que envolva direito, tecnologia, psicologia e educação. Somente assim será possível transformar o ambiente digital em um espaço verdadeiramente seguro para o desenvolvimento das crianças e adolescentes.

1.1 A Arquitetura do Aliciamento: estética da violência e sedução simbólica

O fenômeno do recrutamento digital de crianças e adolescentes não pode ser compreendido apenas a partir das intenções doutrinárias ou ideológicas dos grupos extremistas. Ele exige uma leitura cuidadosa das estratégias estéticas, simbólicas e afetivas que compõem a arquitetura do aliciamento virtual, sobretudo no contexto dos ambientes lúdicos e hiper visualizados da internet. Trata-se de um modelo de cooptação que opera silenciosamente na esfera emocional, ativando gatilhos identitários e simbólicos, e transformando o discurso radical em produto cultural consumível, uma mercadoria ideológica que se disfarça de entretenimento, pertencimento e afirmação pessoal.

O recrutamento digital infantil é marcado por estratégias sofisticadas de sedução emocional, estética e simbólica, que transformam o discurso de ódio em produto cultural

direcionado à infância. Essa transformação não ocorre de forma explícita ou panfletária, mas se estrutura através de camadas simbólicas cuidadosamente planejadas, que atuam sobre as vulnerabilidades psíquicas e sociais dos jovens.

O apelo estético tem papel central nesse processo. Grupos como o Estado Islâmico não se limitam à disseminação de discursos religiosos ou políticos. Eles constroem verdadeiras narrativas visuais, utilizando vídeos altamente produzidos, trilhas sonoras envolventes e imagens impactantes, que comunicam força, honra, lealdade e sacrifício. Essas narrativas são desenhadas para capturar o imaginário infantil e adolescente, associando a violência ao heroísmo e a destruição ao protagonismo.

Como destacam Fagundes e Chuy (2019, p. 278), ao analisarem a propaganda de al-Zarqawi:

Em sua primeira guerrilha, al-Zarqawi lançou um filme altamente profissional de seis minutos chamado Todas as Religiões Serão por Alá via internet [...] A ala de informação de al-Zarqawi oferecia o filme em diversos formatos — uma versão em alta resolução para aqueles com banda larga e um arquivo menor para os que possuíam conexões discadas, uma que era possível até mesmo fazer o download em um telefone celular.

Essa sofisticação midiática revela que não se trata de improviso, mas de uma verdadeira engenharia estética voltada à sedução simbólica. A produção de conteúdo extremista segue padrões de qualidade e acessibilidade que rivalizam com a indústria do entretenimento tradicional. O conteúdo não apenas transmite ideologia; ele envolve, emociona, encanta.

Nos jogos digitais, esse mecanismo de sedução se intensifica. Ambientes como Roblox e Minecraft, frequentemente consumidos por crianças pequenas, foram utilizados para simular batalhas do Estado Islâmico, como a de Fallujah. A violência não é apenas representada, ela é vivenciada ludicamente, com a criança no controle dos personagens, assimilando como jogo aquilo que, na realidade, representa brutalidade extrema. A estetização da guerra confunde o simbólico com o real, preparando afetivamente o sujeito para uma adesão ideológica futura.

Langlois-Berthelot (apud SWI, 2024) destaca com preocupação essa estratégia de “simulações de ações passadas” ou de possíveis operações futuras. A criança, ao participar desses jogos, internaliza um repertório simbólico de violência travestido de aventura, onde os inimigos são desumanizados e o martírio é glorificado. A narrativa do “irmão determinado” ou do “combatente fiel” ressignifica a ideia de morte como sacrifício nobre, o que, para a criança em formação, pode representar um ideal de identidade e sentido existencial.

Como pontua o Serviço de Inteligência suíço, muitas dessas crianças sequer compreendem a ideologia por trás dos vídeos, mas se fascinam pela violência:

Os menores frequentemente se radicalizam online e, em comparação com os adultos, muitas vezes em um espaço de tempo muito curto. O fascínio pela violência geralmente desempenha um papel mais importante do que a ideologia em si (SRC apud SWI, 2024).

Essa constatação reforça que a radicalização infantojuvenil começa pela sedução simbólica e estética, e não necessariamente pela persuasão racional. Crianças não aderem ao extremismo por leitura de manifestos, mas por absorção emocional de símbolos, músicas, imagens e enredos que conferem sentido e pertencimento.

Os algoritmos das plataformas, por sua vez, funcionam como catalisadores dessa estética do terror. Ao perceber o engajamento de crianças com conteúdos violentos, o sistema passa a recomendar vídeos similares, criando uma bolha cognitiva que restringe o repertório simbólico da criança ao universo da violência glorificada. O “e-jihad”, como relatado nas investigações da RTS, “surge como uma extensão simbólica dessa bolha, um convite à ação que parece natural, pois já foi simbolicamente ensaiado no TikTok, nos jogos e nas redes sociais” (SWI, 2024).

Essa arquitetura do aliciamento também se estrutura a partir de símbolos e signos culturais contemporâneos. Como mostram Pellanda et al. (2022), o uso de memes, gestos ambíguos como o “ok” (associado a white power), músicas e estéticas visuais retiradas da cultura pop tornam a entrada no universo radical quase imperceptível. A criança, ao reproduzir um meme ou gesto, pode estar participando de uma rede simbólica extremista sem sequer ter consciência disso.

A radicalização, portanto, se dá por camadas. Começa na estética, passa pelo afeto, atinge a identidade e só depois alcança a adesão ideológica. É uma pedagogia sutil e poderosa, onde o terror se aprende como se fosse um jogo, uma brincadeira, uma piada. Como bem sintetiza o relatório da SWI, os conteúdos do ISIS “são apresentados de maneira interativa, acessível e até mesmo divertida, especialmente para os olhos de uma criança em formação” (SWI, 2024).

Nesse contexto, a arquitetura do aliciamento digital funciona como um grande palco simbólico, onde os sentimentos de exclusão, anonimato, frustração e desejo de reconhecimento da infância conectada encontram uma resposta narrativa sedutora. O grupo extremista não impõe, ele acolhe. Ele oferece propósito, visibilidade, honra. Como destaca Koury (2010, p. 32):

A confiança e a confiabilidade são elementos categoriais importantes para a definição de pertença ao grupo [...]. No processo de integração no coletivo, o indivíduo que se sente pertencendo ao grupo, sente-se, também, como que encontrando a sua face no social.

Ainda dentro desse cenário, é essencial observar que a radicalização promovida por grupos extremistas não opera unicamente por meio da ameaça explícita ou da imposição ideológica, mas por uma progressiva naturalização da violência como prática cotidiana e desejável. O conteúdo violento é apresentado de forma esteticamente sedutora e ludicamente acessível, principalmente nos ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes. Trata-se de um projeto simbólico intencional, que constrói a adesão por camadas narrativas que misturam fantasia, heroísmo, vingança e senso de missão coletiva.

O uso de jogos, memes e símbolos visuais não se dá de modo aleatório. Eles funcionam como portas de entrada para uma pedagogia da violência que atua na zona de

ambiguidade entre o que é considerado “brincadeira” e o que é, de fato, preparação ideológica. A linguagem é cuidadosamente adaptada ao público-alvo. Como alerta Pellanda et al. (2022):

A estética da violência que circula entre jovens não se apresenta inicialmente com discursos explícitos de ódio. Ela vem disfarçada de ironia, humor ácido, desafio ao politicamente correto, ou até mesmo como uma crítica supostamente legítima à ‘degeneração’ moral da sociedade contemporânea.

Essa camuflagem simbólica confere legitimidade social ao conteúdo extremista. A criança não se vê como alguém aderindo a um discurso de ódio, mas como alguém engraçado, descolado ou “rebelde com causa”. Essa é a armadilha da radicalização afetiva: ela ocupa o lugar da resistência simbólica para a juventude que se sente alienada ou invisível nas estruturas sociais tradicionais, como a escola, a família ou a própria sociedade.

Outro aspecto decisivo da arquitetura simbólica do aliciamento está na forma como a violência é tratada não como exceção ou desvio, mas como resposta lógica e até “nobre” às frustrações individuais ou coletivas. Essa inversão moral é parte essencial do processo de radicalização, pois transforma o agressor em herói e o sofrimento alheio em vitória ideológica. Como já apontava Debord (1997), em sua crítica à sociedade do espetáculo, “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. Ele transforma o mundo em representação e faz da aparência uma forma de verdade.”

Nessa lógica, os vídeos de atentados, as simulações de massacres em jogos e os discursos inflamados transformam-se em experiências sensoriais legitimadoras. A criança não apenas assiste, mas ela participa, interage, compartilha, reproduz. E ao fazer isso, integra-se a uma comunidade imaginária que oferece, ainda que de forma perversa, o que muitas vezes lhe falta na vida real: pertencimento, voz e protagonismo.

O “pertencimento simbólico” é um dos pilares centrais da adesão juvenil aos discursos de ódio. Os grupos extremistas não cooptam apenas por meio da ameaça, mas, sobretudo, pela oferta de identidade coletiva em um mundo marcado pelo isolamento e pela fragmentação afetiva. Essa oferta simbólica preenche uma lacuna emocional cada vez mais comum na infância conectada, qual seja, a ausência de vínculos sólidos, de reconhecimento social e de propósito existencial.

É neste ponto que a violência ganha um novo sentido, não mais como transgressão, mas como expressão legítima de identidade e resistência. E essa transvalorização moral da violência ocorre justamente por meio das estratégias simbólicas operadas na internet. A radicalização, nesse caso, não é um produto da irracionalidade, mas da lógica emocional construída por meio de signos, códigos e afetos cuidadosamente modulados. Como argumenta Recuero (2009, p. 58):

A informação que circula nas redes não é neutra. Ela carrega sentidos, intenções, valores, e, sobretudo, está associada a identidades sociais em disputa. O compartilhamento não é apenas técnico: é performático, simbólico e relacional.

Assim, o jovem radicalizado se vê como parte de algo maior, um exército invisível, uma comunidade de iguais, uma vanguarda de “despertos”. Essa comunidade é reforçada a todo momento por elementos simbólicos compartilhados, como a estética das armas, o culto aos mártires, os slogans, os gestos, os rituais, os códigos secretos e os desafios públicos. Cada um desses elementos não apenas fortalece o vínculo com o grupo, como afasta o jovem das formas tradicionais de sociabilidade, tornando a volta ao convívio social saudável cada vez mais difícil.

É também nesse contexto que a arquitetura simbólica do aliciamento se torna política. O projeto radical não visa apenas influenciar subjetividades, ele visa formar agentes de transformação violenta da realidade, atuando sobre a imaginação e o desejo. O discurso que seduz é o mesmo que incita à ação, ao enfrentamento, à vingança. O ódio é operacionalizado como força produtiva. O algoritmo é apenas o canal. A estética é a ferramenta.

E é justamente por isso que o enfrentamento desse fenômeno não pode se limitar a soluções técnico-jurídicas, como monitoramento de conteúdo ou punição de criminosos digitais. A radicalização infantil é um desafio profundo às instituições de proteção, exigindo políticas públicas intersetoriais e uma revisão crítica dos mecanismos de controle e educação digital. A resposta precisa ser cultural, pedagógica, emocional. Precisa disputar a linguagem, a estética e os afetos.

A arquitetura do aliciamento, portanto, se configura como um campo de batalha simbólica onde se disputa o imaginário das crianças e adolescentes. E essa disputa não pode ser vencida com proibições apenas, mas com narrativas alternativas, espaços de acolhimento, políticas de inclusão e escuta, educação crítica para as mídias e revalorização das formas saudáveis de construção identitária juvenil.

Como enfatiza a ONU, a proteção da infância em contextos digitais não pode ignorar as dinâmicas afetivas e simbólicas envolvidas na radicalização:

A prevenção do recrutamento de crianças por meios digitais exige não apenas legislação eficaz, mas também intervenções educacionais, comunitárias e psicossociais que trabalhem com as vulnerabilidades emocionais e as dinâmicas de identidade próprias da infância e adolescência (UNODC, 2018, tradução nossa).

Em suma, não se combate a estética do terror com repressão apenas. Combate-se com outra estética: a do cuidado, da empatia, da escuta, da pluralidade e da reconstrução simbólica do mundo possível.

Assim, o aliciamento é uma experiência de acolhimento simbólico. A criança radicalizada não é, em sua visão, uma vítima. Ela é um soldado, um irmão, um guerreiro. A violência, nesse contexto, deixa de ser um ato bárbaro e passa a ser um gesto de amor à causa, à comunidade, à identidade adquirida.

Portanto, pensar a arquitetura do aliciamento implica compreender que estamos diante de um modelo de poder simbólico que se estrutura a partir da linguagem, da estética, da performance e da sensorialidade. Trata-se de um modelo que, ao invés de

ordenar com palavras, seduz com imagens; que ao invés de convencer com argumentos, mobiliza afetos e desejos profundos de reconhecimento, sentido e protagonismo.

1.2 O Caso do Estado Islâmico no Roblox: radicalização infantojuvenil como guerra simbólica

O uso de plataformas digitais por grupos extremistas não se limita à disseminação de conteúdos ideológicos, mas se aprofunda como uma verdadeira estratégia de guerra simbólica. Um dos exemplos mais emblemáticos dessa nova arquitetura do terror é o caso do Estado Islâmico (ISIS) no ambiente virtual do Roblox, um dos jogos online mais populares entre o público infantojuvenil. Trata-se de uma nova fronteira do extremismo, na qual a infância é capturada não apenas pela doutrinação direta, mas pela manipulação estética, emocional e simbólica de espaços digitais originalmente criados para o entretenimento.

Segundo investigação publicada pela SWI (2024), a atuação do ISIS se iniciou com vídeos publicados no TikTok, contendo cenas extremamente violentas, como execuções e atentados suicidas. Essas gravações, voltadas ao público juvenil, utilizam linguagem visual acelerada e trilhas sonoras impactantes, similares às dos jogos de tiro em primeira pessoa, o que cria uma associação direta entre o universo lúdico dos games e o terror real. Conforme apurado, “as primeiras iscas são lançadas na rede social favorita das crianças, o TikTok, onde é comum ver transmissões de jogos de videogame. As cenas são muito violentas, com reencenações de execuções e atentados suicidas” (SWI, 2024).

A manipulação vai além dos vídeos. No Roblox, o grupo extremista criou um ambiente simulado chamado “Estado Islâmico do Roblox”, com cerca de 200 membros ativos. Ali, são recriadas batalhas como a de Fallujah, além de ataques com carros-bomba e simulações de emboscadas. De acordo com os investigadores, o jogo se torna um campo de treinamento simbólico, no qual crianças e adolescentes aprendem, de forma lúdica, a operar como combatentes do grupo.

O especialista Jean Langlois-Berthelot destacou que “são pessoas que simulam ações passadas, como a batalha de Fallujah, ou que inventam cenários muito preocupantes, pois podem ser simulações de operações futuras” (apud SWI, 2024).

Esse processo de estetização da violência, com narrativas cuidadosamente roteirizadas para jovens jogadores, transforma o conteúdo terrorista em uma experiência de identificação simbólica. A criança, ao interagir com o ambiente virtual, é gradualmente inserida em uma lógica de guerra, sacrifício e pertencimento. O uso do termo “irmão muito determinado” no título de um dos vídeos reforça a mística do mártir heroico, elemento central no discurso jihadista.

Além disso, o uso de fóruns como o Fandom, onde se misturam informações da cultura pop com instruções sobre o jihadismo, amplia a acessibilidade da doutrinação. Conforme relata a matéria, há páginas inteiras dedicadas à figura do califa Al-Baghdadi e instruções sobre como se tornar um “combatente digital” da jihad, inclusive com recomendações para manter o anonimato e criptografar comunicações.

A radicalização não ocorre apenas no plano da informação, mas se estrutura na forma de rituais iniciáticos digitais, onde o jovem é chamado a “provar sua lealdade”, cumprir missões no jogo, participar de chats privados, entre outros mecanismos. Tudo isso sob o véu do anonimato e da ausência de controle parental.

Essa construção simbólica tem efeitos reais. Ainda segundo a investigação da SWI, casos concretos já ocorreram: um adolescente suíço de 15 anos foi preso após atacar com uma faca um judeu ortodoxo. As autoridades confirmaram que o ataque havia sido previamente simulado em vídeos do Roblox vinculados ao ISIS. O Serviço de Inteligência da Suíça alerta:

Os menores frequentemente se radicalizam online e, em comparação com os adultos, muitas vezes em um espaço de tempo muito curto. O fascínio pela violência geralmente desempenha um papel mais importante do que a ideologia em si (SRC apud SWI, 2024).

O fenômeno não é isolado. Casos similares foram registrados na Singapura, Austrália e em diversos cantões suíços, onde mais de 40% dos casos de radicalização juvenil envolveram menores. Esses dados apontam para uma guerra simbólica em escala global, travada não em campos de batalha físicos, mas no imaginário infantil e adolescente.

A radicalização ocorre por meio de jogos, memes, músicas, personagens animados e fóruns que operam no campo do afeto e da estética, não apenas da ideologia. A proposta do ISIS é oferecer pertencimento simbólico e protagonismo a jovens emocionalmente desassistidos, em busca de sentido existencial. O jogo se torna, assim, uma linguagem de guerra, onde o controle da narrativa importa tanto quanto a propaganda armada.

Como reforça a Fedpol (Polícia Federal da Suíça), “o fenômeno da radicalização de jovens está se manifestando cada vez mais em salas de bate-papo online” (Fedpol apud SWI, 2024).

Os jogos como Roblox e Minecraft, ao permitir a criação de mapas personalizados e interação sem supervisão, tornam-se ferramentas perfeitas para a reprodução de ambientes ideológicos extremistas. O anonimato das salas e a falta de moderação em muitos desses jogos facilitam o aliciamento de jovens por usuários que se passam por jogadores comuns.

Trata-se, portanto, de uma pedagogia da radicalização simbólica, que opera por meio do lúdico, da repetição de símbolos, da gamificação da violência e da reconfiguração do herói como mártir. A criança não é apenas doutrinada, ela vive a ideologia através de experiências sensoriais e afetivas que marcam profundamente seu desenvolvimento psíquico.

Assim, o caso do Estado Islâmico no Roblox é síntese e alerta. Ele sintetiza os novos modos de ação extremista no século XXI, em que a infância deixa de ser apenas alvo e passa a ser campo simbólico estratégico. É alerta para a necessidade de uma nova abordagem jurídica, educacional e social, capaz de compreender que o terrorismo

contemporâneo não se infiltra pelas armas apenas, mas pela linguagem, pelo jogo e pelo desejo de pertencer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou que os jogos online, embora concebidos como ferramentas de lazer, aprendizagem e sociabilidade, vêm sendo apropriados por grupos extremistas como instrumentos de aliciamento e radicalização simbólica de crianças e adolescentes. Ao longo da análise, demonstrou-se como essas plataformas digitais, sobretudo Roblox, Minecraft e Fortnite, podem ser convertidas em espaços de guerra simbólica, nos quais o terror é estetizado e a violência, ludificada. A radicalização infantojuvenil, nesse contexto, ultrapassa o campo da ideologia explícita e adentra o território da sedução estética, da manipulação emocional e da disputa por pertencimento identitário.

A arquitetura do aliciamento revelada no ambiente digital é marcada por estratégias que atuam sobre as emoções, os afetos e a sensorialidade infantil. Trata-se de uma pedagogia do terror que não se impõe por coerção, mas se oferece como linguagem de acolhimento, aventura e protagonismo juvenil. Os conteúdos disseminados por grupos como o Estado Islâmico nas redes sociais e plataformas de jogos não apenas promovem narrativas violentas, mas reconfiguram a forma como a criança interpreta o mundo, o outro e a si mesma. A estética da guerra, a glorificação do martírio e a lógica do inimigo comum são inseridas de maneira sutil, progressiva e adaptada à linguagem da infância digital.

Constatou-se ainda que esse processo de radicalização simbólica se intensifica em razão da ausência de regulação eficiente, da invisibilidade jurídica da infância no ciberespaço e da fragilidade das respostas institucionais frente aos riscos digitais contemporâneos. A legislação brasileira, embora avance em alguns pontos por meio do Marco Civil da Internet e do Estatuto da Criança e do Adolescente, ainda carece de dispositivos específicos para lidar com o aliciamento simbólico e o recrutamento ideológico em plataformas gamificadas. Por sua vez, os tratados internacionais de proteção à infância, como a Convenção sobre os Direitos da Criança e o Protocolo Facultativo Relativo à Participação de Crianças em Conflitos Armados, precisam ser reinterpretados à luz das dinâmicas tecnológicas que transformam jogos e redes sociais em arenas de engajamento radical.

Diante dessa realidade, torna-se indispensável a articulação entre políticas públicas intersetoriais, mecanismos legais eficazes, estratégias educativas e iniciativas de acolhimento psicossocial. A prevenção da radicalização exige mais do que o monitoramento de conteúdos. Exige a construção de um ecossistema de proteção que envolva escolas, famílias, plataformas digitais, conselhos tutelares e organizações da sociedade civil. É necessário formar professores, pais e profissionais da saúde para compreender os códigos simbólicos que circulam no universo digital infantil, capacitando-os para identificar sinais precoces de aliciamento e oferecer suporte emocional adequado.

Além disso, é fundamental promover uma educação digital crítica, que ensine crianças e adolescentes a interpretar, resistir e transformar as narrativas que encontram online. O letramento midiático, quando conduzido de forma sensível e interdisciplinar, pode fortalecer a autonomia psíquica dos jovens e romper com o ciclo de vulnerabilidade emocional que os torna alvos preferenciais de discursos extremistas. A radicalização simbólica deve ser enfrentada também com políticas de escuta, valorização e participação infantojuvenil. Garantir que crianças sejam ouvidas, acolhidas e inseridas em comunidades afetivas saudáveis é, talvez, a estratégia mais eficaz para evitar que busquem no terror o pertencimento que lhes falta na realidade.

O fenômeno analisado neste artigo não se limita a uma dimensão digital. Ele se inscreve nos modos como a infância é concebida, protegida e integrada na sociedade contemporânea. Proteger as crianças dos riscos simbólicos da internet não é apenas um dever legal ou ético, mas uma tarefa política urgente. Trata-se de preservar o futuro, a liberdade e a dignidade de sujeitos que estão em formação, e que têm direito a crescer longe da manipulação, do ódio e da violência disfarçada de brincadeira. Em uma era em que a guerra se trava também no imaginário, proteger a infância é, sobretudo, uma batalha pela memória, pela empatia e pela possibilidade de mundos melhores.

REFERÊNCIAS

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil.**

Brasília, DF: Senado Federal, 2016. Disponível

em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 15 jun. 2025

BRASIL. **Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990.** Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 22 nov. 1990.

Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm.

Acesso em: 20 abr. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União. 1990. Disponível em:

<https://cutt.ly/yECVBmB>. Acesso em: 18 mai. 2025.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). **TIC Kids Online Brasil 2024: Uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil.** São Paulo: CGI.br, 2024.

Disponível

em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 25 maio 2025.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FAGUNDES, Carlos Frederico Felício; CHUY, José Fernando Moraes. **O novo terrorismo: a educação como vetor preventivo ao recrutamento e à radicalização de crianças e adolescentes.** In: FAGUNDES, Carlos Frederico Felício; LASMAR, Jorge

Mascarenhas; CHUY, José Fernando Moraes (org.). *Perspectivas do terrorismo transnacional contemporâneo*. Belo Horizonte: Arraes Editores, 2019. p. 272-306.

KOURY, Mauro. **Subjetividades coletivas e pertencimento: antropologia e comunicação**. Revista da ANPOCS, n. 16, p. 29–44, 2010.

_____. **Identidade e pertença: disposições morais e disciplinares em um grupo de jovens**. Etnográfica, v. 14, n. 1, p. 27-58, fev. 2010.

MARWICK, Alice E.; BOYD, Danah. **It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens**. New Haven: Yale University Press, 2014. Disponível em: <https://www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf>. Acesso em: 25 maio 2025.

NEUMANN, Peter R. **The trouble with radicalization**. International Affairs, v. 89, n. 4, p. 873–893, 2013. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/1468-2346.12049>. Acesso em: 25 maio 2025.

PELLANDA, Andressa et al. **O extremismo de direita entre adolescentes e jovens no Brasil: ataques às escolas e alternativas para a ação governamental**. São Paulo: Campanha Nacional pelo Direito à Educação, 2022. Disponível em: https://media.campanha.org.br/acervo/documentos/Relatorio_ExtremismoDeDireitaAtaque sEscolasAlternativasParaAcaoGovernamental_RelatorioTransicao_2022_12_11.pdf. Acesso em: 21 mai. 2025.

RECUERO, R.; ZAGO, G. **Em busca das “redes que importam”: Redes Sociais e Capital Social no Twitter**. In: Anais do XIX Encontro da Compós, PUC/MG, junho de 2009. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/trabalhos_arquivo_coirKgAeuz0ws.pdf. Acesso em: 22 de mai. 2025.

RECIMA. **Educação para a extrema direita: uma revisão bibliográfica do uso de videogames como ferramenta de radicalização da juventude**. Revista Eletrônica Científica Multidisciplinar da Amazônia, v. 5, n. 12, 2024. DOI: <https://doi.org/10.47820/recima21.v5i12.6021>.

SWI SWISSINFO.CH. **Comment le groupe État islamique courtise les mineurs sur les plateformes de jeux vidéo**. 29 mai 2024. Disponível em: <https://www.swissinfo.ch/por/vida-e-terceira-idade/comment-le-groupe-etat-islamique-courtise-les-mineurs-sur-les-plateformes-de-jeux-vid%C3%A9o/79620359>. Acesso em: 21 mai. 2025.

UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME. **Radicalization and Violent Extremism**. Julho. 2018. Retrieved from <https://www.unodc.org/e4j/zh/terrorism/module-2/keyissues/radicalization-violent-extremism.html>. Acesso em 21 de mai. 2025.