

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

BRUNA CRISTINA ASSALI PIRES

**Comportamento tóxico de jogadores de League Of
Legends pela ótica de Winnicott**

SÃO PAULO – SP

2021

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

Bruna Cristina Assali Pires

**Comportamento tóxico de jogadores de League Of
Legends pela ótica de Winnicott**

Trabalho de Conclusão de curso realizado como exigência parcial para graduação no curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo sob a orientação da Professora Doutora Ivelise Fortim de Campos

SÃO PAULO - SP

2021

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a minha mãe e minha vó, que sempre cuidaram de mim e se esforçaram para que eu tivesse as melhores oportunidades de vida. Minha mãe, em específico, esteve sempre do meu lado durante a confecção deste trabalho, possibilitando, além da companhia, muita paciência e acolhimento em relação a todos obstáculos que pude passar durante este último ano da graduação.

Também gostaria de agradecer aos meus amigos de longa data, por sempre me incentivarem a ir atrás dos meus sonhos e aspirações e, principalmente, por fazerem a minha vida ser mais colorida.

Aos meus amigos do Discord, obrigada por diariamente entrarem para jogarmos juntos, seja League Of Legends ou até Valorant, vocês me propiciaram muitas risadas e me ajudaram muito no desenvolvimento deste trabalho – além de terem me dado amparo durante meus surtos.

Aos meus amigos da PUC-SP da sala MA, em especial, Mari, Mãe, Chris, Pe, obrigada por estarem comigo desde o primeiro semestre divertindo meus dias, trocando desabafos e, é claro, fofocando.

Ao Lucas, uma das pessoas mais importantes da minha vida e que me ajudou a desenvolver este trabalho, me deu suporte, muito amor e doces para lidar com as mais diversas dificuldades.

A minha orientadora Ivelise Fortim, que me ajudou na confecção deste trabalho pensando-o comigo e abrindo novas perspectivas para este tema. Obrigada por todos os ensinamentos e, principalmente, por acreditar e exigir mais de mim, permitindo que este trabalho tenha sido bem desenvolvido.

Agradeço a PUC e toda sua equipe de profissionais, que ampliou meu olhar sobre questões além da psicologia. E, por fim, a FUNDASP, por ter me proporcionado uma bolsa integral que permitiu a minha formação.

RESUMO

Visto que 74% da população brasileira joga jogos online e que, o jogo League of Legends é um dos jogos mais jogados atualmente – contando com mais de 8 milhões de jogadores ativos -. O presente estudo busca compreender o fenômeno do comportamento tóxico dentro do jogo League of Legends, a partir da aproximação e comparação do ato de jogar com o conceito do brincar proposto por Winnicott. Para isso, buscou-se realizar um questionário, com questões quantitativas e qualitativas, que investiga como os jogadores de League of Legends percebem e experienciam este fenômeno. A partir da análise de dados, foi possível observar que a realização de comportamento tóxico advém, principalmente, de homens héteros, entre a faixa dos 18 anos aos 27 anos, que investem um bom tempo do seu dia jogando League Of Legends, comumente relatando que não se afetam com eventuais comportamentos tóxicos e que, inclusive, acreditam que ofensas no meio virtual possuem menos peso do que na realidade. Comportamentos de flaming ou de ofensas consideradas leves pela comunidade (Tais como chamar de “lixo”, “noob” ou ofender o ranking da pessoa) possuem uma alta taxa de ocorrência e o perfil destes agentes se torna variável pois este tipo de comportamento geralmente cria um ciclo de toxicidade. A partir dos resultados é possível concluir que, o jogo, que poderia ser um local de elaboração psíquica, se torna um local para extravasar as emoções, já que o espaço do League Of Legends é permeado por uma cultura de toxicidade, onde alguns comportamentos tóxicos são mais permitidos que outros.

Palavras-chave: League of Legends, Videogames, Psicanálise, Desinibição tóxica, Comportamento tóxico

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de <i>Summoner's Rift</i>	13
Figura 2: Mapa de Howling Abyss.....	14

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Identidade de gênero	40
Gráfico 2: Tempo de jogo dos participantes	44
Gráfico 3: Ranking dos participantes dentro do jogo	45
Gráfico 4: Modo de jogo que os participantes mais jogam	46
Gráfico 5: Companhia dentro do jogo	47
Gráfico 6: Quantidade de horas que os participantes investem jogando League Of Legends.....	49
Gráfico 7: Perspectiva dos participantes em relação a jogabilidade de mulheres.....	62
Gráfico 8: Opinião dos participantes perante a presença de mulheres dentro do competitivo.	63
Gráfico 9: Como os participantes se afetaram por comportamentos tóxicos.....	66
Gráfico 10: Opinião dos participantes sobre como o desempenho em jogo pode ser afetado por comportamentos tóxicos.	73
Gráfico 11: Realização de ofensas.....	96
Gráfico 12: Realização de ofensas como estratégia de jogo.....	98
Gráfico 13: Denúncia de comportamentos tóxicos	100
Gráfico 14: Percepção sobre a toxicidade da comunidade	103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Orientação sexual.....	41
Tabela 2: Idade dos participantes	43
Tabela 3: Situações de ameaças e mensagens ofensivas dentro de jogo (Resumo)	50
Tabela 4: Situações de ameaças e mensagens ofensivas dentro de jogo (Tabela completa).....	51
Tabela 5: Situações de assédio dentro de jogo (Resumo)	52
Tabela 6: Situações de assédio dentro de jogo (Tabela completa)	53
Tabela 7: Situações de ofensas sobre habilidade dentro de jogo	54
Tabela 8: Situações de ofensas dentro de jogo	54
Tabela 9: Situações de homofobia dentro de jogo (Resumo).....	56
Tabela 10: Situações de homofobia dentro de jogo (Tabela completa)	56
Tabela 11: Situações de racismo dentro de jogo (Resumo).....	57
Tabela 12: Situações de racismo dentro de jogo (Tabela completa).....	58
Tabela 13: Situações de trollagem dentro de jogo (Resumo).....	59
Tabela 14: Situações de trollagem dentro de jogo (Tabela completa)	60
Tabela 15: Situações de trapaça dentro de jogo (Resumo)	61
Tabela 16: Situações de trapaça dentro de jogo (Tabela completa)	61
Tabela 17: Relevância das ofensas virtuais	82

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Com quem os jogadores de cada elo podem jogar nas filas ranqueadas	48
Quadro 2: Ofensas relatadas pelos participantes.....	76
Quadro 3: Sensações vividas pelos participantes ao realizarem algum comportamento tóxico	87
Quadro 4: Motivação para a realização de ofensas a outros jogadores.....	93

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	O jogo League Of Legends	12
1.2	História dos jogos	16
1.3	Videogames e violência	17
1.4	Desinibição online	19
1.5	O brincar de Winnicott	21
1.6	Justificativa	22
2	CAPÍTULOS	23
2.1	Capítulo I – Comportamento tóxico	23
2.2	Capítulo II - O brincar e os jogos online	29
3	OBJETIVOS	37
3.1	Objetivo geral	37
3.2	Objetivo específico	37
4	MÉTODO	38
4.1	Participantes	38
4.1.1	Tamanho da amostra	38
4.1.2	Seleção da Amostra	38
4.1.3	Critérios de Inclusão	38
4.1.4	Critérios de Exclusão	38
4.2	Instrumentos	38
4.2.1	Duração e Sequência de aplicação de instrumentos	38
4.3	Local de coleta de dados	39
4.4	Procedimento de análise de dados	39
4.5	Cuidados éticos	39
4.6	Riscos	39
4.7	Benefícios	39
4.8	Desfecho primário	39
5.	Resultados e análise	40
5.1	Identidade dos participantes	40
5.1.1	Identidade de gênero e orientação sexual	40
5.1.2	Idade	42
5.1.3	Tempo de jogo	43

5.1.4 Ranking dentro do jogo	44
5.1.5 Modo de jogo	45
5.1.6 Companhia dentro do jogo	46
5.1.7 Horas investidas no jogo	48
5.2 Experiências gerais dentro do jogo	49
5.2.1 Comportamento de Flamming	49
5.2.2 Assédio	52
5.2.3 Ofensas relacionadas a habilidade dentro de jogo	53
5.2.4 Homofobia	55
5.2.5 Racismo	57
5.2.6 Comportamento de Trollagem (Griefing)	59
5.2.8 Trapaça	60
5.2.9 Machismo	62
5.3 Percepção em relação as experiências dentro de jogo	65
5.3.1 Como os comportamentos tóxicos afetam	65
5.3.2 Ofensas realizadas dentro de jogo	76
5.3.3 Relevância dos insultos	81
5.3.4 Como se sentiu xingando	87
5.3.5 Motivação	92
5.3.6 Sistema de denúncia	98
5.3.7 Comunidade tóxica	103
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
7.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	110

1 INTRODUÇÃO

Os videogames sempre tiveram um papel importante na minha vida, fazendo parte do meu cotidiano desde quando eu era bem mais nova, com jogos feitos para se jogar sozinha. Porém, no Ensino Médio, acabei expandindo está prática para algo grupal ao conhecer o jogo *League of Legends*. Trata-se de um jogo online, do gênero MOBA¹, que obteve o título de jogo mais jogado entre a população no ano de 2012. Sendo muito popular entre os meus amigos – por ser gratuito, ter personagens que cativam, ser grupal e ser divertido -, fazendo com que eu me aproximasse facilmente dele, e ainda permitisse que eu fizesse parte da sua comunidade atualmente.

O jogo tem como proposta exigir 5 (cinco) pessoas em um time contra outras 5 (cinco) porém, com o objetivo comum de destruir a estrutura inimiga- (RIOT GAMES, 2020a). Tende a ser comum a preferência em jogar com os amigos, tanto pela companhia que poderia ser proporcionada, quanto pela possibilidade de se conseguir comunicar mais claramente entre os membros.

Esta comunicação pode se dar por fora do chat do jogo, que ocorre somente em texto, podendo acontecer por aplicativos externos, tais como *Discord*, um chat de voz projetado para jogos e que você precisa necessariamente ter o *username*² dos amigos em questão para poder se comunicar com estes.

É dentro deste contexto que os videogames começaram a se mostrar para mim como um objeto de interesse comum que une as pessoas muito facilmente: seja pelo entusiasmo por um jogo novo; seja pelos assuntos gerados pela história complexa que alguns possuem; seja por poder conhecer pessoas novas; e principalmente, sendo pela simples prática de poder se divertir com amigos interagindo coletivamente com algo que todos gostam mesmo estando longe um dos outros.

A atividade que se mostra diversas vezes como um espaço de risadas e experimentação em grupo, também ocasiona várias brigas, frustrações e reações desproporcionais – com o próprio grupo de amigos e até com pessoas desconhecidas

¹ MOBA é uma sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, podendo ser traduzido como Arena de Batalha Online para Multijogadores. É um gênero de jogo em que dois times se enfrentam com o objetivo de destruir a estrutura inimiga.

² *Username* é uma palavra em inglês que significa “nome de usuário”, ou seja, o nome de exibição que permite a identificação de outra pessoa no âmbito da internet

que também podem estar jogando -, o que me gerou muita surpresa, já que mesmo com as eventuais frustrações que poderíamos ter jogando sozinhos, elas não ecoavam tão fortemente em outras áreas da nossa vida como a prática grupal possibilita perceber.

Em diversas vezes eu me questionava o que poderia fazer alguém reagir tão fortemente neste ambiente, partindo para ofensas pessoais e outras formas virtuais de agressividade que eram ocasionadas pelos motivos mais banais – seja um companheiro de equipe jogando mal, ou o mau desempenho do próprio jogador, a vitória da equipe inimiga, entre outros-, fazendo eu me questionar quem são esses jogadores? Qual o papel dos videogames para essas pessoas? E por que os jogos mobilizam tantas coisas dentro de nós, ficando mais evidente as mais agressivas?

Na contemporaneidade, os videogames fazem parte da relação do indivíduo com o mundo. Uma grande parcela da população possui interesse neste ambiente virtual e passam várias horas experimentando tudo o que eles podem proporcionar.

Ao se pensar no fazer clínico e até na compreensão da psique humana no geral, não é possível anular este aspecto da vida de alguém, portanto, é necessário compreender tanto pelo aspecto pessoal que ele traz, quanto por um aspecto mais geral, em que existe um motivo pelo qual os games são uma atividade que causa tantas mobilizações psíquicas.

1.1 O jogo League Of Legends

Como dito anteriormente, o League Of Legends é um jogo do tipo MOBA¹, que possui mais de 140 personagens, em que 5 jogadores lutam contra outros 5. Em cada time, cada jogador possui uma função diferente de acordo com seus personagens escolhidos – classificadas como: atirador, suporte, meio, topo e caçador – e ambos os times possuem o objetivo comum de destruir a estrutura inimiga (RIOT GAMES, 2020a). O jogo possui dois tipos de modos que são permanentes e não classificatórios.

O modo casual que dura em torno de 40 minutos e que ocorre no mapa chamado *Summoner's Rift*, que é espelhado, onde cada lado possui 3 rotas principais (a rota do topo, do meio e a inferior), uma selva que fica entre essas rotas e um rio que separa os dois lados de cada time (RIOT GAMES, 2020a). Neste modo, cada jogador pode escolher seu próprio personagem de acordo com as rotas existentes e

as funções necessárias, ficando um jogador no topo –que exerce a função chamada topo -, outro no meio – que exerce a função chamada de meio -, um na selva – chamado de caçador - e dois na rota inferior – o atirador e o suporte - (RIOT GAMES, 2020a).

O modo de jogo chamado ARAM, que dura cerca de 25 minutos e ocorre no mapa chamado *Howling Abyss*, possui somente uma rota, onde os 5 jogadores batalham com personagens que são aleatoriamente determinados (LEAGUE OF LEGENDS WIKI).



Figura 1: Mapa de *Summoner's Rift*. FONTE: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/bem-vindo->

a-summoners-rift-conheca-o-mapa-competitivo-do-lol-esports.ghtml



Figura 2: Mapa de *Howling Abyss*. FONTE: <https://www.barcellos.net/2021/03/07/league-of-legends-conheca-os-modos-de-jogo-do-lol/>

O principal modo do jogo é o que ocorre em *Summoner's Rift* (modo casual) e a mecânica de League Of Legends, está além do embate de 5 personagens contra outros 5, se direciona aos elementos do próprio mapa. Cada time possui um Nexus – poderia ser chamado de “coração da equipe” – e a única forma de ganhar o jogo, é destruindo-o (RIOT GAMES, 2020a). De tempos em tempos, saem tropas de dentro do Nexus aliado, também chamadas de *minions*, - controladas por inteligência artificial –, que vão para as 3 rotas do mapa, a fim de chegar no Nexus inimigo, estas tropas são fracas e possibilitam dar dinheiro aos personagens quando destruídas (RIOT GAMES, 2020a).

Além disso, nas 3 rotas, já mencionadas, existem estruturas defensivas para que o acesso ao Nexus seja dificultado, estas estruturas são: 3 torres e 1 inibidor para cada rota e, na base, antes do nexus, existem mais duas torres (RIOT GAMES, 2020a). Além disso, existem criaturas que se concentram nos rios – uma área neutra -, como o Arauto, o barão e os dragões, que, quando derrotados, podem dar os mais diversos *buffs*³ aos personagens do time que os destruíram (RIOT GAMES, 2020a).

³ Buff é um termo usado para se referir quando algum personagem ou item foi fortalecido em algum âmbito (MARQUEZ, ZEH; 2018)

Dentro de League Of Legends, tanto estas criaturas quanto as estruturas são nomeadas como objetivos (RIOT GAMES, 2020a).

É importante ressaltar que destruir tropas, monstros da selva – que são como as tropas, mas estes ficam dentro da selva e o caçador que tende a derrotá-los -, estruturas, finalizar ou ajudar a abater jogadores inimigos, entre outros, concedem ouro dentro da partida, permitindo que os jogadores comprem itens e fiquem mais fortes para destruírem o nexus inimigo (PEREIRA, 2020a).

No League Of Legends, é possível jogar tanto partidas “normais” em que o jogador pode ganhar ou perder partidas sem ser classificado oficialmente pelo seu nível de habilidade, ou partidas chamadas de ranqueadas, ambas ocorrendo no mapa de *Summoner's Rift*. Ao jogar partidas normais, o jogador vai ganhando níveis e, ao chegar no nível 30, é liberado para todos os jogadores o modo “Ranqueado”, onde é possível jogar com outros jogadores que possuem um nível de habilidade semelhante e que ao ganhar ou perder uma partida, ganha-se ou perde-se pontos (RIOT GAMES, 2015).

Este nível de habilidade é nomeado de “Elo” e estes elos são divididos entre 10, citando de forma crescente, primeiro vem os jogadores que não possuem um *rank*, ou seja, que decidiram não jogar o modo ranqueado e depois vêm - aqueles que jogam ranqueada - da seguinte forma: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante (RIOT GAMES, 2015). Dentro destes elos, também existem as divisões, que funcionam de forma decrescente, a mais baixa é a divisão IV e depois vêm a III, II e a I. Quando um jogador chega a 100 pontos dentro de um certo elo na divisão I, o jogador entra em uma série de promoção, em que existirão 5 jogos e o jogador precisará ganhar 3 (RIOT GAMES, 2015) para que, por exemplo, saia do prata I e vá para o ouro 4.

O modo ranqueado é dividido em dois, o solo/duo e o flex (RIOT GAMES, 2015). Quando se cria uma partida, antes do jogador clicar para ser colocado em uma fila que procura outros jogadores para jogar com e contra ele – formando um time de 5 contra 5 -, é possível chamar outros 4 jogadores (RIOT GAMES, 2015).

Na ranqueada solo/duo são formados times em que existem tanto jogadores que entraram sozinhos na partida, quanto jogadores que estão jogando junto de mais um conhecido (RIOT GAMES, 2015). Já na ranqueada flex, pode tanto jogadores

sozinhos e em dupla, quanto trios e times completos (RIOT GAMES,2015). É importante ressaltar que a partir do Elo Mestre, não é possível que se jogue em dupla na fila ranqueada solo/duo. Além disso para os Elos a partir do platina é necessário estar jogando partidas ranqueadas frequentemente, pois você pode ser rebaixado por inatividade (RIOT GAMES,2015).

1.2 História dos jogos

Para compreender este fenômeno foi preciso retomar a história dos jogos online já que, atualmente, de acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2021, 74% dos brasileiros possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos independentemente da plataforma utilizada. Os videogames podem ser definidos como jogos que utilizam de alguma rede, normalmente a internet, para que os jogadores possam jogar com outros que também estão conectados a esta rede e, muitas vezes, competirem entre si. Inicialmente, os videogames eram basicamente videogames de *role-playing* ⁴formatados com uma interface baseada em textos, porém eles evoluíram até os dias atuais e atualizaram sua formatação em gráficos virtuais que simulam ambientes e personagens de forma realista (WEIBEL; WISSMATH; HABEGGER; STEINER; GRONER, 2008.) permitindo uma jogabilidade mais livre e diversa.

Os videogames, conforme tiveram sua popularidade aumentada, também começaram a desenvolver uma comunidade específica destes jogadores, tornando esta atividade maior do que apenas uma forma de lazer – como se mostra quando o jogo é individual -, mas também como uma forma de atividade social. Juntamente com o avanço da tecnologia, até existem avatares para representar cada jogador nestes ambientes, o que foi uma grande inovação dos MMOS⁵ como o World of Warcraft, fazendo com que a maioria dos jogos seguintes aderissem a este tipo de representação (WEIBEL; WISSMATH; HABEGGER; STEINER; GRONER, 2008.). No geral, os videogames motivam seus jogadores através da própria atividade social, da

⁴ *Role-playing game*, também chamado de RPG, é um tipo de jogo em que os participantes assumem papéis e os interpretam.

⁵ MMO é uma sigla em inglês que significa “*Massive Multiplayer online*”, que traduzido de forma literal significa multijogadores massivo online. Este termo representa um gênero de jogo online que permite que vários jogadores interajam ao mesmo tempo.

competição, cooperação e comunicação (FROSTLING-HENNINGSSON, 2009) e eles são divididos, atualmente, em categorias de acordo com seus principais atributos, sendo eles os: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*⁶ (MMORPG), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) e *First Person Shooter*⁷ (FPS). (FERNANDEZ 2017)

O avanço da presença dos videogames se deu em áreas além do mercado e do nosso cotidiano, passando ser pauta de diversos estudos psicológicos sobre os efeitos que estas representações gráficas podem atingir os jogadores mais assíduos, durante muito tempo sendo visto como uma forma de não vivenciar a realidade e ser o culpado de gerar comportamentos agressivos (ROMÃO-DIAS,2012).

1.3 Videogames e violência

Para a psicologia moderna, é imprescindível tentar entender o papel dos games na nossa vida e, principalmente, sobre as pulsões agressivas que acompanham esta prática. Ao adentrarmos na literatura de videogames e sua correlação com violência, é possível perceber que esta é uma discussão antiga e advém da relação da violência e a mídia como um todo, como por exemplo, nos programas televisivos.

Bartholow, Bushman e Sestir (2006) destacam como diversos estudos indicam que a exposição da violência permitida pela mídia amplia a ocorrência de comportamentos violentos.

Conforme os jogos online foram ganhando destaque, compreendeu-se a necessidade de realizar estudos focados apenas na relação dos videogames com a violência, já que, apesar de haver semelhanças entre eles e a mídia, os jogos possuem especificidades que não eram contempladas por estudos anteriores. As discussões que surgiram se davam de forma controversa, como por exemplo, Lin (2013) que disserta que os videogames violentos possuem menos influência em relação ao surgimento de comportamentos violentos do que a televisão, por possuir gráficos não realistas, violência abstrata e a presença de personagens não humanos.

⁶ *Massive Multiplayer online role playing game* (MMORPG) é um gênero de jogo em que diversos jogadores online criem personagens e os interpretem

⁷ *First Person Shooter*(FPS), traduzido livremente para tiro em primeira pessoa, é um gênero de jogo de tiro que ocorre na perspectiva em primeira pessoa

Porém, para Gunter e Daly (2012), os videogames têm mais efeitos sobre a violência do que outras formas de mídia, apontando as recompensas oferecidas ao cometer atos violentos – como matar inimigos para que se passe para o próximo nível -, a agressão simbólica que leva o jogador a cometer atos agressivos, e por ter mais gráficos e personagens realistas com câmeras em primeira pessoa, permitindo que haja identificação do jogador com o personagem.

É importante ressaltar que essas discussões ganham mais força a partir da ocorrência de crimes violentos, como foi o caso do massacre de *Columbine High School* em 1999, onde a mídia associou com o fato da juventude ser adepta a jogar jogos violentos (FERGUSON, 2007). Outro caso ocorrido em Murcia em 2000, onde um adolescente assassinou membros de sua família utilizando uma Katana⁸, também foi alvo de especulação da mídia em relação aos efeitos violentos dos videogames, já que associaram o comportamento realizado pelo adolescente com o de um personagem do jogo *Final Fantasy VIII* (De la Torre-Luque, & Valero-Aguayo, 2013).

Em uma revisão de literatura realizada por Stroppa et al. (2017) sobre a correlação de videogames e violência, 37 dos 45 artigos selecionados apontaram para a existência entre esta relação, mostrando o quão recorrente é a associação de violência e videogames. Porém Ferguson e Killburn(2010) ao rebaterem uma meta-análise realizada por Anderson et al.(2010) - que concluíam a existência da forte relação entre videogames e violência -, pontuaram que muitos autores ignoram outras variáveis de causalidade que poderiam interferir nos resultados encontrados. Em uma entrevista com Andrew Przybylski para a CNN (AZAD, 2020), por exemplo, o professor associado a Oxford, afirmou que há maior probabilidade de meninos jogarem mais, dado a questões históricas, além de serem mais agressivos que as meninas. Gunter e Daly (2012) ainda afirmam que muitos destes estudos que destacam a forte relação entre videogames e violência carecem na qualidade de realização, sendo feitas pesquisas de curta duração e que não traduzem a experiência laboratorial com fidelidade para espaços reais.

Conforme a evolução desta discussão, nota-se um distanciamento cada vez maior dos videogames com a realização de comportamentos violentos, sendo possível observar os videogames por um outro prisma, tal qual uma ferramenta de promoção

⁸ Katana é uma tradicional espada japonesa

à saúde mental, sem que haja sua vilanização – ou seja, culpabilização por reações indiretas causadas-. Alves (2004).

A partir da escuta de relatos de pessoas que jogavam muitos videogames compreendeu -se que por ser um espaço de interesse e de experimentação do sujeito, este espaço mostra se como um local em que pode haver elaborações psíquicas e pistas de como o indivíduo experimenta o mundo, auxiliando os psicólogos na eficiência de sua prática.

Dessa forma, mostrando que, para além da aparição de comportamentos violentos, é preciso ter um olhar mais voltado para a presença de comportamentos tóxicos que se apresentam cotidianamente no mundo dos videogames.

1.4 Desinibição online

Compreende-se a desinibição online como uma forma de revelar sentimentos e pensamentos livremente por conta do ambiente de anonimato que a internet propicia, podendo ser benigna – revelando emoções positivas, ajudando pessoas, se comunicando mais, entre outros – ou pode ser tóxica – em que se compartilha emoções negativas, realiza-se comentários de ódio, preconceitos e críticas – (SULER, 2004). A desinibição tóxica permite que o sujeito se sinta à vontade para realizar comportamentos negativos, Blackburn e Kwaw (2014) afirmam que este tipo de mau comportamento pode ser caracterizado por ofensas, ameaças, perseguições, entre outros – qualquer ação que tenha como objetivo gerar uma má experiência para outra pessoa – e pode ser denominado como comportamento tóxico pelo tipo de forma que é realizado – afetando psicologicamente um sujeito - e a quantidade de pessoas atingidas.

Em videogames online a ideia de comportamento tóxico pode se expandir para toda a comunidade ali presente. Compreende-se comunidade por um grupo de indivíduos que compartilham algo em comum; logo, quando falamos sobre videogames, compreende-se que cada grupo de pessoas que joga determinado jogo pode ser considerado uma comunidade (SQUIRE, 2011). Quando o comportamento tóxico se torna um aspecto presente nas pessoas que jogam algum jogo em específico, pode-se dizer que a comunidade como um todo é tóxica, pois já se tornou algo cultural daquele ambiente onde todos são afetados, já que até quem não pratica

esta ação está sujeito a ser alvo e até possui mais probabilidades de mimetizar o ato (Paul et al., 2015).

O jogo League of Legends é considerado um dos jogos com a comunidade mais tóxica existente. Em uma pesquisa feita dentro de um fórum do jogo League of Legends com 3.784 jogadores, foi apontado que 98% deste grupo disse já ter presenciado algum jogador ter comportamentos negativos dentro de alguma partida (ZOLIN,2020). Estes comportamentos variam entre Spamming – que é o ato de mandar diversas mensagens sem propósito e sem consentimento do destinatário – (FRAGOSO,2015) , trollagem – que é o ato de agir em desacordo com regras a fim de prejudicar outras pessoas – (FRAGOSO, 2015) , griefing – que é o ato de ofender, ridicularizar e provocar outra pessoa, a partir do uso de trollagem, spamming e outros recursos, com a finalidade de prejudicá-la –(KURTZ, 2016) e outros, podendo classificá-los como comportamentos tóxicos (KWAK et al., 2015), já que, afetam negativamente o psicológico dos jogadores e a dinâmica da comunidade que frequenta esses jogos (BLACKBURN; KWAK, 2014.).

Diversos estudos explicam que o motivo pelo qual a demonstração de toxicidade em videogames apresenta números tão elevados se deve ao fato de que a rede virtual abriga um espaço neutro e onipotente que possibilita um anonimato parcial – diferentemente do ato primordial de brincar -, fazendo o usuário ter a ilusão de que é um espaço infinitamente potencial, exacerbando mais ainda a ideia da possibilidade de realizar atos que não realizaria normalmente (KWAK ET AL., 2015) .

Shores et al.(2014), afirma que há mais ocorrência de toxicidade em jogos competitivos do que cooperativos. Por exemplo, em League of Legends há duas modalidades de jogo, sendo uma denominada “normal” e a outra "ranqueada". Quando se ganha ou perde no modo normal, nada se altera no perfil do jogador, servindo como um modo de treino com jogadores reais. Já a modalidade “ranqueada” é um modo competitivo, baseado de acordo com a habilidade do jogador. Habilidade esta que é denominada dentro do jogo como “elo”. Ganhar ou perder mudará a quantidade de pontos que você tem para chegar em um determinado “elo”.

No League of Legends, os elos são divididos, de forma crescente, entre: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, grão-mestre, mestre e desafiante. Dentro de cada um existem mais 4 divisões (IV, III, II e I). Ressalta se, ainda, que em jogos MOBAS se observa mais a presença de comportamentos tóxicos do que em

MMORPGS e FPS, podendo ser explicado pelo fator que nestes dois gêneros se tem, e é preferível, a utilização de voz para se comunicar – pois em FPS é necessário imediatismo para agir, aspecto que o *chat* por texto não permite -, além disso, no caso dos MMORPGS a jogabilidade se dá mais em torno da cooperação (FERNANDEZ, 2017).

Considerando todos os estudos citados anteriormente, unidos com meu interesse particular no jogo League of Legends – um dos jogos mais jogados no mundo -, compreende-se que no fazer clínico, por ser necessário conhecer a realidade do indivíduo e, tendo a informação que a maior parte da população brasileira está inserida no mundo dos videogames, não há como dissociar o indivíduo da sua vivência, mesmo que esta seja virtual, já que os videogames podem ser considerados uma forma de brincar, ou seja, podem funcionar como espaços potenciais de elaboração psíquica do indivíduo – sendo continuação do real – contribuindo muito para a compreensão da realidade individual.

1.5 O brincar de Winnicott

A partir das novas formas de encarar o ambiente virtual dos videogames, foi possível traçar um paralelo entre a noção do conceito de brincar proposto por Winnicott com o ato de jogar videogames (GALLINA, 2012). É possível encontrar semelhanças entre os dois, ao analisarmos que ambos são fontes de lazer, são simbólicos e se mostram como um espaço potencial, já que a criatividade- esta que também é sinal de saúde psíquica -se potencializa e é possível elaborar conflitos psíquicos, servindo como uma ponte entre o mundo interno e externo do indivíduo (WINNICOTT, 1975). Durante o momento do brincar, diversas reações podem surgir, sendo uma das mais comuns entre crianças, a liberação da agressividade. Justamente pelo fato do brincar se tornar este lugar de elaboração psíquica, é possível compreender que um dos motivos pelo qual as crianças gostam tanto de brincar deve -se ao fato que durante o processo lúdico é permitido realizar representações de brigas e lutas – e até de outros desejos – sem que haja a repreensão social de se concretizar este ato fora deste espaço – onde estas pulsões não são tão bem aceitas – (WINNICOTT, 1942).

É importante ressaltar que, neste trabalho, iremos nos atentar acima de tudo à noção do brincar do adulto. Winnicott (1975) aponta que tudo que for afirmado sobre o brincar infantil também pode ser caracterizado para o brincar do adulto. A principal diferenciação se concentra no fato, que o brincar do adulto não se daria mais de forma subjetiva sobre o espaço real – uma atividade com caráter individual -, mas sim, se de forma coletiva e cultural, a partir do humor, atividades de lazer e brincadeiras com as palavras, já que o adulto já teria passada pelo recorte do contrato social, tendo que mudar suas atividades para brincadeiras aceitas pela comunidade geral de acordo com a expectativa que esta tem sobre pessoas adultas.

Ao retomar a noção de que os videogames são uma forma de brincar, porém virtual, compreende-se que formas de demonstração de agressividade também serão encontradas neste espaço. Um dos temas mais discutidos sobre a relação dos jogos online e o comportamento humano, vão justamente de encontro ao questionamento de haver a probabilidade dos jogos violentos acarretarem comportamentos violentos fora deste espaço virtual (SUZUKI et al., 2009). Apesar de ser uma preocupação válida, percebe-se o fenômeno da desinibição tóxica algo bem mais frequente dentro deste ambiente, e suas atuações raramente evoluem para algo além do jogo, como foi pesquisado por Aaron Drummond da New Zealand's Massey University em 2020.

1.6 Justificativa

Dentro deste contexto, este projeto de pesquisa se justifica, pois, compreende que uma grande parte da população joga videogames, principalmente, o jogo League Of Legends, apontando-o como um aspecto social importante na vida de muitos indivíduos. Além disso, o ato de jogar se assemelha ao ato de brincar, sendo possível compreender ambas as ações como possibilitadoras de elaboração de conflitos e de surgimento de manifestações psíquicas. Este estudo visa compreender a subjetividade do indivíduo e aspectos sociais correlacionados a partir dos comportamentos agressivos demonstrados dentro do ambiente de jogo – investigando suas motivações e seus efeitos. Para o fazer moderno da psicologia, se torna imprescindível entender estas manifestações para compreender o indivíduo inserido no espaço virtual, como isto reverbera em sua psique e para realizar intervenções mais assertivas considerando aspectos particulares da virtualidade.

2 CAPÍTULOS

2.1 Capítulo I – Comportamento tóxico

Os jogos online apresentam-se como um ambiente em que há muita potência para estabelecer conexões sociais. Suler (2004) aponta que é possível observar a internet, em sua totalidade, como um local em que as pessoas costumam expressar-se mais, sentindo-se mais abertas a compartilhar pensamentos e sentimentos, nomeando este fenômeno como efeito da desinibição online. Esta desinibição pode se dar de duas formas, uma sendo benigna, onde o usuário da rede se sente confortável para falar das suas emoções, demonstrando mais interesse pelas outras pessoas e até se disponibilizando a ajudar quem precisa, e a outra sendo tóxica, em que o usuário xinga, faz críticas não construtivas, demonstra ódio sobre os mais diversos conteúdos, e até visita áreas obscuras da internet para acessar conteúdos violentos e inadequados (SULER, 2004).

Para Suler (2004), a internet propicia o desenvolvimento deste efeito a partir de 6 (seis) aspectos: anonimidade dissociativa, invisibilidade, assincronia, introjeção solipsista, imaginação dissociativa e a minimização de autoridade.

Em sua obra, o autor define com precisão cada um destes aspectos. A anonimidade dissociativa é descrita como um fenômeno que, por conta da anonimidade no espaço virtual, é possível que o indivíduo não reconheça o seu eu virtual com o seu eu real, isto ocorre, pois, virtualmente ninguém sabe quem é um determinado sujeito ao menos que este revele informações sobre si, ou seja, você pode tanto se distanciar de si mesmo quanto até criar uma outra identidade, como nos aponta Suler (2004)

A invisibilidade online, diz sobre estar em lugares cibernéticos sem necessariamente ser visto, sugerindo um ambiente seguro em que o sujeito se sinta livre para agir da forma que lhe agrada. Além disso, a invisibilidade se dá de forma homogênea para todos que acessam a internet, também, ocasionando um fenômeno de cegueira online em que o indivíduo não enxerga o outro como uma pessoa com sentimentos e questões reais, facilitando desta maneira, uma desinibição tóxica, para Suler (2004)

A assincronia diz respeito de um acontecimento que não se efetiva ou ocorre ao mesmo tempo. Com isso, Suler(2004) coloca que, no mundo virtual é possível que recebamos uma mensagem agora, mas só entraremos em contato com ela semanas depois, novamente permitindo um distanciamento perante a situação. Quando se trata de jogos online, este não é um fenômeno tão comum, porém em jogos como o próprio League of Legends, é possível mutar o chat para não ter que entrar em contato com a reação dos outros naquele momento.

A introjeção solipsista é um termo que emana da concepção teórica de solipsismo de Max Stirner, em que toda a realidade do sujeito é idealizada a partir de si mesmo. Suler(2004) utiliza desta ideia para criar o conceito de introjeção solipsista, que se remete ao fenômeno de projetarmos dentro de nós esse outro sujeito que não conhecemos, havendo uma inclinação para que projetarmos nesta pessoa questões internas ou até moldá-la com características de outras pessoas que conhecemos baseado nas emoções que este sujeito nos desperta. Advém junto a este fenômeno, a imaginação dissociativa, que indica para o indivíduo que estes outros sujeitos, os quais ele encontra pela internet – e que são moldados por sua mente - são como se existissem somente em um plano imaginário. Para Fernandez (2017) é extremamente fácil para o usuário falar coisas maldosas durante o momento do encontro online e depois esquecer o acontecimento ao se voltar para o mundo fora das redes, não havendo auto culpabilização.

Por fim, para Suler (2004) existe a minimização da autoridade que pressupõe que apesar de existirem regras e termos para a utilização dos ambientes virtuais, no mundo online , diferentemente do mundo fora das redes, não existem figuras de autoridade que podem utilizar de seu status elevado para punir ou intimidar instantaneamente algum indivíduo que esteja realizando um comportamento tóxico, possibilitando maior disposição para que haja comportamentos inadequados por não existir medo de desaprovação (FERNANDEZ, 2017).

Quando se trata sobre jogos online, é possível observar que a maior parte deste efeito de desinibição se dá de forma tóxica, com a aparição de diversos comportamentos inadequados – comportamentos com a intenção de tornar a experiência de outro jogador negativa - tais como *cyberbullying*, *trollagem*, *griefing*, *cheating*, entre outros. Carvalho (2020) define alguns tipos de comportamento tóxico, sendo eles: A trollagem – quando um jogador age de desacordo as regras

implícitas de conduta, não considerando como os outros jogadores podem se sentir, por exemplo: morrer várias vezes propositalmente para atrapalhar o jogo -, assédio verbal (flamming) – caracterizado pelo ato de um jogador enviar mensagens ofensivas ou ameaças para outro por meio do chat ou do chat de voz -, assédio sexual – compreendendo como qualquer manifestação de cunho sexual ou íntimo não desejado, por exemplo: fazer comentários sexuais sobre a aparência de alguém, convidar alguém para sair sem que haja interesse da outra parte e perguntas íntimas que tenham como objetivo constranger o outro -, trapaça – sendo definida como a utilização de qualquer bug do jogo ou até outros softwares que concedem vantagens injustas sobre outros jogadores, sendo contra as regras do jogo, como por exemplo: conseguir acertar habilidades sem precisar mirar manualmente-, cyberbullying - tipo de comportamento em que a vítima sofra insultos, perseguições e exclusões de modo que a atinja recorrentemente – e ainda alguns outros comportamentos derivados do cyberbullying como racismo, homofobia, xenofobia ou machismo(CARVALHO, 2020)

Para Blackburn e Kwaw (2014), nomear comportamentos negativos, dentro do ambiente online, como “tóxicos” é motivado pela forma – com a intenção de influenciar negativamente o psicológico de alguém - e a quantidade de jogadores que são afetados por eles, realmente causando danos à comunidade como um todo e até a indústria de jogos.

Diferentemente do que é esperado, nem sempre um tipo de comportamento tóxico é considerado como uma quebra de contrato social entre os jogadores, pois cada jogo possui um contrato social específico em sua comunidade (KIERMAN ET AL, 2012). Quando algum sujeito participa de um espaço social, podendo este ser *online* ou *offline* é como se esta pessoa tivesse aceitado uma espécie de contrato não dito criado pela comunidade existente (BOUCHER; KELLY, 2003.). No caso dos videogames, diversas pessoas de cada parte do mundo, com bagagens culturais diferentes, conseguem estar no mesmo espaço de forma online (KIERMAN ET AL, 2012) e a partir da interação social sob um interesse em comum que, neste caso, é um jogo, se cria uma comunidade (SQUIRE, 2011).

A comunidade apesar de ser formada a partir de um interesse comum, se molda de acordo com os interesses e as interações que ocorrem naquele espaço, no caso dos videogames, a cultura de um determinado jogo é criada a partir dos meios de comunicação disponibilizados – podendo ser o *chat* de texto, comunicação por voz,

mecanismos de troca, *emotes*, entre outros - pois é por lá que se dá a interação (KIERMAN ET AL,2012).

Entende-se como cultura, neste estudo, como tudo que o ser humano produz materialmente e simbolicamente (BOTHELHO, 2016) :

“A cultura se relaciona através da interação social dos indivíduos, que elaboram seus modos de pensar, agir e sentir, constroem seus valores, manejam suas identidades e diferenças, estabelecem suas rotinas” (BOTHELHO, 2016, p.21).

A partir da formação da cultura desta comunidade, é estabelecido um contrato social não dito, em que a partir das especificidades daquele grupo é definido que comportamentos são ou não aceitos (BOTHELHO, 2016). Visto que é a própria comunidade que define que comportamentos são aprovados (BOTHELHO, 2016), é possível que se a cultura daquele grupo não enxergar problemas em determinados comportamentos tóxicos, eles passem a ser normalizados.

Os comportamentos tóxicos podem ser normalizados a partir da ideia de fenômeno da “maçã podre” em que apenas um membro da comunidade que apresenta um comportamento negativo pode prejudicar todo o grupo (FELPS ET AL., 2006.). Quando uma pessoa do grupo apresenta comportamentos negativos, prejudicando a atmosfera interpessoal daquele ambiente, resultará em outros membros tentando modificar esta situação, normalmente utilizando de alguma das três estratégias mais comuns, que são: Intervenção motivacional – mudar a atitude de um sujeito influenciando-o -, rejeição – excluindo socialmente o sujeito - e uma posição defensiva – em que não podendo utilizar dos outros meios, o grupo se fecha como uma tentativa de se proteger do sujeito -, todas possuindo em comum, um caráter aversivo (FELPS ET AL., 2006.). Se esta combatividade funcionar, será construída uma cultura baseada nestas respostas aversivas, porém se não funcionar terá da mesma forma uma diminuição na taxa de cooperação daquela comunidade (FELPS ET AL., 2006.). É esperado que em grupos onde não existe alguém com poder de realizar estas intervenções, este processo se dê mais intensamente (FELPS ET AL., 2006), explicando o porquê de ser tão recorrente em videogames a presença de comunidades tóxicas.

Para Shores et al (2014) o comportamento tóxico se caracterizará dependendo de como a comunidade de cada jogo se define, a partir de suas particularidades – regras, expectativas de comportamento, concepções éticas, entre outros -, define que tipos de comportamentos são aceitos naquele ambiente, fazendo com que muitas vezes algumas comunidades falham em perceber comportamentos tóxicos (BLACKBURN; KWAW, 2014).

Apesar da comunidade definir o que seria considerado um comportamento tóxico para aquele ambiente, a maioria dos jogos possui regras que devem ser seguidas pelos usuários, podendo dividi-las em três categorias: O que é permitido pelo código de programa, os termos de serviço aceito pelos jogadores logo que criam sua conta e as regras implícitas – tais como “*fair play*”⁹(SAARINEN, 2017). A existência de regras dos próprios jogos não possibilita o impedimento da realização de comportamentos tóxicos pois é necessário que os próprios jogadores denunciem – ou seja, dependendo da cultura daquela comunidade os jogadores não compreenderão tal ação como um comportamento inadequado – e que haja várias denúncias (BLACKBURN; KWAW, 2014). Normalmente o único comportamento tóxico que possui altas taxas de punição é a utilização de *hacks*, já que este poderá ser detectado pela própria codificação do jogo – pois muitos possuem uma barreira que detecta a utilização de programas externos que interferem na jogabilidade, além de que este tipo de comportamento em específico, acaba com a competitividade (YEUNG et al., 2006.).

Algumas outras especificidades de alguns videogames também se mostraram como facilitadoras para a ocorrência de comportamentos tóxicos. Para Lin and Sun (2011) o fato de um jogo ser gratuito, permite a maior incidência de jogadores tóxicos – *bullies, griefers, trolls*, entre outros -, isto porque caso a conta deste sujeito seja banida, não haverá um peso real – como a perda do dinheiro utilizado para investir naquele jogo -, o jogador precisa simplesmente criar outra conta, já que banimentos que envolvam o bloqueio de endereço IP¹⁰ são somente em casos extremamente graves ou de grande recorrência.

⁹ *Fair play*, traduzido livremente como “jogo limpo”, é o ato de jogar de forma que um jogador não tire vantagem do outro.

¹⁰ O endereço de IP é um número atribuído a cada dispositivo que se conecta na internet

Para Shores et al. (2014), jogos competitivos tendem a apresentar mais índices de toxicidade podendo ser associado ao fato que jogadores focados nas modalidades competitivas dos videogames, tendem a gastar mais tempo e esforço a fim de melhorar suas habilidades pessoais (LIU, LI AND SANTHANAM, 2013) envolvendo-se mais com o jogo e realmente se afetando pelas questões que ocorrem nele. Shores et al. (2014) também afirma que jogos do gênero MOBA apresentam mais toxicidade do que em MMORPGS e FPS, isto se daria, pois nestes dois últimos gêneros se tem a utilização de aplicativos VoIP (*Voice over Internet Protocol*) gratuitos. O VoIP permite que a transmissão de voz seja perpassada pelo IP, ou seja, tudo que for dito no microfone será transmitido pela internet, desta forma, facilitando a comunicação. A possibilidade de se comunicar por voz diminui a toxicidade, pois, impossibilita o desenvolvimento do aspecto de anonimidade citado por Suler(2004) que favorece a desinibição tóxica, já que a voz permite já construir uma identidade mais clara para o jogador que está adiante de nós, podendo deixar o jogador mais inibido de realizar algum comportamento tóxico (FERNANDEZ, 2017).

Além disso, em MMORPGS existe a predominância de relações de cooperação e não possui um tempo limitado, permitindo que os jogadores possam se relacionar mais e desenvolver relações interpessoais realmente proveitosas (SHORES ET AL.,2014). Em jogos de gênero MOBA, os times são aleatórios e as partidas possuem tempo limitado, havendo chance de que, se você encontrar algum jogador com postura negativa dentro de jogo, ele pode aparecer novamente em seu time ou no time inimigo (FERNANDEZ, 2017).

É importante ressaltar que a pessoa que realiza o comportamento tóxico, atua no jogo como um “agente do caos” distanciando os outros jogadores dos objetivos reais do jogo e esgotando emocionalmente os jogadores, podendo até fazer com que alguns jogadores desistam de jogar temporariamente (BUCKELS, TRAPNELL e PAULHUS, 2014) .Além disso em um estudo de Paul et al. (2015) é afirmado que é comum que pessoas que sofram algum tipo de comportamento tóxico, com foco em griefing, tendam a reproduzir o mesmo comportamento como uma forma de se vingar, considerando que existem muitos jogadores tóxicos que não tomam punição, gerando um ciclo de toxicidade.

De modo geral, as próprias motivações das pessoas que realizam griefing são extremamente variáveis e ambíguas (Lin and Sun, 2007), alguns jogadores acabam por agir como os do parágrafo acima, realizando comportamentos tóxicos como uma forma de combater outros jogadores, alguns agem como griefers sem se darem conta, outros percebem seu comportamento tóxico, porém afirmam que é a forma que se envolvem com o jogo não observando problemas no que fazem. Pau et al. (2015) a partir do resultado de suas pesquisas sugeriu que o ato de realizar comportamentos tóxicos também poderia estar envolvido como uma forma de provar que é mais habilidoso que outro jogador ou até para proteger seus colegas de ataques alheios.

2.2 Capítulo II - O brincar e os jogos online

Uma das primeiras aparições do conceito do brincar na psicanálise se deu com Freud no artigo “Escritores criativos e devaneio”, nele é feita uma comparação entre o brincar da criança com o trabalho do escritor, sugerindo que escrever uma obra é uma continuação do brincar que era realizado na infância (FREUD, 1908). Freud reforça a comparação pontuando que em ambas as atividades há a possibilidade de criar um mundo pessoal, em que os elementos da realidade podem ser moldados de acordo com a vontade do indivíduo que cria este espaço (FREUD, 1908). Costa (2010) enfatiza que, apesar de Freud não enfatizar a análise de crianças, após relacionar as teorias sexuais com o complexo de Édipo, notou-se que a realidade psíquica da criança é muito semelhante a do adulto ao que se diz as suas fantasias e desejos, possibilitando que ele realizasse a comparação entre escritores e o brincar infantil.

Para a psicóloga infantil Greta Fein (1981), o brincar pode ser estimulado por objetos e imagens tal como por sentimentos. As fantasias criadas pelas crianças no momento de brincar, independentemente de suas magnitudes, se mostram como uma forma da criança relatar um pouco sobre como ela enxerga sua realidade, quais são suas experiências e como ela compreende todas estas informações. Brian Sutton-Smith (2001), que também passou parte da sua vida estudando sobre o ato de brincar, ressalta que as fantasias criadas na brincadeira podem servir tanto como uma réplica do mundo em que a criança vive quanto a criação de um outro mundo que ajude-a lidar com sua realidade.

Costa (2010), em seu texto, também ressalta a importância de Melanie Klein, colocando-a como a fundadora da técnica de análise a partir do brincar da criança. Para Melanie Klein (1997), é através do brincar que a criança consegue traduzir suas questões inconscientes (fantasias e experiências) para um contexto dentro da realidade, mesmo sem entender a necessidade da análise.

Winnicott traz um novo olhar para o brincar, afirmando que o ato lúdico não é só uma manifestação interna dentro de um contexto real, ou até uma atividade apenas externa que envolve a manipulação de objetos e do ambiente ao redor, mas sim um novo espaço entre o real e o imaginário (WINNICOTT, 1975). O brincar é uma atividade que além de satisfazer, sinaliza o potencial criativo e a saúde do indivíduo (WINNICOTT, 1975).

Atualmente, houveram grandes contribuições por parte de Stuart Brown (2009) que certifica, em seus estudos, a importância do brincar não só para o desenvolvimento criativo, mas também para o desenvolvimento humano da capacidade de aprendizado no geral, seja sobre felicidade, empatia, cooperação ou negociação. É por meio do brincar que a criança aprende os modelos a serem seguidos pela sociedade contemporânea, ou seja, o não brincar acarretaria a disfunção de habilidades sociais importantes para a atuação do indivíduo em sociedade (BROWN, 2009).

Apesar de todas as discussões e atualizações acerca do brincar, este trabalho abrangerá com totalidade apenas a teorização de Winnicott quanto ao conceito de brincar pois é um dos teóricos psicanalíticos que mais se debruçou sobre esta prática.

Winnicott, em sua obra "O brincar e a realidade" (1975), coloca o ato de brincar como objeto central do desenvolvimento psíquico durante a infância. Em um primeiro momento, quando o bebê nasce, não existe diferenciação entre si mesmo e a mãe, fazendo com que o bebê também não consiga se diferenciar do resto do mundo. Conforme o bebê se desenvolve, existirá um segundo momento em que, concretizará a diferenciação entre o mundo interno e o mundo externo, porém antes que isso se consolide, existirá um terceiro espaço considerado "neutro" que postulará a intersecção destes dois mundos, sendo chamado de espaço potencial (WINNICOTT, 1975).

O espaço potencial é um local onde ocorrem os fenômenos transicionais tais como o brincar e a experiência cultural (WINNICOTT, 1975). Os chamados fenômenos e objetos transicionais nomeados por Winnicott, dizem a respeito de uma experiência real fundida à ideias fantasiosas, muitas vezes sendo exemplificadas por brinquedos, tais como bichos de pelúcia.

Quando o bebê se desenvolve em um ambiente suficiente bom com uma mãe suficiente boa (WINNICOTT,1990), ele cria uma ilusão de onipotência, porém conforme o ambiente para de atender suas necessidades de forma imediata e sua mãe – até neste momento sendo uma extensão de si – se mostra fora do controle do bebê, se cria um sentimento de desamparo (ROMÃO-DIAS,2012). É neste momento que o bebê entra em contato com um objeto – normalmente, algum brinquedo – que poderá ampará-lo durante estes momentos de frustrações (WINNICOTT, 1975). Este objeto é colocado como mediador entre o mundo interno e o mundo externo, pois ao mesmo tempo que ele é real por ser algo externo ao bebê e que apresenta falhas – podendo quebrar, cair ou se perder -, ele também é fruto do mundo interno do bebê pois é possível ter um certo controle sobre este objeto, além de que o brinquedo pode formas e funções diversas conforme a ilusão que o bebê cria sobre ele, sendo considerado a primeira possessão do bebê – muitas vezes, a criança idealizando que criou este objeto - (WINNICOTT, 1975).

É importante ressaltar que, após o cumprimento do primeiro objetivo do espaço potencial, ou seja, da separação mãe – bebê, este espaço continua existindo, se tornando um importante espaço para o sujeito para o resto da sua vida (ROMÃO-DIAS, 2012). Winnicott (1975) afirma que, conforme o sujeito se desenvolve, apesar do desaparecimento dos objetos transicionais – já que o mundo interno e externo se diferenciam por completo após o desenvolvimento total do aparelho psíquico -, fará parte do espaço potencial a religião, a arte e o brincar.

Para Winnicott:

"Há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais" (WINNICOTT, 1975, p. 76).

O brincar para Winnicott se constitui neste espaço potencial, novamente, sendo um local em que a criança, a partir de fragmentos da sua realidade externa, cria não

só um momento de júbilo, mas também projeta sua subjetividade e seu potencial criativo (GALLINA 2012). O brincar, acima de tudo, é um sinal de saúde, pois por se dar em um local intermediário de suas questões internas perante a realidade (GALLINA,2012) – considerado neutro, por poder realizar ações sem suas consequências reais -, permite que a criança elabore conflitos, expresse seus desejos e seus traumas, sendo um local de mobilização.

Durante o momento de brincadeira, a criança possui total liberdade de criação (GALLINA, 2012). A criatividade tem seu sentido para além das obras de artes, relacionando-se á como o indivíduo enxerga o mundo externo e suas próprias ferramentas para o experienciar (WINNICOTT, 1975), dando ao sujeito um sentido de existência (ROMÃO-DIAS,2012).

Para Winnicott (1975),

“(...) é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*)”.

Apesar do brincar estar constantemente relacionado ao mundo infantil, Winnicott afirma que, "o que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos" (WINNICOTT, 1975, p. 61). O que ocorre de diferenciação na vida adulta, é que o brincar deixa de ser uma experiência subjetiva em torno de algo objetivo – por conta do julgamento social – e passa a ser um brincar compartilhado, ou seja, uma experiência cultural. Para os adultos, o brincar está em atividades de lazer, no humor, nos jogos, na escolha de palavras, entre outros (WINNICOTT, 1975).

O brincar do adulto, acima de tudo, diz a respeito da relação do indivíduo com o mundo, seja com o trabalho, com as pessoas do seu cotidiano, com as atividades que realiza (WINNICOTT,1971).

Oliva, em relação a teoria de Winnicott afirma que:

“o Brincar é sempre uma ação – se diferencia do sonho, do pensamento, dos mecanismos inconscientes, do desejo, da fantasia. É uma ação socialmente compartilhada, ou seja, manifesta-se através de algo que faz sentido para o indivíduo e para a sociedade e cultura em que o indivíduo está inserido. (Oliva, 1991, p. 157).”

A saúde, para Winnicott, proporcionada pelo ato de brincar, está constantemente correlacionada com a ideia de maturidade. Quando o indivíduo

brinca, esta atividade não tem como função primordial tirar o sofrimento que possa estar lidando no momento, mas sim é uma forma de dar ao indivíduo a capacidade de se apropriar dos seus próprios sentimentos e problemas (FULGENCIO 2008). Durante o ato de brincar, é possível refletir sobre suas questões e é, neste momento, que se pode treinar a responsabilização pelas suas ações e inações, permitindo que o indivíduo se torne autônomo de suas ações (WINNICOTT, 1971). Quando o indivíduo se vê independente de outros sujeitos para enfrentar as mais diversas situações, é quando pode-se dizer que ele possui controle e conhecimento sobre sua personalidade integral (WINNICOTT, 1975).

Winnicott reflete sobre a relação saúde e maturidade da seguinte forma:

“Digamos que na saúde, que é quase sinônimo de maturidade, o adulto é capaz de se identificar com a sociedade sem sacrifício demasiado da espontaneidade pessoal; ou, dito de outro modo, o adulto é capaz de satisfazer suas necessidades pessoais sem ser anti social, e, na verdade, sem falhar em assumir alguma responsabilidade pela manutenção ou pela modificação da sociedade em que se encontra “(Winnicott, 1965, p. 80).

Winnicott (1958/2000) ressalta que, este desenvolvimento alcançado, onde o indivíduo possui maturidade para lidar com seu mundo interior e as questões exteriores não é imutável, mas sim um processo contínuo.

Conforme a indústria de videogames foi se desenvolvendo perante o crescimento de acessibilidade a internet e a compra de computadores, os jogos eletrônicos passaram a ser uma das atividades de lazer mais realizada pela população (GALLINA, 2012), sendo que 74% dos brasileiros possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos independentemente da plataforma utilizada, como foi observado pelo estudo feito pela Pesquisa Games Brasil de 2021. Apesar de se dar de uma forma virtual, os jogos online são muito semelhantes ao conceito de brincar de Winnicott, considerando que ambos são fontes de lazer, são simbólicos e se mostram como um espaço potencial – podendo ser utilizando como forma de escape, treinamento de resoluções de conflito ou outros fins -, proporcionando o viver criativo e um local para firmar sua existência (ROMÃO-DIAS, 2012).

Turkle em seu livro “Vida no Ecrã” (1997) já mencionava a possibilidade de se realizar uma analogia entre o espaço potencial proposto por Winnicott com o conceito

de realidade virtual. Apesar de não realizar esta comparação de forma direta, Turkle (1997) menciona:

"os espaços virtuais podem proporcionar-nos a confiança necessária para expormos as nossas imperfeições, de modo a que consigamos começar a aceitar-nos tal como somos. A virtualidade não tem que ser uma prisão. Pode ser a jangada, a escada, o espaço transicional..." (TURKLE, 1997, p. 393-4)".

Esta noção de espaço virtual se assemelha muito ao conceito trazido por Winnicott de espaço potencial, já que ambos retomam a ideia de um ambiente estruturado pela confiança, para que, o indivíduo possa colocar suas questões interiores, agindo com criatividade, contribuindo para que descubra o seu self (ROMÃO-DIAS,2012).

Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*, trabalhou o conceito de círculo mágico, esta ideia seria o espaço físico e conceitual onde os jogos analógicos ocorrem a partir de suas regras, que ao mesmo tempo que é considerado imaginário por não se dar no plano físico, também possui elementos da realidade, se mostrando como uma área intermediária em que é espelhado o que é subjetivo e objetivo de cada um, possibilitando um espaço criativo. Brandão et al, 2010, atualiza este conceito para a atualidade dos jogos digitais, apontando que a tecnologia permite simular graficamente e sonoramente um jogo, através da lógica programática dos consoles, dado de forma mais atrativa, porém ainda possuente de elementos básicos do jogo, tal como as regras.

Este conceito de círculo mágico se aproxima novamente do conceito de espaço potencial promovido por Winnicott. Para Jesse Schell (2009) o que possibilita este caráter mágico dado neste espaço é a possibilidade de se trabalhar a resolução de problemas. Quando tentamos criar resoluções para os desafios encontrados nos jogos, estamos criando versões simplificadas de situações que ocorrem na nossa vida cotidiana, desta forma, conseguimos compreender melhor a realidade ao nosso redor e encontrar significados dentro e fora deste círculo mágico (BRANDÃO ET AL., 2010)

Desta forma, é possível compreender que o espaço virtual apresentado pelos videogames pode ser considerado um espaço potencial, já que ele realiza a função de elaborar conflitos dentro de um espaço que não é interno e nem externo, onde não existe a falta de controle e nem o controle absoluto (GREGÓRIO; AMPARO, 2018).

Neste espaço potencial criado pelos videogames, diversos sentimentos e reações podem surgir a partir dos conteúdos que são manifestados, sendo uma das reações mais presentes, a agressividade. A agressividade, para Winnicott, deve ser entendida como inerente ao ser humano e como um aspecto de saúde, só há como a agressividade se desenvolver em um ambiente suficientemente bom, que irá reconhecer e integrar esta manifestação a fim de que se integre a personalidade total do indivíduo, auxiliando-o a se relacionar com o mundo e com os outros ao seu redor (DIAS, 2000). A inibição da agressividade pode gerar comportamentos desviantes, tais como a destruição, violência, timidez exacerbada, entre outros (DIAS, 2000).

O processo de desenvolvimento da agressividade não se inicia quando o bebê se encontra no estado de dependência absoluta, já que neste momento, a psique não se encontra alojada e não existe separação entre o mundo subjetivo e o objetivo, ou seja, não há como o bebê demonstrar agressividade pois ele ainda não possui a capacidade de agir com intencionalidade (DIAS, 2000). Durante este período, o bebê possui apenas impulsos, que são os instintos instintuais – sensação de urgência que pede por alívio imediato - e impulsos de motilidade – necessidade de se movimentar e explorar a fim de descobrir e redescobrir o ambiente -(DIAS, 2000). A agressividade, desta forma, se manifestará pela primeira vez a partir do apetite, se expressando durante o ato de comer ou devorar, buscando alívio e satisfação (WINNICOTT, 1939).

É somente na fase que o bebê começa a se desvincular de sua mãe que a agressividade se torna mais presente (DIAS, 2000). A mãe começa a falhar em atender as necessidades do bebê de prontidão, quebrando a ideia de onipotência que o bebê possui, deixando-o muitas vezes zangado, porém Winnicott afirma que: "Quando o bebê está muito zangado, os pedaços se reúnem na raiva e com certeza os fragmentos se agrupam" (1996, p. 47), sendo uma forma de conectar a psique e o corpo (WINNICOTT, 1989).

Para Winnicott, a agressividade é um aspecto primordial para a construção do *self*, é ela que cria a externalidade do mundo, separando o eu do não-eu, contrariando as ideias propostas por Freud e Klein que ligavam a agressividade somente a questão de pulsão de morte (GARCIA, 2009). É a partir da agressividade que se pode constituir a maturidade, em que o sujeito é capaz de se aceitar e se responsabilizar pelas suas ações e sentimentos agressivos (DIAS, 2000). Desta forma, Winnicott afirma, que uma pessoa que consegue lidar com sua agressividade estaria vivenciando de forma

saudável, já que não teria que partir para ferramentas projetivas para conseguir lidar com seus impulsos e pensamentos destrutivos (WINNICOTT, 1984).

Quando relacionamos o ato de brincar com a agressividade, é possível entendermos o porquê de ser um espaço tão presente com reações agressivas, mesmo sendo um momento de júbilo. Como vimos anteriormente, o brincar se enquadra como um espaço potencial, nele o indivíduo tem a possibilidade de experimentar diversas situações sem ter que lidar com suas consequências reais, se caracterizando como um espaço neutro (WINNICOTT, 1975). A agressividade é posta socialmente como algo ruim e que deve ser contida (WINNICOTT, 1994), porém este sentimento sem sua liberação também afeta o sujeito, causando culpa e raiva.

O espaço do brincar, nestas situações, pode servir como um local seguro para que o indivíduo demonstre seus impulsos de ódio e agressividade sem que o ambiente também o ataque – como seria na vida real -, permitindo que haja elaboração das questões que geraram este sentimento – criando estratégias para quando estas situações ocorrerem outras vezes -, permitindo que o sujeito utilize da energia da agressividade para atingir uma meta construtiva ou simplesmente, para que, naquele momento, consiga controlar seus instintos (WINNICOTT, 1994).

É importante ressaltar que quando se fala sobre agressividade, não é possível utilizar como sinônimo a palavra violência (ANDRADE; BEZERRA, 2009). A agressividade tem como característica principal, servir de impulso para criar uma cisão entre o eu e o espaço, ou seja, é um ato construtivo ou reparador, visando a responsabilidade pelos seus atos (ANDRADE; BEZERRA, 2009). A violência é uma reação puramente destrutiva e que visa negar a existência do outro, não havendo a possibilidade desenvolvimento de sua criatividade para se criar ferramentas que permitam que o sujeito viva de forma enriquecedora mesmo em situações não agradáveis – que se tornam cada vez mais comuns conforme nosso envelhecimento -, não havendo o desenvolvimento da maturidade do indivíduo (ANDRADE; BEZERRA, 2009).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Compreender as motivações para as manifestações de comportamentos tóxicos entre os jogadores de League of Legends.

3.2 Objetivo específico

-Verificar como jogadores de League Of Legends manifestam e percebem comportamentos tóxicos.

-Descrever de que formas esses comportamentos podem ser realizados

-Identificar quais fatores estimulam os jogadores a realizarem comportamentos negativos dentro das partidas

4 MÉTODO

4.1 Participantes

Os participantes são brasileiros acima de 18 anos que jogam o jogo League of Legends

4.1.1 Tamanho da amostra

A amostra da pesquisa contou com cerca de 609 respostas completas e dentro dos critérios de inclusão.

4.1.2 Seleção da Amostra

O questionário ficou disponível entre o dia 23/04 e 27/04, foi divulgado em grupos somente para jogadores de League of Legends, havendo o cuidado de se explicar que os dados seriam utilizados somente para fins acadêmicos e que a participação era voluntária. Os links para o questionário foram divulgados tanto em grupos pessoais do Whatsapp, quanto em grupos de Facebook tais como “League Of legends - PPA”, “LDRV of Legends” e “League of divas”

4.1.3 Critérios de Inclusão

Foram incluídos na pesquisa homens e mulheres acima de 18 anos que são brasileiros e jogam o jogo League Of Legends.

4.1.4 Critérios de Exclusão

Foram excluídos da pesquisa indivíduos menores de 18 anos, pessoas que não jogam League of Legends e questionários incompletos.

4.2 Instrumentos

Com a finalidade de atingir os objetivos propostos foi realizado um questionário semiaberto pela plataforma Google Forms, algumas perguntas foram realizadas com questões de múltipla escolha e em outras perguntas foi pedido para que os participantes escrevessem suas respostas.

4.2.1 Duração e Sequência de aplicação de instrumentos

O questionário continha 31 perguntas, demandando entre 10-15 minutos para ser respondido e foi disponibilizado para coleta de dados por 4 dias.

4.3 Local de coleta de dados

O questionário foi aplicado pela plataforma virtual Google Forms.

4.4 Procedimento de análise de dados

Os dados obtidos foram analisados tanto de forma quantitativa, por meio de gráficos, quanto de forma qualitativa, por meio da análise do discurso.

4.5 Cuidados éticos

O projeto desta pesquisa foi submetido à Plataforma Brasil e ao Comitê de Ética em Pesquisa Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Os procedimentos realizados nesta pesquisa obedeceram aos Critérios da Ética na Pesquisa com Seres Humanos, conforme a RESOLUÇÃO Nº 466, DE 12 DE DEZEMBRO DE 2012 do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa foi realizada com a aprovação do Comitê de Ética, vide protocolo: 39323320.4.0000.5482.

4.6 Riscos

A pesquisa não apresentava riscos, entretanto, se o sujeito se sentisse desconfortável com algum assunto da pesquisa, ele poderia ser atendido na Clínica Ana Maria Poppovic.

4.7 Benefícios

Os beneficiados pelos resultados desta pesquisa foram os jogadores de League of Legends. Compreende-se que o comportamento tóxico neste jogo afeta todos os jogadores, tornando a experiência do jogo negativa – tanto no aspecto social, quanto psicológico dos indivíduos e até no desempenho da jogabilidade -, o resultado da pesquisa permitiu uma maior compreensão, reflexão e conscientização destes atos permitindo uma melhor experiência de jogo para todos. Estes benefícios poderão ser obtidos a partir da divulgação dos dados coletados.

4.8 Desfecho primário

O desfecho primário esperado era coletar informações sobre as experiências de jogadores de League Of Legends em relação a ocorrência de comportamentos tóxicos durante as partidas. Possibilitando identificar como os jogadores percebem este tipo de comportamento e como são afetados psicologicamente.

5. Resultados e análise

5.1 Identidade dos participantes

O questionário contava com 8 questões quantitativas – havendo apenas uma exceção em relação a orientação sexual dos participantes, que possibilitava eles a escreverem sua sexualidade, caso esta não aparecesse nas alternativas já postas – a fim de traçar um perfil geral de quem respondeu a pesquisa.

5.1.1 Identidade de gênero e orientação sexual

A maioria das pessoas que responderam ao questionário se identificam como homens, representando 72% da amostra geral, 25% se identificam como mulheres e apenas 3% se identificam com outros gêneros.

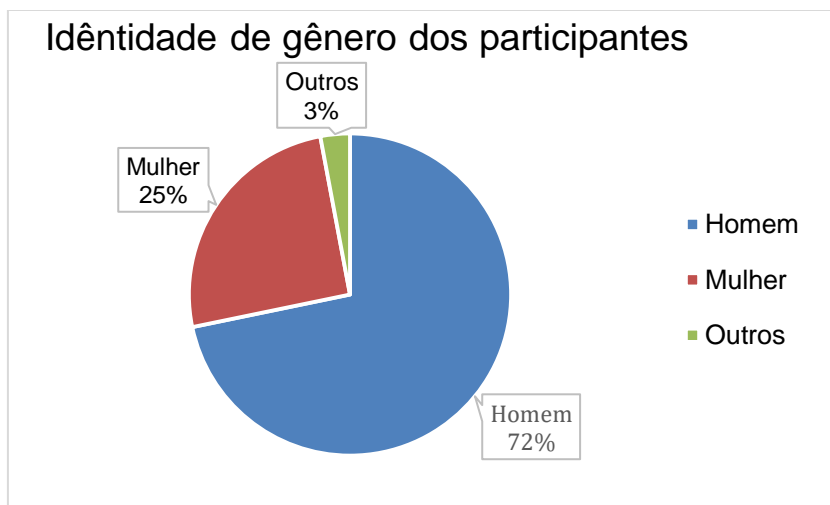


Gráfico 1: Identidade de gênero

Em relação a orientação sexual dos participantes é possível observar que é bastante diversa, grande parte da amostra, 46,14% relatam ser heterossexual, 27,26% homossexual, 22,82% bissexual, 2,13% pansexual, 0,82% demisssexual, 4 pessoas afirmaram ser assexuais e apenas uma pessoa relatou não ter orientação sexual definida.

<i>Gênero</i>	<i>Contagem de Participantes</i>	<i>Porcentagem</i>
<i>Assexual</i>	4	0,65%
<i>Bissexual</i>	139	22,82%
<i>Demissexual</i>	5	0,82%
<i>Heterossexual</i>	281	46,14%
<i>Homossexual</i>	166	27,26%
<i>Indefinido</i>	1	0,16%
<i>Pansexual</i>	13	2,13%
Total Geral	609	100%

Tabela 1: Orientação sexual

A partir do cruzamento dos dados, foi possível observar que a maioria dos homens, cerca de 50,6%, se identifica como heterossexual e, logo em seguida, 34,0% se identifica como homossexual. Já em relação a maior amostra de respostas de mulheres, 46,8% se identificam como bissexual e posteriormente, 39,7% se identificam como heterossexual. Sendo possível observar que apesar da diversidade de identidade da amostra geral, a pesquisa conta com mais presença de homens heterossexuais.

A grande presença de homens héteros na pesquisa pode ser explicada pela grande presença deste gênero nos videogames. Na Pesquisa Games Brasil de 2021, apesar das mulheres serem a maior parte da amostra, totalizando 51,5%, os homens representam a maior parte dos *Hardcore gamers*¹¹, totalizando 52,9%. É importante ressaltar que ao se tratar sobre jogar em computadores – a mesma plataforma em que se pode jogar League Of Legends - 59,6% da amostra são homens.

A presença escassa de mulheres em áreas da computação e informática e, até, nos próprios videogames pode ser explicada, tanto pelo sexismo estrutural quanto pela cultura nerd (MEDRADO, 2020). A questão do sexismo estrutural é atravessada pela ideia de sexismo antigo trazida por Deaux e LaFrance(1998) onde há estereótipos sobre a ideia da baixa competência feminina e a valorização dos papéis de gênero tradicionais, como por exemplo, o papel posto historicamente para as mulheres como cuidadoras, que se inicia pela possibilidade da fecundidade.

¹¹ Hardcore gamers é um termo utilizado para designar jogadores que investem muitas horas do seu dia jogando ou compreendendo as mecânicas do jogo, geralmente, também investindo dinheiro nesta prática.

Este papel é moldado culturalmente para que a mulher, também, seja responsável pela nutrição e manutenção da espécie (Collière, 1989). Desta forma, o papel social da mulher é ser responsável pelas tarefas domésticas e pelo cuidado dos filhos (MEIRA,2017), logo, as carreiras com cunho braçal ou da área de exatas são valorizadas apenas para os homens. Agosto (2004) acredita que há uma percepção social de que a tecnologia está reservada aos homens, reforçando a ideia de que os videogames fazem parte do mundo masculino (GRANDO; GALLINA; FORTIM, 2013). No Brasil, por exemplo, segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP), as mulheres representam apenas 15% dos matriculados em cursos de tecnologia (BBC NEWS, 2018).

A cultura nerd surge muitas vezes relacionada aos denominados *boys club* (traduzido livremente como clube dos garotos, um local exclusivo para homens) (MEDRADO,2020). Leticia Rodrigues (2014) traz a ideia de que:

“Os boys club exclui jogadoras como consumidoras e determina assim quem é o “real” consumidor dos jogos produzidos. As temáticas dos jogos, formas de jogabilidade e características dos personagens são configurados para jogadores (homens) partindo-se do pressuposto que, atrelado à identidade de gênero masculina, estão atributos específicos – que em teoria poderiam somente ser desfrutados por homens bem específicos: majoritariamente caucasianos e obrigatoriamente heterossexuais (RODRIGUES, 2014, p. 40).”

Desta forma, é possível pensar que os videogames são idealizados e concretizados para um determinado gênero, sendo colocado como uma forma de lazer designada ao público masculino e heteronormativo (MEDRADO,2020). Muitas mulheres relatam que em sua infância consoles eram destinados aos seus irmãos, reforçando o ato de jogar como prática masculina e reduzindo a oportunidade de estas jogarem. (MARGOLIS; FISHER, 2002)

5.1.2 Idade

A maior parte das pessoas que responderam ao questionário possuem idade entre 18 á 22 anos, equivalendo a 56,81% da amostra, em seguida, 34,81% dos participantes possuem idade entre 23 a 27 anos, 7,39% têm entre 28 anos e 32 anos, 0,82% está entre 33 e 37 anos e somente uma pessoa respondeu que tem entre 43 anos á 47 anos. Uma análise importante de se fazer em relação ao perfil dos

participantes da amostra é que 91,62% dos participantes possuem idade entre 18 á 27 anos, refletindo bastante ao perfil gamer brasileiro traçado pela Pesquisa Games Brasil, que afirma que 41,1% dos gamers se encontra principalmente na faixa de 20 a 29 anos.

Idade	Participantes	Porcentagem
18-22	346	56,81%
23-27	212	34,81%
28-32	45	7,39%
33-37	5	0,82%
43-47	1	0,16%
Total Geral	609	100%

Tabela 2: Idade dos participantes

5.1.3 Tempo de jogo

Em relação há quanto tempo os participantes jogam League of Legendas, percebeu-se que a grande maioria das pessoas pertence a 3 grupos: 23% jogam entre 5-6 anos, 23% jogam entre 7-8 anos e 22% jogam entre 3-4 anos, mostrando que a maior parte dos participantes são pessoas que já jogam o jogo e se familiarizam com a comunidade há um bom período. Logo em seguida se dão dois extremos, 13% das pessoas jogam há mais de 9 anos e, outros 13% das pessoas, jogam entre 1-2 anos. Por fim, as pessoas que estão há menos tempo em contato com o jogo – apenas jogando-o por menos de um ano - equivalem a 6%.

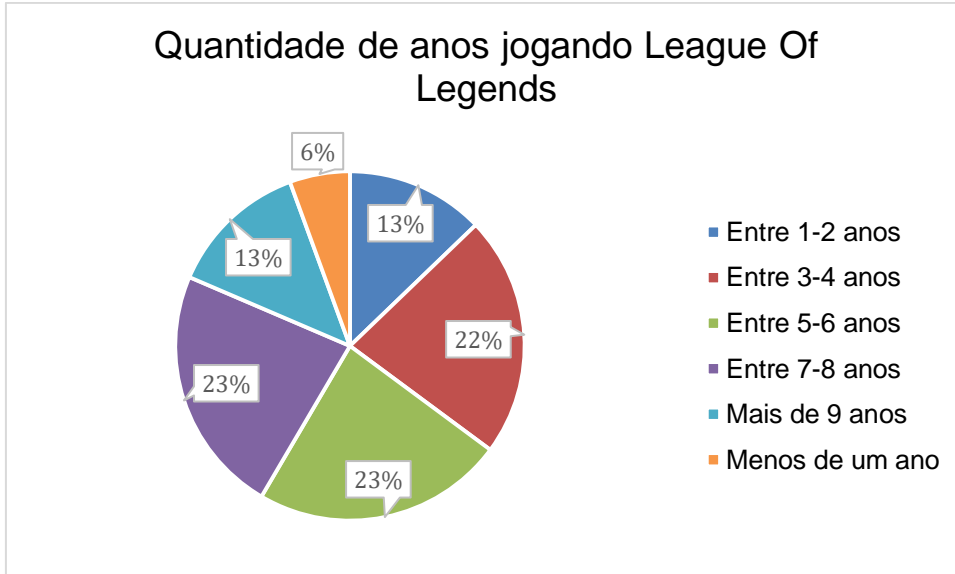


Gráfico 2: Tempo de jogo dos participantes

5.1.4 Ranking dentro do jogo

Em relação a amostra de ranking dos participantes dentro do jogo, a grande maioria, equivalente a 29%, respondeu que está classificado atualmente como ouro, logo em seguida, 20% das pessoas responderam que estão no prata e 19% no platina, mostrando que a maioria dos participantes também se encaixa na média de ranking dos players de League Of Legends retratada no site League Of Graphs, que mostra que a maior parte dos jogadores está classificado como prata ou ouro. Logo em seguida, 9% dos jogadores estão classificados como bronze e 8% como diamantes. Por fim, encontram-se com as mais baixas porcentagens os rankings mais extremos, 2% dos participantes estão classificados como mestre, 0,5% como grão-mestre – que são classificações acima da média – e 1% das pessoas estão classificadas como ferro – que é o rank mais baixo do jogo -.

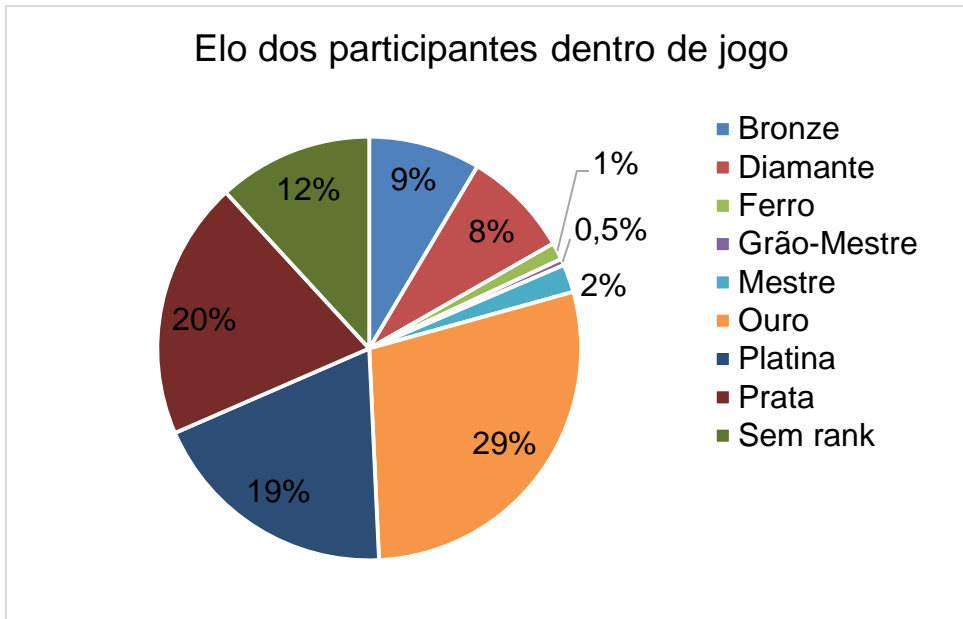


Gráfico 3: Ranking dos participantes dentro do jogo

É importante ressaltar que 12% responderam que não possuem um ranking dentro de jogo, sendo pessoas que jogam o jogo tanto há muito tempo quanto há pouco tempo – não havendo forma de agrupá-las desta forma -, porém são participantes que responderam massivamente que jogam casualmente, com exceção de apenas um participante deste recorte: provavelmente são jogadores que realmente preferem não se envolver em partidas ranqueadas e não que só estão sem um elo no atual momento.

5.1.5 Modo de jogo

Quando se trata sobre a preferência de modo de jogo, 65,7% do total de participantes, relatam preferir jogar o modo casual de League Of Legends e 34,3% jogam mais o modo competitivo do jogo.

Você joga mais casual ou competitivo?

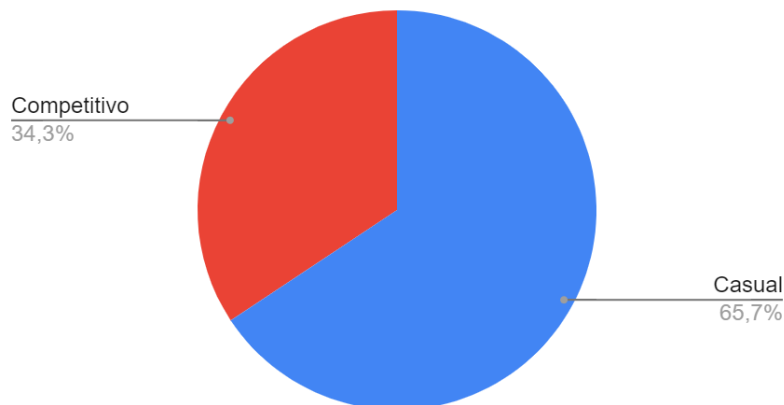


Gráfico 4: Modo de jogo que os participantes mais jogam

Ao dar enfoque nos participantes que investem mais tempo jogando – Ou seja, que jogam diariamente entre 5 horas ou mais -, é possível observar que 56,3% destes participantes preferem jogar mais o modo competitivo do League Of Legends.

É importante ressaltar que ao realizar um recorte com base nos jogadores que jogam o jogo há menos tempo – ou seja, que jogam há no máximo 2 anos – foi possível observar que 79,6% destes preferiam jogar o modo casual, enquanto apenas 20,4% jogam mais o modo competitivo, sendo explicado pela grande complexidade que o jogo tem, comumente fazendo com que jogadores inexperientes não invistam tanto tempo em jogos classificatórios, focando mais em jogos casuais em que podem reconhecer mais a jogabilidade. Também é importante analisar que quando damos enfoque para a preferência de modo de jogo entre mulheres, cerca de 70% preferem jogar modo casual.

5.1.6 Companhia dentro do jogo

A maioria das pessoas que responderam ao questionário, cerca de 59%, jogam League Of Legends com seus próprios amigos, enquanto 41% normalmente jogam sozinhos.

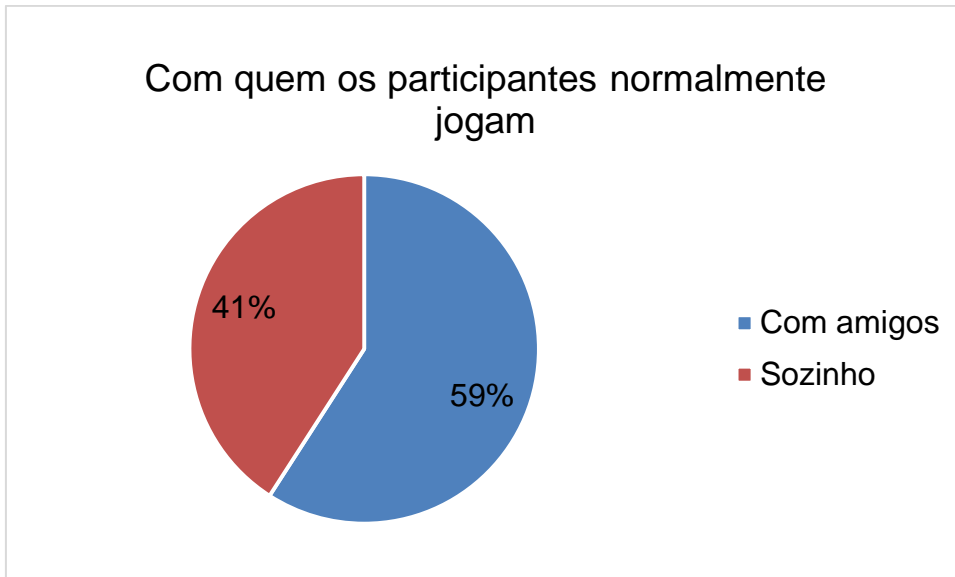


Gráfico 5: Companhia dentro do jogo

Acredito que boa parte dos jogadores tendem a jogar com amigos pois, por ser um jogo estratégico que necessita da cooperação da equipe para poder ganhar, se torna mais fácil poder cooperar com pessoas que você já conhece e que você consegue conversar por aplicativos de comunicação externos ao chat de texto disponível no jogo. Esta questão também se estende para possíveis ofensas que ocorrem durante as partidas, já que quando você joga entre amigos cai a possibilidade de você ser ofendido por algum outro jogador – já que o número de jogadores desconhecidos diminui – ou até existe a segurança que se você for ofendido, você terá amigos para te ajudar naquele momento. Por fim, alguns jogadores começam a jogar League Of Legends pela recomendação de amigos, tornando-se comum a prática de jogar ser realizada prioritariamente na companhia de pessoas conhecidas.

Um fator bastante interessante é que analisando as respostas dos participantes que são classificados nas ranqueadas como mestres e grão-mestres (dois dos elos mais altos do jogo), 69% destes participantes preferem jogar sozinhos, enquanto apenas 31% jogam mais com amigos. Em partidas casuais ou ranqueadas flex, não existe proibição de pessoas de elos altos jogarem com elos baixos, fazendo com que o próprio algoritmo do jogo tente equilibrar os dois times – porém pode ser uma experiência frustrante para aqueles que tem menos habilidade -, já em partidas ranqueadas existe uma restrição de com quem você pode jogar que a próprio Riot Games aponta no site do League Of Legend na área de perguntas frequentes(2015):

Tier Ferro: podem entrar em grupos com jogadores que estão no Ferro, Bronze e Prata.
Tier Bronze: podem entrar em grupos com jogadores que estão no Ferro, Bronze e Prata.
Tier Prata: podem entrar em grupos com jogadores que estão no Ferro, Bronze, Prata e Ouro.
Tier Ouro: Podem entrar em grupos com jogadores que estão no Prata, Ouro e Platina.
Tier Platina: podem entrar em grupos com jogadores que estão no Ouro, Platina e Diamante no máximo dois tiers acima deles (ex.: jogadores em Platina I podem entrar em grupos com Diamante IV e Diamante III, jogadores em Platina II podem entrar em grupos com Platina I e Diamante IV, mas jogadores em Platina III só podem entrar em grupos com Platina I e II).
Tier Diamante: podem entrar em grupos com jogadores que estão em 2 divisões para cima ou para baixo (jogadores em Diamante IV podem entrar em grupos com Platina I e II e Diamante II e III, etc.).
Tier Mestre e superior: Jogadores no tier Mestre ou superior não poderão mais entrar em filas com outras pessoas no grupo. Estes jogadores vão demonstrar sua habilidade individualmente nas classificações.

Quadro 1: Com quem os jogadores de cada elo podem jogar nas filas ranqueadas (RIOT GAMES, 2015)

A partir destas informações, é possível entender que provavelmente os jogadores com elos altos joguem, preferencialmente, sozinhos, pois constantemente eles precisam jogar ranqueadas para manter seu elo e, em partidas ranqueadas, eles são obrigados a jogarem com desconhecidos.

5.1.7 Horas investidas no jogo

Quando se trata sobre a quantidade de horas jogadas por dia, 38% jogam entre 1-2 horas e 37% jogam entre 3-4 horas. Logo em seguida, aparecem os que jogam menos de 1 hora, constando 11% e os que jogam entre 5-6 horas, sendo 10% dos participantes. Por fim, em menor quantidade aparecem os que jogam mais horas, 2%

dos participantes relatam jogar entre 7-8 horas e os outros 2% jogam por mais de 9 horas.

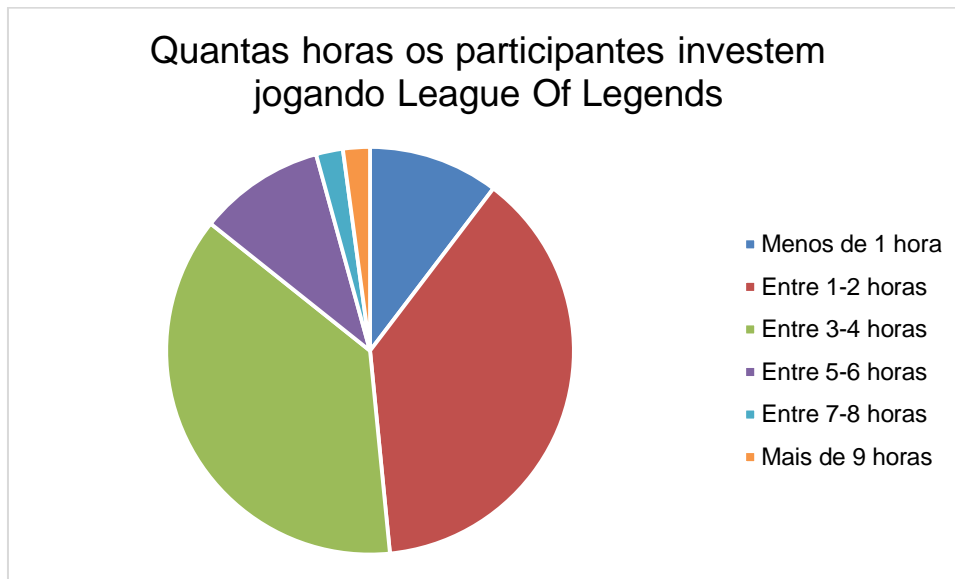


Gráfico 6: Quantidade de horas que os participantes investem jogando League Of Legends

É importante ressaltar que alguns jogadores podem jogar menos horas por estarem jogando mais partidas de ARAM, que define apenas que estes participantes em específico preferem um modo de jogo que não possui nem o mesmo mapa das ranqueadas – ou seja, não é colocado nem como uma forma de treinar como seria como na ranqueada -, que não possui tantas estratégias - já que o mapa em si é reduzido – e os personagens são aleatórios, ou seja, o jogador pode, inclusive, nunca ter jogado com o personagem que ele está em uma determinada partida de ARAM.

É significativo também analisar que, dentre os jogadores que relatam jogar muitas horas – Ou seja, entre 5 horas ou mais -, 66,6% têm entre 18 e 22 anos e logo em seguida, 27,58% têm entre 23 e 27 anos.

5.2 Experiências gerais dentro do jogo

O questionário contava com 9 questões fechadas questionando os participantes sobre suas experiências e percepções diante a algumas situações contendo diversos tipos de comportamentos tóxicos que possam ter ocorrido com eles durante os jogos.

5.2.1 Comportamento de Flamming

Sobre a questão de situações de envio de mensagens ofensivas ou ameaças por meio do chat de texto, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 90% dos participantes relatam já terem sido alvo deste tipo de situação e 93,2% já presenciaram ocorrendo com outros jogadores, porém apenas 40,1% afirmam já terem realizado este tipo de comportamento.

Foo and Koivisto (2004), alegam o quanto griefers podem ser ambíguos e que muitas vezes, os jogadores que atuam de forma tóxica, não percebem sua ação como ofensiva, justificando o porquê de muitos participantes relatarem já terem entrado em contato com este tipo de comportamento, mas somente 40,1% assumem já ter realizado algo semelhante. O estudo de Shores et al (2014) também permite pensar que, considerando que o comportamento tóxico se caracterizará dependendo de como a comunidade de cada jogo se define, algumas comunidades possam falhar em perceber comportamentos tóxicos por normalizarem certas condutas (BLACKBURN; KWAW, 2014).

Sobre as seguintes situações: Enviar mensagens ofensivas ou ameaças para outro por meio do chat de texto	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	90%
Já presenciaram	93,20%
Já realizaram	40,10%

Tabela 3: Situações de ameaças e mensagens ofensivas dentro de jogo (Resumo)

Com a tabela completa é possível observar que 3% dos participantes foram apenas alvo, 48,4% foi alvo e presenciou esta situação ocorrendo com outras pessoas, 37,1% além de ter presenciado e ter sido alvo também já realizou, 1,5% foi alvo e realizou, 6,9% presenciaram, 0,8 % já presenciou e realizou, 0,7% já realizou e 1,6% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Sobre as seguintes situações: Enviar mensagens ofensivas ou	Participantes	Porcentagem

ameaças para outro por meio do chat de texto		
Já fui alvo	18	3,0%
Já fui alvo, já presenciei	295	48,4%
Já fui alvo, já presenciei, Já realizei	226	37,1%
Já fui alvo, já realizei	9	1,5%
Já presenciei	42	6,9%
Já presenciei, já realizei	5	0,8%
Já realizei	4	0,7%
Nenhuma das opções acima	10	1,6%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 4: Situações de ameaças e mensagens ofensivas dentro de jogo (Tabela completa)

Em relação as pessoas que nunca entraram em contato com este tipo de situação, 60% delas chega a jogar menos de duas horas por dia podendo-se criar a hipótese de que, por investirem menos horas de jogo no League Of Legends possuem menos chances de se depararem com jogadores que realizam este tipo de comportamento tóxico. Quando se trata sobre a quantidade de horas jogadas por algum jogador que realizou o comportamento de flaming, cerca de 59% jogam entre 3 ou mais horas, podendo-se refletir que quanto mais tempo você joga aumenta-se a chance de entrar com situações frustrantes em relação a si mesmo e aos outros jogadores, possibilitando a propagação de comportamento de flaming.

A cerca de quem realiza este tipo de comportamento, das 244 pessoas que já relataram terem realizado um desses comportamentos, 201 foram homens que jogam o jogo há uma boa quantidade de tempo. Já os alvos, por representarem uma grande porcentagem, parecem não ter nenhuma característica em comum, tendo os mais diversos perfis. É de suma importância analisar que a segunda resposta com mais porcentagem é a de “Já fui alvo, já presenciei e já realizei” reforçando o estudo de Paul et al. (2015) que é comum que pessoas que sofram algum tipo de comportamento tóxico, tendam a reproduzir o mesmo comportamento como uma forma de se vingar, considerando que existem muitos jogadores tóxicos que não tomam punição, gerando um ciclo de toxicidade. Na pergunta “Caso você tenha ofendido alguém verbalmente, o que te motivou a fazer isso?” alguns participantes exemplificam o estudo de Paul et al. (2015):

“Não nego que já xinguei pessoas no jogo, acaba sendo inevitável um dia ou outro num acesso de raiva. Mas tenho

certeza que todas as vezes foi pra combater fogo com fogo, nunca foi direcionado pra pessoas que não fizeram o mesmo comigo. Não é certo, mas ficar sem reagir as vezes é um saco. A melhor maneira mesmo é o famoso /mute all.”

Outro participante também comenta algo semelhante:

“Quando comecei a jogar os ataques eram muito maiores contra a minha pessoa, eventualmente eu tentava me defender e acabava desrespeitando o agressor também.”

5.2.2 Assédio

Sobre a questão de situações de manifestação de cunho sexual ou íntimo sem que haja interesse do outro como, por exemplo, fazer comentários sexuais sobre a aparência de alguém, convidar alguém para sair e realizar perguntas íntimas que tenham como objetivo constranger o outro, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 38,9% dos participantes da amostra relatam terem sido alvos deste tipo de situação, 73,8% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida e apenas 3,9% relatam já terem realizado algum comportamento semelhante

Sobre as seguintes situações: Qualquer manifestação de cunho sexual ou íntimo sem que haja interesse do outro	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	38,9%
Já presenciaram	73,8%
Já realizaram	3,9%

Tabela 5: Situações de assédio dentro de jogo (Resumo)

Com a tabela completa é possível observar que, 5,1% dos participantes relatam já terem sido alvos, 31,2% relatam terem sido alvo e presenciado ocorrer com outro jogador, 2,6% além de terem presenciado e terem sido alvo também já realizaram, 39,2% apenas presenciou, 0,8% presenciaram e realizaram, 0,5% apenas realizou e 20,5% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Sobre as seguintes situações: Qualquer manifestação de cunho sexual ou íntimo sem que haja interesse do outro	Participantes	Porcentagem
Já fui alvo	31	5,1%
Já fui alvo, já presenciei	190	31,2%
Já fui alvo, já presenciei, Já realizei	16	2,6%
Já presenciei	239	39,2%
Já presenciei, Já realizei	5	0,8%
Já realizei	3	0,5%
Nenhuma das opções acima	125	20,5%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 6: Situações de assédio dentro de jogo (Tabela completa)

Ao investigar quem são os principais alvos deste tipo de comportamento, é possível identificar que dos 172 participantes que se identificam como mulher ou outros, 111 relata já terem sido alvo deste tipo de comportamento, em seguida os principais alvos são pessoas LGBTQ+, dos 328 participantes que possuem uma orientação sexual diferente de heterossexual, 165 relatam já terem sido alvos destas situações. Em contrapartida, os principais agentes deste tipo de comportamento são homens que se identificam com as mais diversas orientações sexuais, sem existir um padrão neste sentido.

5.2.3 Ofensas relacionadas a habilidade dentro de jogo

Em relação a questão de situações de falas tais como “você é prata”; “noob”; “lixo”; entre outras com a mesma conotação, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 90,9% dos participantes já foram alvo deste tipo de comportamento tóxico e 95% já presenciou isto ocorrendo em alguma partida, porém apenas 43,2% relataram já ter realizado falas como estas ou semelhantes.

Como dito anteriormente, Foo and Koivisto (2004), afirmam o quanto griefers e jogadores que agem de forma tóxica, não percebem o quanto suas ações podem ser negativas, justificando o porquê de muitos participantes relatarem já terem entrado em contato com este tipo de comportamento, mas somente 43,2% assumir já ter realizado

algo semelhante. É importante ressaltar que a percepção de comportamentos tóxicos também depende de que condutas são normalizadas ou repudiadas dentro desta comunidade (SHORES ET AL; 2014), podendo-se pensar que essas falas sejam relevadas dentro de League Of Legends.

Sobre as seguintes situações: Falas tais como “você é prata”; “noob”; “lixo”; entre outras com a mesma conotação	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	90,9%
Já presenciaram	95%
Já realizaram	43,2%

Tabela 7: Situações de ofensas sobre habilidade dentro de jogo

Com a tabela completa é possível observar que, 1,8% dos participantes relataram já ter sido alvo destes tipos de falas, 49,3% já foi alvo e presenciou, 38,8% além de terem presenciado e terem sido alvo também já realizaram, 1% foi alvo e já realizou, 5,1% já presenciou, 1,8% já presenciou e já realizou, 1,6% já realizou e 0,7% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Sobre as seguintes situações: Falas tais como “você é prata”; “noob”; “lixo”; entre outras com a mesma conotação	Participantes	Porcentagem
Já fui alvo	11	1,8%
Já fui alvo, já presenciei	300	49,3%
Já fui alvo, já presenciei, já realizei	236	38,8%
Já fui alvo, já realizei	6	1,0%
Já presenciei	31	5,1%
Já presenciei, Já realizei	11	1,8%
Já realizei	10	1,6%
Nenhuma das opções acima	4	0,7%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 8: Situações de ofensas dentro de jogo

Apesar do número de realizações discrepante em relação a aqueles que presenciaram ou foram alvos, esta foi a questão em que os participantes mais assumiram já terem realizado este tipo de comportamento, uma explicação para este fenômeno é porque estas ofensas fazem parte da cultura do jogo, não sendo consideradas problemáticas tais como falas racistas, machistas e homofóbicas que além de serem repudiadas dentro e fora do ambiente do jogo, também se configuram

como crime. É significativo comentar que quando um jogador chama outro de “Prata” ou “Bronze”, é uma forma de ofender sua jogabilidade – por serem um dos elos mais baixos -, porém muitos participantes relataram durante o questionário que não veem problema em falar que outro jogador está jogando mal, já que, para si mesmo, ele só está fazendo uma constatação da realidade:

“Chamei de “noob”, mas, particularmente, não acho uma ofensa tão grande. Lido como um “erro” de jogada ou coisa do tipo.”

“Nunca de verdade, no máximo por a pessoa estar jogando mal e eu chamar de ruim no chat, por estresse do jogo e vontade de ganhar mesmo. Lol estressa bastante, joguinho desgraçado.”

“Nunca (que eu me lembre) xinguei a indole de alguém dentro de jogo (já por voz, mas a pessoa não leu), mas geralmente mal desempenho nas partidas me fazem digitar no chat com coisas do tipo: “tu e burro?” E coisas parecidas.”

. Assim como na primeira questão deste bloco outro fator importante de se analisar é que, a segunda resposta com mais porcentagem é a de “Já fui alvo, já presenciei e já realizei “reforçando a ideia de que pessoas que sofrem algum tipo de comportamento tóxico tendam a replicar este tipo de ação como uma forma de se vingar, gerando um ciclo de toxicidade (PAUL ET AL., 2015). Como pode ser exemplificado pela fala de um dos participantes na pergunta “Caso você tenha realizado algum dos comportamentos ditos anteriormente, como você se sentiu realizando-o?”:

“Me senti bem , eles me chamaram de macaco e lixo então eu dei troco na mesma moeda ou pior pois, eu acredito que eu não devo ficar calado e aceitar qualquer xingamento.”

Em relação a quem realiza este tipo de comportamento, das 265 pessoas que já relataram terem realizado um desses comportamentos, 221, ou seja, 83,39% foram homens que jogam o jogo há uma boa quantidade de tempo, equivalendo a 50,57% dos homens da amostra geral. Já os alvos, por representarem uma grande amostra, equivalendo a 90,9% dos participantes, parecem não ter nenhuma característica em comum, tendo os mais diversos perfis.

5.2.4 Homofobia

Acerca da questão sobre situações de falas tais quais, chamar algum jogador de “bicha”; “viado”; “sapatão”; entre outros, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 44,7% dos participantes da amostra relatam terem sido alvos deste tipo de situação, 86,9% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida e apenas 4% relatam já terem realizado algum comportamento semelhante.

Sobre as seguintes situações: chamar algum jogador de “bicha”; “viado”; “sapatão”; entre outros	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	44,7%
Já presenciaram	86,9%
Já realizaram	4%

Tabela 9: Situações de homofobia dentro de jogo (Resumo)

Sobre a seguinte situação: Chamar algum jogador de “bicha”; “viado”; “sapatão”; entre outros	Participantes	Porcentagem
Já fui alvo	9	1,5%
Já fui alvo, já presenciei	248	40,7%
Já fui alvo, já presenciei, Já realizei	15	2,5%
Já presenciei	262	43,0%
Já presenciei, já realizei	4	0,7%
Já realizei	5	0,8%
Nenhuma das opções acima	66	10,8%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 10: Situações de homofobia dentro de jogo (Tabela completa)

Com a tabela completa é possível observar que, 1,5% dos participantes foram apenas alvo, 40,7% foi alvo e presenciou esta situação ocorrendo com outras pessoas, 2,5% além de ter presenciado e ter sido alvo também já realizou, 43% presenciaram, 0,7% já presenciou e realizou, 0,8% já realizou e 10% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Das 275 pessoas que relataram já terem sido alvos deste tipo de comportamento tóxico, 206 são pessoas LGBTQ+, algumas pessoas relataram nas perguntas abertas que muitas vezes estas ofensas vinham por conta da utilização de

Nicks femininos ou a utilização de personagens que fogem do estereótipo de masculinidade. Em relação a identidade de quem geralmente realiza este tipo de falas, das 24 pessoas que responderam ao questionário, 21 são homens, sendo que destes, 19 são héteros. Outro fator importante de ser ressaltado 79,16% das pessoas que já realizaram este tipo de falas relataram ao longo da pesquisa não se afetarem com eventuais comportamentos tóxicos e que, inclusive, acreditam que ofensas no meio virtual possuem menos peso do que na realidade.

5.2.5 Racismo

Em relação a questão sobre situações de falas tais quais chamar outros jogadores de “macaco”, “favelado”, falar para “ir para a senzala”, entre outros, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 34,8% dos participantes da amostra relatam terem sido alvos deste tipo de situação, 86,2% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida e apenas 1,5% relatam já terem realizado algum comportamento semelhante.

Sobre as seguintes situações: chamar outros jogadores de “macaco”, “favelado”, falar para “ir para a senzala”	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	34,8%
Já presenciaram	86,2%
Já realizaram	1,5%

Tabela 11: Situações de racismo dentro de jogo (Resumo)

Com a tabela completa é possível observar que, 1% dos participantes foram apenas alvo, 32,5% foi alvo e presenciou esta situação ocorrendo com outras pessoas, 1,3% além de ter presenciado e ter sido alvo também já realizou, 52,4% presenciaram, 0,2% já realizou e 12,6% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Você já presenciou ou realizou algum dos seguintes comportamentos: chamar outros jogadores de	Contagem de Participantes	Porcentagem

“macaco”, “favelado”, falar para “ir para a senzala”		
Já fui alvo	6	1,0%
Já fui alvo, Já presenciei	198	32,5%
Já fui alvo, Já presenciei, Já realizei	8	1,3%
Já presenciei	319	52,4%
Já realizei	1	0,2%
Nenhuma das opções acima	77	12,6%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 12: Situações de racismo dentro de jogo (Tabela completa)

Em relação a quem são os principais alvos deste tipo de ofensa, não existe alguma característica em comum que seja presente em todos os participantes deste grupo para que sejam considerados prováveis alvos. Acredito que seja importante destacar que a taxa dos participantes que presenciaram este tipo de comportamento é muito mais baixa do que aqueles que dizem ter sido alvo, um dos possíveis motivos para que isso tenha ocorrido é um fenômeno que ocorreu no trabalho de mestrado de Evelise Carvalho (2014):

“Segundo alguns jogadores, o fato deles não se sentirem ofendidos, não configura racismo ou preconceito, ou seja, “me chamam de negro, porém eu sou branco então não é racismo”.”

Em relação as pessoas que relatam já ter realizado este tipo de comportamento tóxico, todos os 9 agentes são homens héteros, sendo que, 88,88%, já jogam League Of Legends há um bom tempo e 100% acreditam que, para eles mesmos, existe menos peso xingar dentro do jogo do que fora dele, porém um dos participantes relata que acredita que para outras pessoas talvez não seja da mesma forma, principalmente dependendo do tipo de ofensa realizado:

“acho que depende do xingamento e de quem recebe; acho que ofensas de raça, credo, cor, etc ofendem em ambos os ambientes da mesma forma, mas nunca as sofri pra poder dizer de fato; de resto acho que num geral tem menos peso sim, porém pra muitas pessoas têm peso igual (leia a maioria se ofenderia mais pessoalmente mas para alguns, talvez muitos, ofende igual se não mais)”

5.2.6 Comportamento de Trollagem (Griefing)

Acerca da questão em relação a situações tais quais: Morrer várias vezes propositalmente para atrapalhar o jogo, banir o campeão de alguém apenas para irritá-lo, sair propositalmente de uma partida depois que ela começou, entre outros comportamento que vão desacordo com as regras de conduta do jogo, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa.

Desta forma tornou-se viável agrupar as respostas em 3 principais grupos, a fim de facilitar a visualização das respostas: 86,5% dos participantes da amostra relatam terem sido alvos deste tipo de situação, 94,1% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida e apenas 28,1% relatam já terem realizado algum comportamento semelhante. É importante ressaltar que entre todas as perguntas deste bloco, esta foi a que apenas 1 pessoa nunca entrou em contato com este tipo de comportamento, ou seja, até pessoas que jogam há pouco tempo acabam entrando em contato com estas situações, sendo possível criar a hipótese de que é um comportamento comum dentro das partidas.

Sobre as seguintes situações: Morrer várias vezes propositalmente para atrapalhar o jogo, banir o campeão de alguém apenas para irritá-lo, sair propositalmente de uma partida depois que ela começou, entre outros comportamento que vão desacordo com as regras de conduta do jogo	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	86,5%
Já presenciaram	94,1%
Já realizaram	28,1%

Tabela 13: Situações de trollagem dentro de jogo (Resumo)

Sobre as seguintes situações: Morrer várias vezes propositalmente para atrapalhar o jogo, banir o campeão de alguém apenas para irritá-lo, sair propositalmente de uma partida depois que ela começou, entre outros comportamento que vão	Participantes	Porcentagem

desacordo com as regras de conduta do jogo		
Já fui alvo	27	4,4%
Já fui alvo, já presenciei	338	55,5%
Já fui alvo, já presenciei, já realizei	157	25,8%
Já fui alvo, já realizei	5	0,8%
Já presenciei	72	11,8%
Já presenciei, já realizei	6	1,0%
Já realizei	3	0,5%
Nenhuma das opções acima	1	0,2%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 14: Situações de trollagem dentro de jogo (Tabela completa)

Com a tabela completa é possível observar que, 4,4% dos participantes foram apenas alvo, 55,5% foi alvo e presenciou esta situação ocorrendo com outras pessoas, 25,8% além de ter presenciado e ter sido alvo também já realizou, 0,8% foi alvo e realizou, 11,8% presenciaram, 1% presenciou e realizou, 0,5% já realizou e 0,2% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

Em relação a quem são os principais alvos deste tipo de ofensa, não existe alguma característica em comum que seja presente em todos os participantes deste grupo para que sejam considerados prováveis alvos. Em relação as pessoas que relatam já ter realizado este tipo de comportamento tóxico, 94,79% são homens entre 18 e 27 anos, 56,64% relatam não se afetar muito com estes tipos de comportamento e 58,38% acreditam que existe menos peso xingar dentro do jogo do que fora dele.

5.2.8 Trapaça

No que se refere a questão em relação a situações tais quais: Utilização de qualquer bug do jogo ou até outros softwares que concedem vantagens sobre outros jogadores, como por exemplo, conseguir acertar habilidades sem precisar mirar manualmente, foram dadas 4 opções de resposta – Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima - e foi possibilitado escolher mais de uma alternativa. 21,5% dos participantes da amostra relatam terem sido alvos deste tipo de situação, 41% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida e apenas 1,8% relatam já terem realizado algum comportamento semelhante.

Sobre as seguintes situações: Utilização de qualquer bug do jogo ou até outros softwares que concedem vantagens sobre outros jogadores, como por exemplo, conseguir acertar habilidades sem precisar mirar manualmente.	Porcentagem de participantes
Já foram alvo	21,5%
Já presenciaram	41%
Já realizaram	1,8%

Tabela 15: Situações de trapaça dentro de jogo (Resumo)

Sobre as seguintes situações: Utilização de qualquer bug do jogo ou até outros softwares que concedem vantagens sobre outros jogadores, como por exemplo, conseguir acertar habilidades sem precisar mirar manualmente.	Contagem de Participantes	Porcentagem
Já fui alvo	13	2,1%
Já fui alvo, Já presenciei	113	18,6%
Já fui alvo, Já presenciei, Já realizei	5	0,8%
Já presenciei	127	20,9%
Já presenciei, Já realizei	4	0,7%
Já realizei	2	0,3%
Nenhuma das opções acima	345	56,7%
Total Geral	609	100,0%

Tabela 16: Situações de trapaça dentro de jogo (Tabela completa)

Com a tabela completa é possível observar que, 2,1% dos participantes foram apenas alvo, 18,6% foi alvo e presenciou esta situação ocorrendo com outras pessoas, 0,8% além de ter presenciado e ter sido alvo também já realizou, 20,9% presenciaram, 0,7% presenciaram e realizaram, 0,3% já realizou e 56,7% nunca esteve em contato com este tipo de situação.

É importante ressaltar que esta foi a pergunta que mais pessoas relataram não terem se deparado com este tipo de situação e, ao mesmo tempo, as pessoas que relatam já terem sido alvos ou até aquelas que já realizaram este tipo de comportamento jogam, em geral, League Of Legends há muitos anos. É possível criar a hipótese que os resultados se deram desta forma pois durante os anos, a Riot Games foi atualizando seu sistema *anti-cheat* e aprimorando-o (RIOT GAMES, 2020c), sendo cada vez mais raro se deparar com situações de uso de programas

externos para obtenção de vantagem, cenário que era visto comumente nos primeiros anos que o jogo foi lançado.

5.2.9 Machismo

Com a relação à quanto os participantes concordam com a frase “Mulheres jogam mal”, sendo que responder 1 equivaleria a pouco e responder 5 equivaleria á muito, 83,1% dos participantes respondeu 1, 8,9% respondeu 2, 4,3% respondeu 3, 2,6% respondeu 4 e, por fim, 1,1% responderam 5.

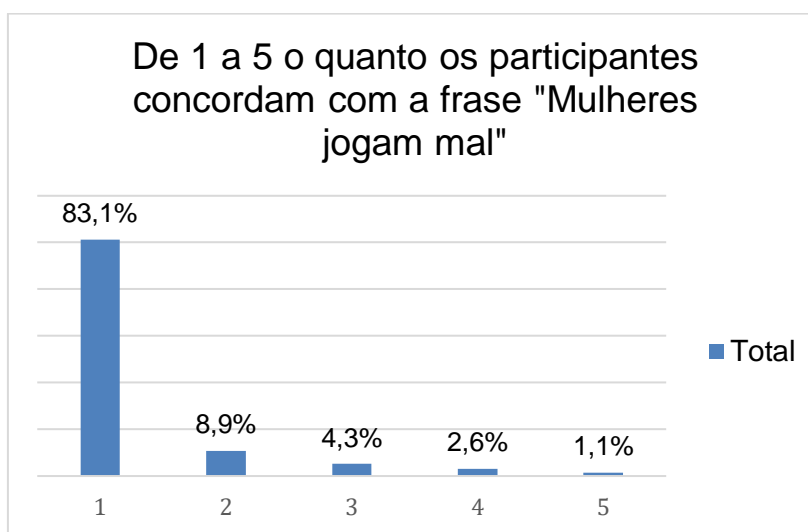


Gráfico 7: Perspectiva dos participantes em relação a jogabilidade de mulheres.

Com a mesma intenção de compreender a percepção dos jogadores em relação as mulheres dentro do League Of Legends, foi possível observar que 94% dos participantes do questionário acreditam que mulheres podem competir profissionalmente junto de outros homens, 4% não possui opinião sobre isso e 2% dos participantes acreditam que não seria possível.

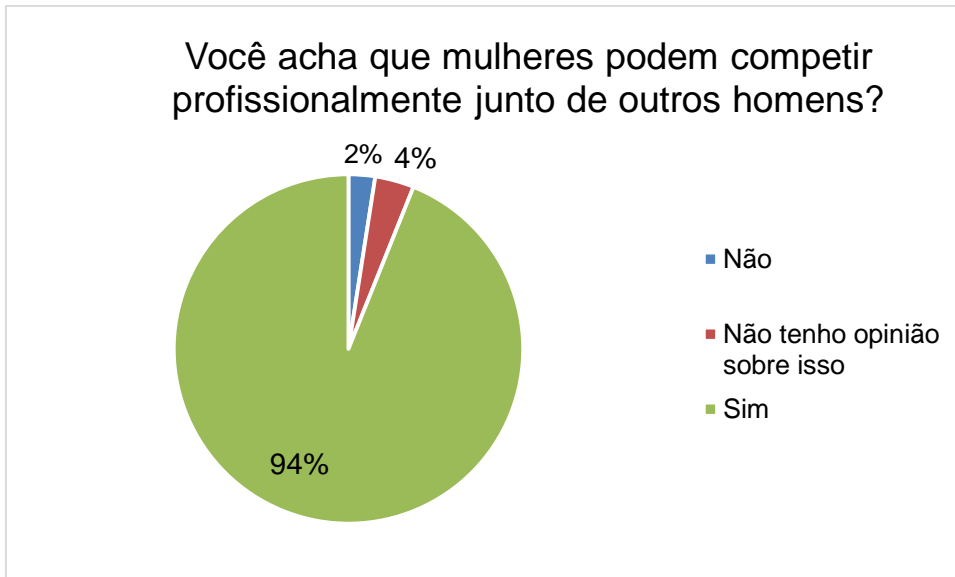


Gráfico 8: Opinião dos participantes perante a presença de mulheres dentro do competitivo.

A ideia de realizar perguntas que possam indicar um comportamento machista invés de questionar os participantes sobre possíveis ofensas direcionadas ao gênero feminino foi baseado em um entendimento de que, por ser uma pesquisadora mulher, muitas pessoas poderiam se sentir constrangidas em responder que já realizaram ofensas machistas.

Apesar dos resultados se mostrarem positivos, em que 94% dos participantes acreditam que mulheres podem competir profissionalmente juntamente de homens, 64,7% das participantes chegaram a relatar várias situações que foram discriminadas pelo seu gênero e, inclusive, relatos de assédio:

“Desinstala o jogo e volta pro fogão mulherzinha, gostosa, vagabunda, puta, chupa minha rola sua vadia, vou te estuprar, lixo tá no bronze.”

“Tinha q ser mulher, tu é mulher ne?, cala a boca q voce é mulher, buceta arrombada, entre outros misóginos e machistas.”

*“vadia de merda que merece ser estuprada” “já comi você”
“manda nudes” “vai lavar louça”*

É possível pensar que apesar dos jogadores aceitarem a entrada de mulheres dentro jogo e até relatarem que não veem problema em que elas participem de competições profissionais, ainda existe uma certa repudia a presença de mulheres

neste espaço, exemplificada pela discriminação contínua que várias relatam (PEREIRA, ANA; 2017).

Um dado relevante é que, as pessoas que responderam que mulheres não jogam bem, não são as mesmas que falaram que mulheres não deveriam participar do competitivo. Inclusive, este segundo grupo de pessoas, tem 93,3% a presença de homens que relatam não se afetar muito por ofensas dentro do jogo, ademais alguns relatam se sentir bem ao afetar algum jogador com algum comportamento tóxico.

Por exemplo, algumas respostas sobre a pergunta “Caso você tenha realizado algum dos comportamentos ditos anteriormente, como você se sentiu realizando-o?”:

“Muito empoderado”

“Me sinto realizado quando deixo os jogadores se sentindo mal, principalmente quando estão me xingando ou sei lá e eu carrego a partida, me sinto realizado em xingar eles depois”

“Na hora me senti bem de colocar a pessoa em situação de desprezo e humilhação, mas logo depois batia o arrependimento e a vergonha de ter feito algo que já me fez mal.”

Em relação a percepção dos participantes sobre a qualidade de jogabilidade de mulheres, também houve resultados positivos, 81,3% não se sentem representados pela frase “mulheres jogam mal”. Sobre os participantes que responderam 3,4 ou 5, 81,63% são homens e 75% desta amostra relata se afetar pouco por eventuais comportamentos tóxicos.

Apesar de mais da metade dos participantes acreditar que mulheres não jogam mal, como dito anteriormente, 64,7% das participantes chegaram a relatar várias situações que foram discriminadas pelo seu gênero e vários destes relatos mostram que constantemente, mulheres têm sua habilidade ofendida por conta de seu gênero, como por exemplo:

“Me afetam quando são machistas, pois me sinto inferiorizada. O fato de ter um nick feminino e morrer 1, 2 vezes na lane, já é motivo de "sabia q ia jogar mal, menina n sabe jogar mesmo" que seria um erro FACILMENTE cometido por qualquer um, mas a explicação é "ela é mulher e mulher não sabe jogar”

“Boostada, jobada, carregada, todos que desmerecem o meu esforço para chegar no meu elo atual.”

"Tinha que ser mulher"

O sexismo estrutural constantemente coloca em questão a competência feminina para o que se diz sobre papéis que não foram designados a mulheres (Deaux; LaFrance,1998). Esta estrutura também se propaga para o virtual, onde a falta de habilidade está constantemente atrelada á uma questão de gênero, que mesmo não tendo sido representada pela questão “O quanto você concorda com a seguinte frase: Mulheres jogam mal”, foi simbolizada pelos diversos relatos das participantes.

5.3 Percepção em relação as experiências dentro de jogo

O questionário contava com 2 questões quantitativas, 8 questões abertas e um espaço em que os participantes pudessem fazer comentários adicionais, com o objetivo de compreender como os participantes percebiam e se afetavam pela existência de comportamentos tóxicos que possam ter realizado ou terem sido alvos, dentro da comunidade. É importante ressaltar que por 609 pessoas terem participado do questionário respondendo-o de forma completa, não abordarei todas as respostas que os participantes escreveram, focando em trazer um panorama geral dos relatos.

5.3.1 Como os comportamentos tóxicos afetam

A cerca da pergunta “Caso você tenha sofrido algum dos comportamentos ditos anteriormente, como e quanto te afetou?”, foi realizada uma classificação das respostas com base na forma que os participantes se sentiram afetados. Esta divisão foi feita a partir da observação dos temas mais comuns trazidos.

De acordo com o gráfico abaixo, é possível observar que 25% dos participantes relataram terem se afetado tanto com a realização de comportamentos tóxicos por outras pessoas, que externalizaram para além do momento de jogo ou mudaram hábitos para evitar entrar em contato com estes comportamentos, 26,92% dos participantes relatam ter se estressado bastante durante uma partida, 26,27% relatam não terem sido afetados, 13,95% dos participantes afirmam terem se afetado pouco, 4,59% relatam terem tido pensamentos suicidas ou outros sintomas psicopatológicos

após serem alvos de algum comportamento e 1,14% dos participantes nunca entraram em contato com qualquer tipo de comportamento tóxico.

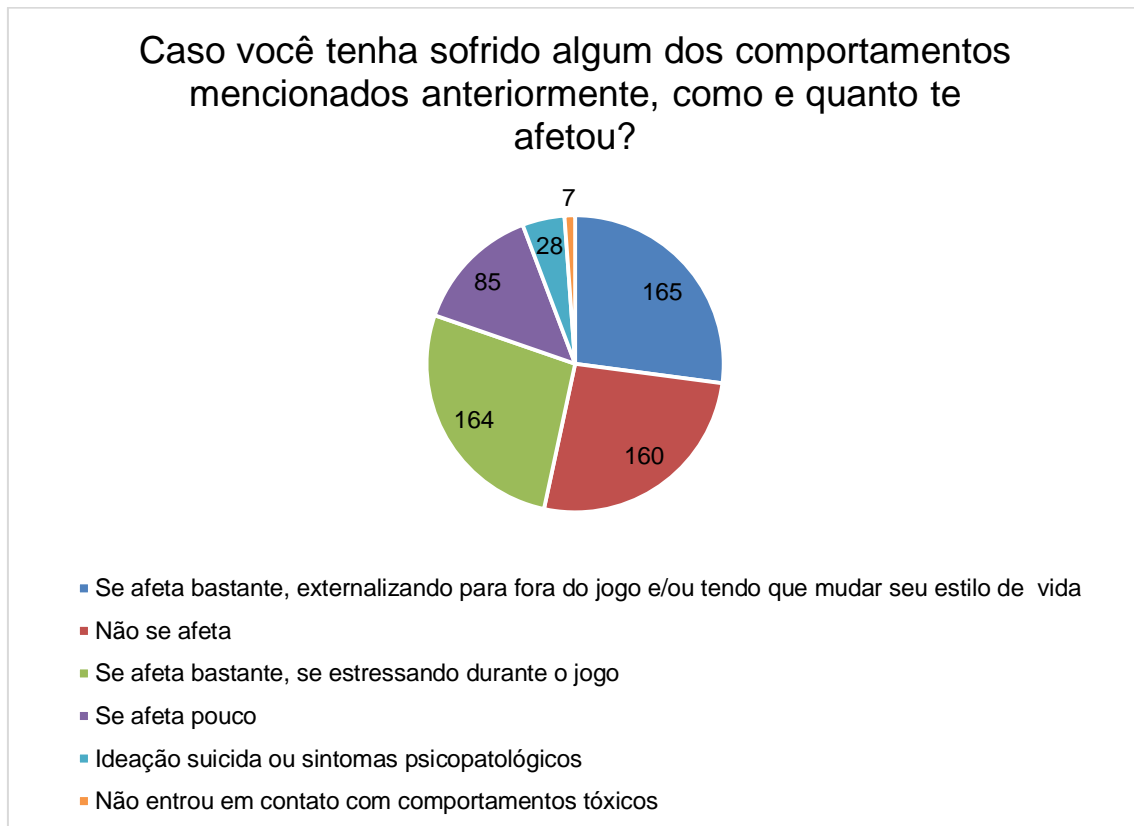


Gráfico 9: Como os participantes se afetaram por comportamentos tóxicos

Muitos participantes utilizaram a questão para também explicarem o porquê de terem ou não, se afetado com a exposição á comportamentos tóxicos. Para aqueles que relatam não terem sido afetados, os motivos são variados, alguns relatam que não são lesados pois *mutam*¹² o chat de texto, se impedindo de entrar em contato com eventuais ofensas, não relatando como se sentem quando o comportamento tóxico é sobre alguém estar prejudicando propositalmente o seu time.

Suler(2004) explica este fenômeno por meio do conceito de assincronia. Dentro do espaço virtual, é possível criar um distanciamento perante as diversas situações de comportamento tóxico a partir de ferramentas da virtualidade que impedem o indivíduo a entrar em contato com certos conteúdos (SULER, 2004) , seja ignorando

¹² Mutar é uma gíria criada pela comunidade gamer, que advém da palavra “Mute” do inglês. Se refere ao ato de silenciar um jogador(STEIN, Roger)

o chat ou até mesmo, mutando-o. Alguns exemplos em relação aos participantes que não se afetam por utilizar deste mecanismo:

“Muto e sigo jogando, não me afeta.”

“não me importo só muto”

Outros participantes explicam que o motivo para não se atingirem, diz a respeito da ideia que eles possuem sobre a pessoa que está sendo desagradável, normalmente colocando expectativas que este jogador tóxico ou seja uma criança – colocando a imaturidade como um fator – ou que seja algum adulto frustrado – colocando o jogo como uma das principais ferramentas de extravasar emoções reprimidas -:

“Na verdade ignoro toda a criançada chata”

“Não afetou, fracassado tem em todo lugar e isso não muda em nada minha vida”

“Nem um pouco. Sei que do outro lado é composto em sua maioria por crianças frustradas que não recebem atenção dos pais. Daí vão descontar sua raiva no jogo.”

Outros participantes dizem que o League Of Legends, para além da mecânica individual e visão de jogo, também pode ser considerado estratégico no que se diz respeito ao estado psicológico dos indivíduos, explicando que não se afetam com eventuais comportamentos tóxicos por acreditarem terem um “psicológico bom”:

“Não me afeto, lol é um jogo de estratégia, mas acima de tudo é sobre ter um psicológico bom, pra que tais comportamentos não interfiram na jogabilidade.”

“não uso chat dentro das partidas, mas sou bem resolvido com qualquer que seja a ofensa que possam direcionar a mim, seja minha jogabilidade, orientação sexual ou profissão da minha mãe, de forma que alguma ofensa que possa ser direcionada a mim pouco de afeta”

Alguns participantes dizem que não se afetam atualmente com jogadores tóxicos, porém, relatam que anteriormente se afetavam, tendo sido necessário que estes participantes se acostumassem com a cultura tóxica que a comunidade estabelece:

“Quase nada, depois de um tempo convivendo neste ambiente isso se torna o de menos”

“Não me afeta em praticamente nada pois já jogo há quase 6 anos e estou mais do que acostumada com a toxicidade da comunidade”

Uma parte dos participantes explica que o motivo pelo qual comportamentos tóxicos não os afetam é pelo fato de terem clarificado que League Of Legends não passa de um jogo. Muitos, inclusive, relatam que este aspecto tóxico do jogo também se reflete em outros jogos e até, na internet como um todo.

“Nunca me importei. Jogos sempre foram um ambiente tóxico de uma forma ou outra, escapismo é natural em um ambiente com milhares de pessoas. Acredito que se você fala merda, tem que aceitar ouvir merda. Pessoas que dizem “Antigamente não era assim” claramente nunca jogaram nenhum outro jogo no planeta, e suprir comportamentos tóxicos apenas força eles a se moverem pra outro jogo, outro ambiente, e assim o problema continua perpetuamente, pois ele é parte da natureza humana.”

“Nunca afetou, estou na internet desde que nasci e aprendi que aqui só tem gente toxica então ja me preparei pra receber todo tipo de ataque”

“Em nada, é um jogo online de fadinha”

Por fim, uma classe de respostas menos comum, porém de extrema importância para análise, são os casos de participantes que relatam não se ofenderem e até ignorarem certas ofensas por não se reconhecerem nas categorias utilizadas pelo jogador tóxico. Tal evento se assemelha a situação que Carvalho (2014) abordou, trazendo relatos de jogadores que não se ofendiam e não classificavam certas ofensas que receberam como racistas, por não serem negros. Alguns depoimentos coletados nesta pesquisa foram:

“Não muito pois não me enquadrava em nenhuma das classes em que tentavam ofender”

“Macaco n me afetou pois era mais com base em ser BR do que com relação a minha cor”

“Me chamaram de garota de programa, não me afetou em nada até porque sei meu caráter”

Diferentemente dos participantes que relataram não se afetar, os que se sentiram atingidos de alguma forma, não exploraram tanto as justificativas pelas quais os comportamentos tóxicos sofridos os atingiram, sendo destacado mais de que forma

os comentários lhe afetaram. A fala mais recorrente dos participantes ao alegarem o porquê de terem se sentido mal com alguma fala é devido ao fato que o jogo normalmente é, ou uma válvula de escape para problemas do cotidiano ou até uma forma de lazer que muitos utilizam depois de um dia cansativo no trabalho ou na faculdade.

“Estragou a expectativa que eu tinha de ter uma noite de diversão após o trabalho.”

“Geralmente não me abala, mas já aconteceu de me afetar em alguns dias em que já não tava bem emocionalmente e entrei no jogo para me divertir e ouvir coisas que me afetou mais ainda.”

Quando se diz a respeito de como estes comentários afetam os participantes, as reações descritas são extremamente variáveis. Alguns sentimentos aparecem com um caráter ameno, se estruturando de forma menos intensa e mais direcionada ao jogo do que para âmbitos externos. A maioria dos participantes que relatam terem se afetado pouco com eventuais comportamentos tóxicos, relatam que sentiram que sua performance dentro de jogo diminuía e que ficava mais disperso:

“Eu não me afeto muito geralmente, acaba mais desconcentrando que necessariamente fazendo mal.”

“Afeta por tirar o foco do jogo, mas não de forma muito impactante”

“Não afetou em nada da minha vida fora do game, pois eu sei conciliar e distinguir o virtual do real. Mas dentro do jogo eu fico estressado e algumas das vezes atrapalho no meu desempenho na partida.”

Outros relatam que ficam bastante mobilizados pelas ações tóxicas de outros jogadores, normalmente se estressando demasiadamente. Alguns participantes contam que acabaram devolvendo o *rage*,¹³ outros que perderam a vontade de jogar e que sentem sua jogabilidade ficando prejudicada. O ponto comum de todos estes relatos é um extravasamento de emoções durante a partida e até alguns minutos após ela:

¹³ Rage, traduzido livremente, significa raiva. Dentro dos jogos online, este termo remete a atitude explosiva e agressiva de um jogador para outro, normalmente envolvendo ofensas. (COUTINHO, Wendell)

“Afetou minha jogabilidade na partida e me deixou receosa de jogar novamente”

“Olha, eu fiquei puto, puto pra caralho. Sempre que eu xingo alguém é por conta disso, é pq a pessoa ou me xingou ou xingou alguém do meu time (nem sempre gente que tá jogando premade comigo)”

“No geral, estes comportamentos, caso ocorram tanto no meu time quanto no adversário, me desmotivam bastante a dar continuidade com a partida, preferindo ou oferecer um surrender¹⁴ (caso seja no meu) ou finalizar a partida rápido (caso seja no time adversário). No entanto, dificilmente procuro confrontar a pessoa pelo chat (quase sempre a pessoa não está disposta a uma conversa séria, vira uma grande perda de tempo e um mar de toxicidade)”

“As vezes me afeta quando o comportamento do colega influência diretamente no jogo, estresse e já chamo ff¹², se derem não, fico sem vontade de jogar.”

Alguns participantes também são fortemente afetados por eventuais comportamentos tóxicos e chegam a sentir emoções de raiva e tristeza mais intensamente – externalizando para além do jogo –, relatando terem tido crises choro ou de raiva, se sentirem frustrados e até terem tido sua autoestima afetada negativamente. Muitos também comentam que chegam a ter que mudar comportamentos comuns do seu estilo de vida e jogo para evitar entrar em contato com ações negativas de outros jogadores – como mutar o chat sempre, parar de jogar *ranked*, só jogar com amigos, só jogar ARAM ou até parar de jogar o jogo -.

“Por ser mulher já me aconteceram diversas vezes, até o ponto que troquei meu Nick pra um sem gênero, era um inferno, ou era ofendida ou assediada.”

“O suficiente para me afastar do jogo por anos, o que resultou na falta de interesse em jogar, mas me manteve interessado nas novidades relacionadas ao mesmo.”

“Muitos me fizeram muito mal; tiveram alguns momentos que até mesmo cheguei a chorar. Alguns comentários são capazes de “estragar” o meu dia.”

“Deixei de jogar ranqueada por causa disso e só jogo com time fechado pra evitar isso. Se não tiver time fechado prefiro deixar de jogar pq é certeza que alguém vai xingar.”

“Jogar esse jogo as vezes é frustrante. Boa parte das coisas que acontecem dentro do jogo refletem no meu humor e na

¹⁴ Surrender, traduzido livremente, significa se render. Dentro de League Of Legends é possível que um time se renda, caso a maioria vote para isso, podendo ser iniciada a votação pelo atalho /ff (MARQUEZ,Zeh; 2018)

minha produtividade. Afetou minha auto confiança, minha vontade de jogar o jogo, eu ficava mal, ficava com raiva, diminuía minha produtividade e etc”

É interessante perceber que diversos participantes que se sentiram muito afetados, relatam que, como uma forma de amenizarem o que estavam sentindo e até de causarem a mesma dor naqueles que os atacaram, acabam por engajar-se na realização de comportamentos tóxicos. Fenômeno semelhante a ideia que Paul et al. (2015) trazem, de que jogadores que acabam sofrendo ações de griefers, possuem a tendência de revidar o comportamento a fim de “dar o troco”.

“Na maioria das vezes, porque não ocorreu somente uma vez, fico bravo, fico tremendo, extremamente irritado, e posterior a isso fico triste e desmotivado. As vezes qndo o dia foi chato, cansativo ou estressante (pq jogo a noite dps do trabalho), e alguma situação das apresentadas acontece, eu perco a cabeça e então feedo, kito, começo xingar... mas tento evitar isso, acho errado... mas as vezes vc chega no limite e perde a cabeça, sabe =/ (acho que fiz esse tipo de coisa no maximo 2 vezes)”

“Ja fui alvo várias vezes e talvez por isso nas horas de raiva extrema eu acabei reproduzindo comentários violentos direcionado a outros jogadores, quando acontece comigo me afeta sentimentalmente claro mas eu sempre procuro responder pra me sentir menos mal, inclusive ja tomei restrições injustas no jogo por responder rage alheio”

É importante ressaltar que, apesar dos jogadores que jogam League Of Legends há mais tempo são os que mais presenciam comportamentos tóxicos, uma das formas mais comuns de insulto em jogos online, são ofensas com base em baixa habilidade e até ofensas dirigidas a novos jogadores – que normalmente não possuem tanto conhecimento sobre os personagens e as estratégias utilizadas –, fenômeno que Joaquim Neto (2018) também observou em seu trabalho. Este tipo de ofensa direcionada a jogadores considerados “noobs” normalmente afetam não somente ao indivíduo por detrás da tela, mas também afeta a empresa de jogos, já que esta acaba por perder jogadores (YEUNG et al., 2006). Buckels, Trapnell e Paulhus(2014) também comentaram sobre como os agentes tóxicos de jogos online esgotam emocionalmente outros jogadores, fazendo até com que alguns jogadores desistam de jogar temporariamente. Abaixo tem alguns casos de pessoas que chegaram a abandonar o jogo inicialmente por conta de comportamentos tóxicos, mas que atualmente jogam League Of Legends:

“No meu caso, eu voltei a jogar recentemente porque anos atrás eu fui xingado e tomei rage em uma partida, sendo que eu era iniciante e estava aprendendo.”

“Logo que comecei a jogar, tinha um nick feminino e me chamaram de vagabunda. Eu chorei e fiquei muito tempo sem jogar”

“Depois de muito tempo jogando esse jogo, já me encontro acostuada com o comportamento dos players. Então, atualmente, isso não me afeta nem um pouco. Até porque eu carrego, também, o costume de mutar, ignorar quem está trollando e focar na partida, ou apenas aceitar a derrota. Entretanto, quando comecei a jogar, por ser muito novinha, levar rage sempre me deixava extremamente triste e afetada; foi algo que contribuiu muito com as minhas inseguranças”

Alguns jogadores relataram que certos comportamentos tóxicos os afetaram de forma tão intensa, que descreveram episódios de sintomas psicopatológicos e ideação suicida. Muitas vezes, mencionando que o jogador tóxico que o atacou, ou incentivou o suicídio do participante ou o atacou de forma extremamente violenta assediando ou ofendendo com base na sua raça, gênero ou orientação sexual.

“Muito, fizeram referência de suicídio para mim e me deu um gatilho muito forte de épocas da minha vida em que eu tive crises e cheguei a me machucar”

“Fiquei tremendo de ansiedade e com vontade de realmente desistir, em dias piores com minhas crises de ansiedade e depressão, literalmente com vontade de me matar na vida real, e comentei isso e me incentivaram a fazer isso mesmo pois jogava mal demais”

“Há dias em que me afetam muito! Fico ansioso e com a sensação de que a qualquer momento, toda a violência física que eu já sofri, ameaças etc. Poderiam acontecer de novo! É uma sensação de perigo dentro do meu quarto! Na maioria das vezes, respondo dizendo que vou reportar e ou trollo a partida (caso os outros jogadores apoiem o comportamento preconceituoso) ou só reporto e peço no "ALL" para reportarem.”

“Já sofri ataques contra minha sexualidade e habilidade de jogar. Eu me enxergo como uma pessoa que não joga também e tenho total ciência disso, porém ler alguém te diminuindo constantemente por causa disso me afetava muito. Muitas vezes eu acabava saindo da partida antes do fim por não aguentar o estado mental que isso me deixava e acabava piorando meu dia imensamente, a ponto de algumas vezes só ficar na cama sem forças para fazer mais nada.”

Por fim, é importante também trazer à tona como os participantes acreditam que este tipo de comportamento afeta seu desempenho em jogo. Para isso foi

realizado um gráfico sobre a pergunta “Você acredita que este tipo de comportamento prejudica seu desempenho? (Você morre mais vezes, erra mais *farm*¹⁵, não realiza objetivos, entre outros)” em que houve a classificação em 3 grandes grupos. Sendo importante ressaltar que 2 respostas da coleta não adentraram nesta classificação por não responderem à pergunta proposta.

No gráfico, é possível observar que 84% dos participantes afirmaram acreditar que comportamentos tóxicos prejudicam seu desempenho, 11% não concorda com a afirmação e apenas 5% responderam que depende.

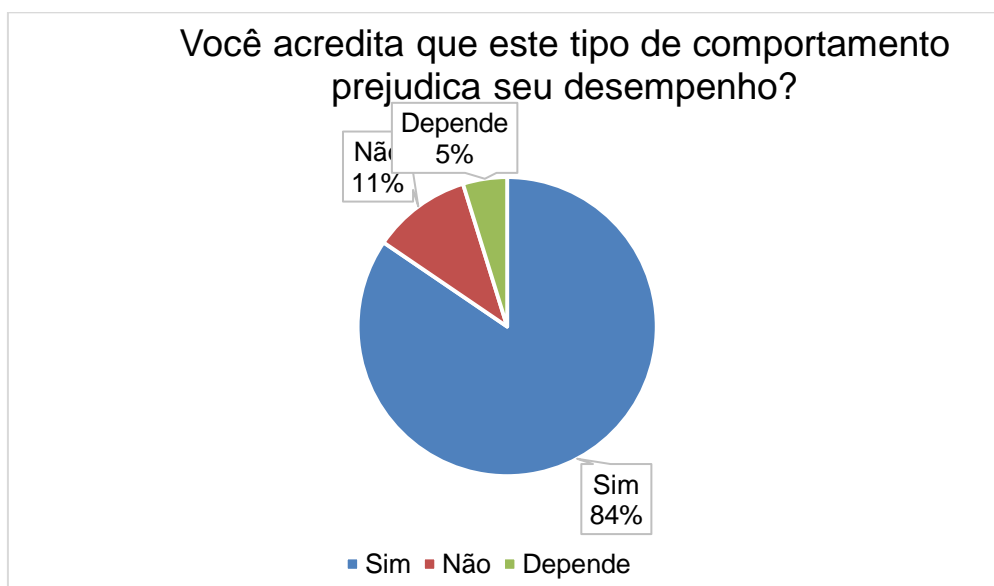


Gráfico 10: Opinião dos participantes sobre como o desempenho em jogo pode ser afetado por comportamentos tóxicos.

Para aqueles que relatam que o comportamento tóxico prejudica o seu desempenho em jogo, aparecem as mais diversas justificativas, porém a grande maioria menciona que, considerando que os comportamentos tóxicos, geralmente, afetam o psicológico do jogador – deixando-o triste ou nervoso – a atenção para o jogo decai, ou até que, como o jogador utiliza parte do seu tempo lendo e respondendo o agente tóxico, sua atenção, que antes estava direcionada ao jogo, é deslocada para os atos de digitar e ler. Tal como é pontuado por estes dois participantes:

“Sim acredito, pois acaba afetando o emocional e psicológico, e o fato de estar irritado faz com que perca a calma e o raciocínio ao jogar, cometendo erros bobos”

¹⁵ Farm é uma forma quantitativa de mencionar quantos minions um jogador destruiu. (MARQUEZ, ZEH; 2018)

“Com toda certeza, quando você “tilta”¹⁶ você acaba perdendo o foco em coisas importantes do jogo, como objetivos e jogadas mais elaboradas que possam te levar a vitória, a sua concentração vai toda pro chat, qualquer ofensa é uma faca de dois gumes, machuca a quem está sendo dirigida e a quem está ofendendo”

“Sim, pois afeta o psicológico. Digo, quando o bullying faz efeito, ele consegue fazer você perder o “tesão” pelo jogo, te desanima, te deixa recuado, com medo de se expressar e se sentindo culpado por qualquer situação inesperada que possa acontecer.”

Alguns participantes relatam que, além de acreditarem que eventuais comportamentos tóxicos afetem o desempenho dos jogadores, este tipo de ação pode ser utilizado como uma estratégia de jogo, para desestabilizar outro jogador e ganhar em cima de seus erros.

“Totalmente. E tenho ciência que, ao fazer, também prejudico o outro. Por isso acho que a opção “all”¹⁷ é utilizada como forma de desestabilizar os adversários.”

“Sim, é uma estratégia boa, pq lol é um jogo de estratégia e atrás do computador tem uma pessoa que pode ser afetada pelas suas palavras”

Outros participantes relatam que o comportamento tóxico atrapalha a equipe de uma forma geral. Independente se as condutas antiesportivas advêm do time do participante ou do time inimigo, todos os jogadores que estão dentro da mesma partida e possuem o *chat* ativado, acabam entrando em contato com a toxicidade, sendo distraídos pelas discussões no *chat*, ou até afetados emocionalmente. Alguns participantes chegam a relatar que ao serem alvos de ofensas, seu desempenho também é afetado pois sua equipe também o descredibiliza.

“Acredito oq mais afeta é objetivo pq perco credibilidade no meu time”

“Siim, isso faz o time parar de jogar junto oq leva a perder o jogo, eu fico com muita ansiedade e erro tudo”

“Sim, por ser um jogo em equipe você acaba dependendo do alinhamento do grupo.”

¹⁶ Tiltar é uma expressão utilizada dentro de jogos online, para se referir quando algum jogador está bravo (Dicionário informal; 2018)

¹⁷ ALL se refere ao atalho /all dentro do League Of Legends, que permite que os jogadores conversem com pessoas tanto da sua equipe quanto da equipe inimiga (RIGUEIRAS, Siouxsie; 2019)

É interessante observar que, parte dos participantes que afirmaram ter seu desempenho afetado por comportamentos tóxicos, também afirmaram não se ofender com eventuais atitudes deste tipo e, inclusive, acreditam que ofensas dentro de jogo possuem menos relevância do que ofensas realizadas pessoalmente. É possível pensar que, pelo fato da comunidade de League Of Legends normalizar certos comportamentos considerados tóxicos, quando trazem uma percepção do efeito de curto prazo, relatam não se afetar emocionalmente com a toxicidade do espaço, porém quando são convidados a pensar novamente nestas situações por outras perspectivas, conseguem perceber que os comportamentos tóxicos os afetam de alguma forma, mesmo que seja somente no desempenho.

Os participantes que responderam a pesquisa declarando “depende”, justificam que este questionamento depende da subjetividade de cada pessoa, do comportamento tóxico realizado e até se a conduta advém de aliados ou inimigos, exemplo:

“Acho que depende. Quando são pessoas do time adversário, dou muita pouca importância; agora se são pessoas do meu próprio time, acabo ficando um pouco mais ansioso, ou “tiltado”, em tentar não dar mais motivos de ser alvo do xingamento.”

“Depende do mental do jogador.”

Outros participantes alegam que o seu desempenho não é comprometido, inclusive, são participantes que relatam que a existência de comportamentos tóxicos os motiva a jogar melhor, por exemplo:

“Quando sou alvo de ofensas de inimigos pela gameplay na realidade me sinto mais motivado a ganhar o game. Quando meu time começa a jogar sem seriedade ou alguém começa a “trollar” por ter sido alvo de ofensas acabo desanimando tb e jogando relaxado.”

“Depende muito da pessoa, tem gente que age melhor com pressão, eu por exemplo fazia algumas jogadas boas quando falavam de mim, mas na maioria das vezes continuava mal e ficava sem vontade de jogar mais.”

Por fim, o grupo de participantes que afirmam não ter seu desempenho afetado por eventuais comportamentos tóxicos, justifica, de forma geral, que o

principal motivo para este fenômeno ocorrer se deve por não darem atenção ao *chat* ou de, simplesmente, mutá-lo para não entrar em contato com estas condutas.

“Não, costumo mutar todo mundo quando me irrita. Jogar meu próprio jogo.”

“Geralmente muto, então não.”

“Eu jogo/jogava com o chat /all mutado, então isso nem chega a mim”

5.3.2 Ofensas realizadas dentro de jogo

A fim de compreender quais são as ofensas mais presentes dentro do ambiente de jogo e sobre que aspectos dos jogadores elas pretendem atingir, foi realizada a pergunta “Caso você tenha sofrido algum tipo de ofensa verbal, quais xingamentos mais te afetaram?”. Para que fosse possível analisar a configuração destas ofensas, foi selecionado os insultos e conteúdos mais recorrentes e estes foram transformados no quadro a seguir:

Ofensas relatadas pelos participantes:
1."Você é ruim", "Bronze; prata", "Noob" e outros xingamentos referentes a gameplay
2."Inutil", "verme", "gordo", "fracasado", "lixo" e outras ofensas que são direcionadas ao jogador em si
3.Ofensas relacionadas á família do jogador
4.Ofensas ao nick
5.Ameaças
6."Você deveria morrer" "Se mata" e outras falas que incentivem suicídio
7."Retardado" "Aleijado" "doente" e outras ofensas capacitistas
8."Bicha", "viado" e outras ofensas referentes a sexualidade
9."Macaco", "favelado", "preto" e outras ofensas referentes a raça
10."Vadia", "Putá", "Tinha que ser mulher", "vai lavar louça", "traveco", referência a estupro e outras ofensas referentes á gênero
11.Nenhum em específico/ junção de vários xingamentos

Quadro 2: Ofensas relatadas pelos participantes

Além das ofensas relatadas é importante ressaltar que também houve um grupo de pessoas que preferiram não falar as ofensas sofridas por não quererem lembrar o acontecimento e um segundo grupo de participantes, os quais chegaram a comentar que não se sentiram ofendidos com nenhuma ofensa. Um aspecto peculiar deste segundo grupo, é que alguns participantes que responderam “nenhum” nesta

questão, relataram na pergunta “Caso você tenha sofrido algum dos comportamentos ditos anteriormente, como e quanto te afetou?” que se afetaram por eventuais comportamentos tóxicos, mesmo que minimamente.

Outra questão importante de ser trazida, é que esta pesquisa foi realizada durante o período da pandemia de COVID-19 e que isto também se refletiu no ambiente do jogo, tanto no sentido de os jogadores passarem mais tempo jogando por conta do isolamento social, quanto em novas formas de ofender algum jogador. Apesar de não ter sido um conteúdo que se repetiu com frequência, alguns participantes relatam como este novo cenário propiciou novas ofensas e outros sentidos para insultos antigos:

“Em um Aram que eu joguei o cara do meu time desejou que eu tivesse covid e morresse. Tipo, eu tava acostumado já com alguns xingamentos, mas esse foi feito em uma época bem delicada que a gente tá vivendo e doeu mais.”

“Como eu havia respondido em uma pergunta anterior, geralmente as únicas ofensas que me afetam são ofensas que envolvem familiares, mesmo quando essas ofensas não são direcionadas diretamente a mim. Eu perdi meu pai quando criança e já escutei muitas coisas do tipo “fulano é muito sem pai/mãe pra jogar com esse personagem / fazer essa jogada” pra mim isso pesa bastante, e a gente nunca sabe quem tá jogando do outro lado ou até no mesmo time, principalmente no atual momento em que vivemos onde infelizmente estou presenciando vários conhecidos perdendo parentes pra covid “

Uma das categorias de ofensa relatadas que mais teve destaque, foram os insultos com base na jogabilidade dos participantes, que ao analisarmos a configuração desta ofensa, ela tem a finalidade de insultar a capacidade dos indivíduos como jogadores, como se ele não se encaixasse naquele espaço e que, para além disso, o indivíduo não tivesse a possibilidade de errar e aprender, mostrando, de forma geral, que o ambiente de League Of Legends possui baixa tolerância para erros (FAHLSTRÖM; MATSON, 2014). Abaixo, algumas falas, com esta conotação, relatadas pelos participantes:

“Lixo, noob, troll, tenho pouca experiência então tudo relacionado ao fato de eu errar skills ou morrer muitas vezes acabam me fazendo errar mais”

“Dizer que sou ruim ou que nunca vou conseguir melhorar”

Um dos motivos pelo qual este tipo de ofensa é o mais comum, é pelo fator que o League of Legends é um jogo complexo (ESPORTS BR; 2019) – é preciso ter conhecimento sobre o personagem com o qual você está jogando, compreender os personagens do seu time e do time inimigo, conhecer os itens, pensar em estratégias em relação ao mapa e objetivos e, ainda, estar informado das atualizações semanais que são feitas em todos estes aspectos -, ou seja, o conhecimento sobre o jogo consegue ser extremamente distinto entre os indivíduos. É muito comum que algum jogador consiga ser muito bom com um personagem compreendendo suas dinâmicas, mas não saber como trabalhar os objetivos do mapa – não sabendo que decisões tomar considerando o andamento do jogo -, enquanto outro jogador é exatamente o contrário, causando muitas frustrações aos jogadores por se depararem com outro que podem não possuir os mesmos conhecimentos que eles.

Em relação às características individuais mais comuns a alvos destes insultos, não há nenhum aspecto que seja recorrente, sendo possível observar que os alvos possuem as mais diversas características, não havendo como agrupá-los.

Acredito que seja importante evidenciar que os participantes com o elo Mestre e Grão-Mestre, em sua maioria, relatam ou não se ofender com ofensas ou que se sentem mais atingidos por ofensas que depreciam sua jogabilidade, isso pode ser explicado pelo fator que estes participantes são recompensados pela sua habilidade no jogo com um posicionamento alto de ranking e que algum jogador ofender sua habilidade acaba por cair em um desmerecimento de sua conquista ou até de si próprio.

As ofensas numeradas como 2,3 e 4 se caracterizam por terem um cunho mais subjetivo em que pretendem atingir o outro jogador no que se diz a respeito a suas características individuais, centrando-se em questões como a aparência, sucesso profissional e outros atributos. Alguns exemplos relatados pelos participantes são:

“Fracassado”

“Queixo duplo, gorda, monstro etc.”

“teve uma partida específica que dois caras que tavam duo ficaram me xingando de inútil na vida, fracassado blablabla e falando coisas que eu ouvi a vida toda da pessoa que me abusou psicologicamente”

As ofensas 5 e 6, são caracterizadas por tentar atingir os jogadores a partir da ameaça a vida deles, tanto por meio de ameaças concretas – em que o agente tóxico afirma que irá atrás do participante e de seus familiares para matá-los ou estuprá-los -, quanto pelo incentivo que o jogador cometa suicídio, como alguns participantes apresentaram nesta questão:

“Seu merda, você tem que morrer, sua família vai morrer, lixo”

“Ja tentou suicídio? Sua família não gosta de você.”

*“Sofri assédio e me afetou muitíssimo. Tive crises feias de ansiedade e o rapaz no qual não conhecia ameaçava encontrar meu endereço pra me estu****, ele era do meu time e era um ARAM”*

“(…)Ameaçou a mim e minha família, ameaças de morte, estupro "vou esquartejar toda a sua família enquanto eu te estupro e logo farei o mesmo com vc” “

Este tipo de ofensa aos jogadores, se sobressaltou aos outros insultos pela carga violenta que é trazida no discurso. Diferentemente das outras ofensas, estas não apresentam um caráter agressivo que o brincar propicia, tal qual Winnicott de traz em sua obra, que vai em direção a um sinal de saúde daqueles que participam do jogo (WINNICOTT, 1975). Como foi dito no capítulo II deste trabalho, o brincar propicia a liberação da agressividade, não só no sentido de o indivíduo ter um local seguro para liberar, elaborar e convertê-la em uma atividade lúdica, mas também como um potencial do indivíduo trabalhar a reparação de seus atos.

Os agentes tóxicos que realizam este tipo de insulto, não buscam reparar e nem elaborar suas ações, se tornando uma ação puramente violenta. Andrade e Bezerra (2009) afirmam que a violência é uma forma de reagir estritamente destrutiva, visando rejeitar a existência do outro. Estas reflexões também podem ser corroboradas pela ideia de pulsão de morte trazida por Freud. Azevedo et al. (2015) comenta que Freud desenvolveu duas teorias, a “Teoria da Libido” que consistiu em distinguir as pulsões do ego e as pulsões sexuais – conceituadas como formas de união e construção - e uma segunda teoria, proposta em “Além do princípio do prazer(1920)” em que propõe o conceito de pulsão de morte. É importante ressaltar que ambas as pulsões não conseguem atuar isoladamente, operando de forma misturadas (CASTRO, 2020).

A pulsão de morte fala sobre uma tendência autodestrutiva do ser humano, que busca destruir e romper qualquer existência de vitalidade (FREUD, 1920). No caso descrito, esta destrutividade não está direcionada ao próprio sujeito, mas sim a um outro jogador, havendo um deslocamento desta pulsão para o exterior – que a própria psique realiza devido seu caráter narcísico, que não a permite se autodestruir -, levando a uma postura sádica (FREUD, 1920).

Por fim, as ofensas numeradas com 7,8,9 e 10 dizem a respeito de ideias discriminatórias em relação á deficiências, sexualidade, raça e gênero, respectivamente. A sociologia aponta que a sociedade é estruturada de forma desigual entre grupos sociais, existindo uma hierarquia entre os indivíduos no que se diz respeito a várias camadas, como classe social, raça, gênero, entre outros (Gehlen; Mocelin, 2018).

A existência de grupos dominantes na sociedade configura que dentro dos ambientes virtuais isto também será estruturado desta forma, isto porquê, com o desenvolvimento da tecnologia e a utilização dela pela população geral, o Vale do Silício – local de importância dentro da indústria de computadores, desenvolvimento tecnológico e produção de jogos digitais –, que é composto majoritariamente por homens considerados *nerd*, ganha destaque (MEDRADO, 2020). Os nerds, em geral, não são favoráveis a adentrar em discussões sociais, negando a existência destas questões (MASSANARI, 2017).

Os jogos são desenvolvidos, em sua maioria, por homens para que jogadores homens possam desfrutá-los, porém devido a cultura nerd que estes mesmos estão inseridos, são homens predominante brancos e heterossexuais (RODRIGUES, 2014). Tal como dito no capítulo 5.1.1, se instaura no mundo dos jogos uma ideia de “boys club”, uma espécie de local exclusivo para homens. Atrelado a este conceito também surge a ideia de boyhood (MEDRADO,2020):

Boyhood pode ser teorizado como uma natureza regressiva da masculinidade capitalista e de primeiro mundo, onde pressões externas forçam o homem de volta para um tipo de infância masculina sempre acessível. Os videogames no século 21 servem como um modo de regressão, uma máquina de tecnostalgia que permite a fuga, extensão e utopia, um espaço longe do feminismo, imperativos de classe e deveres familiares, assim como responsabilidades políticas e nacionais. (BURRILL, 2008, apud BLANCO, 2017, p.2).

Ou seja, a grande incidência de ofensas com cunhos discriminatórios advém da ideia, que o espaço dos jogos online é destinado apenas para homens, héteros, sem deficiências e brancos (RODRIGUES, 2014). Indivíduos que não se encaixarem dentro deste ideal de jogador, não são bem recebidos dentro dos “boys club”, se tornando alvos de exclusões e discriminações para que seja reforçado seu não pertencimento. Mesmo que não seja possível identificar a aparência de um jogador, as ofensas com cunho raciais, servem para classificar determinado jogador como um intruso naquele ambiente seja porque não joga bem ou por motivos diversos

Considerando que os principais alvos deste tipo de ofensa são mulheres e pessoas LGBTQ+, é possível compreender o porquê de 124 pessoas das 172 que se identificam com mulheres e “outros” relatarem que se afetam bastante com eventuais comportamentos tóxicos, já que, além de ser uma violência direcionada a identidade destes, também retrata o quão indesejado eles são dentro do espaço de League Of Legends. Inclusive, é interessante observar que, das diversas ofensas discriminatórias relatadas, uma parcela possui conteúdos de ameaça, explicitando o desejo de aniquilação de alguns jogadores em relação a estas minorias. Em contrapartida, homens héteros são os que mais relatam não se afetar com comportamentos tóxicos, já que, comumente, não sofrem ofensas discriminatórias.

A seguir, algumas das ofensas relatadas pelos participantes com cunho preconceituoso:

“Vai lavar uma louça.. putinha.. vou descobrir onde fica a sua casa p te estuprar e ensinar onde é o lugar de mulher”

“Coisas como “viado tem que morrer” “

““macaco”, “retardado” e “deficiente” “

5.3.3 Relevância dos insultos

A fim de compreender como os jogadores entendem e significam as ofensas dentro de meios virtuais, realizou-se a pergunta “Você acredita que uma pessoa te xingar no jogo tem menos peso do que ser xingado fora do ambiente virtual?”.

A pergunta foi formatada de forma aberta, para que os participantes pudessem trazer um pouco de suas ideias em relação a esta questão. Para que pudesse ser apresentados resultados quantitativos, dividi as respostas em 5 grupos: O grupo de pessoas que não acreditam que ser ofendido dentro do jogo tem menos peso do que ser xingado fora deste ambiente – totalizando 315 pessoas -, 247 participantes que acreditam ter menos peso, 31 participantes que acreditam que é variável, 10 participantes que relatam não se ofenderem em ambos os contextos e 6 participantes que deram respostas que não se classificam em nenhum destes grupos.

Você acredita que uma pessoa te xingar no jogo tem menos peso do que ser xingado fora do ambiente virtual	Participantes
Não	313
Sim	249
Depende	31
Não se importa com ofensas em ambos os contextos	10

Tabela 17: Relevância das ofensas virtuais

Em relação aos participantes que acreditam que ofensas virtuais não tem menor relevância do que ofensas fora do jogo, muitos relatam que acreditam que a ofensa se dá de forma igual, pois independente do espaço em que ela é realizada, a ofensa ainda possui objetivo de impactar negativamente algum jogador. A seguir, algumas falas que possuem este tipo de conteúdo:

“Não, palavras ferem independente de qual forma são ditas, seja de forma oral ou escrita”

“Não, abuso verbal é ruim em todos os locais. Isso pode pesar para as pessoas de formas diferentes, mas ainda sim, é ruim dos dois lados.”

Outros participantes acreditam que, em certos casos, as ofensas dentro de League Of Legends podem até ser mais significativas do que quando ocorrem fora da tela do computador. Os motivos são os mais variados, porém uma das explicações mais presentes é que o jogo, para diversos participantes, se torna um local de escapismo da realidade, em que muitos esperam entreter-se, mostrar habilidades e passar um tempo com seus amigos afim de não entrar em contato com frustrações cotidianas. Exemplo:

“Não, é de peso igual ou até maior, pois muitas pessoas usam jogos como válvula de escape pra um dia ruim/uma fase de vida ruim e ainda sim ocorrem essas situações”

“não, e por vezes creio q pode ter até mais impacto, pois muitas pessoas buscam por meio de jogos um refúgio da vida "real", onde podem sofrer outros xingamentos. E neste refúgio eles serem atacados pode pior e destruir este "refugio" mental. “

Para alguns participantes, o motivo para que as eventuais ofensas sejam mais significativo dentro dos jogos online, são as ferramentas virtuais que permitem que a ofensa se configure de uma forma diferente do que acontece pessoalmente. Estas ferramentas podem ser tanto o comando de silenciar as mensagens de outros jogadores, permitindo que um jogador ofenda o outro e depois pare de entrar em contato com qualquer mensagem que poderia proporcionar um diálogo, ou até, como já pontuado por Suler(2004), o próprio anonimato que o jogo oferece aos jogadores, que permite que o indivíduo se sinta mais à vontade para realizar ofensas, por existir a minimização de autoridade e, conseqüentemente, da punição, que não possuem influência relevante tal qual existe fora do espaço virtual.

“Pelo contrário, xingar pessoalmente da abertura para uma discussão em que é mais fácil ser ouvido. Dentro do jogo a pessoa pode simplesmente xingar vc de tudo e dps silenciar suas mensagens”

“muitas vezes fora do ambiente virtual as pessoas têm menos coragem de cometer tais atos, que podem ser muito mais severos e danosos virtualmente”

“Não , pois os 2 já são pesados o bastante . E ainda por cima quem está no computador tem um anonimato e pessoalmente você já pode denunciar e sabem quem foi.”

Um dos participantes fez um comentário que também merece destaque, pois afirma que por mais que as ofensas tenham a mesma relevância independente do espaço, estes xingamentos já se tornaram parte da cultura da comunidade, fazendo com que, muitas vezes, as ofensas sejam normalizadas:

Sim e não. Acho que acabamos normalizando os xingos no ambiente online e achando que ok, acontece. Mas afeta também e até tentamos minimizar (ain, mas é só um jogo deixa para lá)

Em relação aos participantes que acreditam que ofensas virtuais tem menor relevância do que ofensas fora do jogo, as justificativas são mais variáveis. Semelhante ao comentário acima, uma das justificativas mais presentes é que os comportamentos tóxicos já fazem parte da cultura do League Of Legends, propiciando que as pessoas reproduzam está prática. Visto que é a própria comunidade que define que comportamentos são aprovados (BOTHELHO, 2016), é possível que a comunidade de League Of Legends normalize alguns comportamentos tóxicos, formando uma cultura da toxicidade dentro do jogo, porém fora deste espaço não teria motivações para agir da mesma forma.

Os participantes comentam sobre este aspecto mencionando que a toxicidade dentro de League Of Legends já se tornou até “meme¹⁸”, ou seja, é um aspecto que pelo qual este jogo é reconhecido em diferentes comunidades e tratam como algo para se entreter . Abaixo, exemplos:

“Sim, acredito que no ambiente virtual o indivíduo já está tão cercado e condicionado a toxicidade, que ele acaba reproduzindo o mesmo comportamento de forma exacerbada sem perceber, coisa que provavelmente não faria pessoalmente”

“Sim, eu nunca xingaria uma pessoa por ela ter errado alguma coisa na vida real, agora no jogo se o cara ta errando o flash eu ja mando ir tnc”

“Sim, no ambiente virtual é até "meme", virou comum. É estranho jogar LoL sem ver nenhum xingamento”

Tal como no capítulo 5.3.1 deste trabalho, novamente os participantes colocam em evidência que um dos motivos para não se afetarem tanto com ofensas virtuais ou até que elas possuem menos impacto que ofensas fora destes ambientes, se deve ao fato que grande parte dos jogadores considera que os ofensores são crianças ou indivíduos frustrados.

“(...) Acho que é sim pesado, mas sempre passa pela minha cabeça que geralmente é algum adolescente escrevendo aquilo e eu acabo relevando”

“(...) essa é a realidade desse jogo, um monte de frustrado colocando pra fora suas emoções em pessoas que nem sabem quem são”

¹⁸ Meme é uma expressão para designar imagens ou falas com conteúdo engraçado que viralizam na internet (STEINS, Thais; 2020)

“Com certeza, na rede virtual é sempre “mais fácil” e a maioria que faz isso são -18y”

Outros relatam que as diversas ferramentas que a internet propicia, são os verdadeiros fatores para que uma ofensa neste ambiente tenha menos peso do que um insulto realizado presencialmente. Como dito por Suler(2004), o ambiente virtual propicia uma espécie de anonimato que permite que o usuário sinta-se mais a vontade para realizar comportamentos que não necessariamente replicaria fora do computador e, para estes participantes, um dos motivos pelos qual minimizam eventuais ataques é pela crença que o agente tóxico só age toxicamente em jogos online, pois possui o apoio da anonimidade, não havendo coragem para que realize estas ofensas fisicamente, logo, eles dão menos credibilidade a estas ofensas.

A internet também possibilita que os indivíduos não entrem em contato com estas ofensas, seja pelo ato de *mutar*, ou até *quitar*¹⁹ de uma partida em que alguma pessoa esteja agindo de forma desagradável, práticas que não são possíveis de realizar em um embate físico. Alguns comentários que representam esta ideia:

“Sim. Não quer dizer que não tenha peso algum, mas menos peso que uma ofensa cara-a-cara, com certeza, tem. A comunicação não-presencial propicia um falso conforto para falar, mas também a possibilidade de poder não ouvir, ou seja, mudar, desabilitar o chat, usar o filtro de chat, etc.”

“Sim, pessoas na Internet tendem a ser mais nocivas, a proteção do anonimato deixam elas mais ignorantes para que se considerem melhor que alguém”

Por fim, alguns participantes colocam em questão a falta de aspectos que somente a realidade consegue transmitir. Os participantes afirmam que no ambiente virtual, não é possível ver as expressões do indivíduo, a entonação de voz e, também, não existe a possibilidade de que, aquele embate se desenvolva para alguma agressão física, ou seja, os participantes relatam que, dentro do ambiente virtual, a sensação de um perigo eminente diminui, logo a ofensa acaba por possuir menos impacto. Alguns exemplos:

“Sim, pelo fato de você muitas vezes conseguir se distanciar daquilo de maneira muito mais fácil do que na vida real. Um xingamento na vida real pode escalar para outras agressões,

¹⁹ Quitar é um termo informal que advém do substantivo em inglês “quit”, significa sair ou abandonar uma partida enquanto ele ocorre (Dicionário informal,2017)

enquanto um xingamento na internet é bem mais "limitado". Claro que um xingamento, em qualquer ambiente, é algo que não é legal mas o peso é indiscutivelmente diferente."

"Sim, pois as expressões corporais e gestos tem mais peso presencialmente"

"Sim, a falta de entonação e a linguagem verbal influenciam muito, o lol, muita das vezes você vê "bonequinhos", não pessoas reais"

"Com certeza, um xingamento na vida real tem a possibilidade de escalar para conflito físico, enquanto no ambiente virtual não tem."

Se encontra, também, um terceiro grupo que acredita que uma ofensa virtual ter menos ou mais impacto do que uma ofensa no ambiente externo depende de diversos aspectos. Uma destas particularidades, é o tipo de ofensa realizada, os participantes afirmam que insultos que envolvem raça, gênero, sexualidade e outros traços identitários possuem um peso semelhante em ambos os contextos, enquanto ofensas ligadas a jogabilidade não são tão relevantes:

"Xingamentos leves (que não sejam a fim de ofender) eu acredito que tenham menos relevância, já questões mais pesadas vejo como a mesma medida. Isso fora questões de legislação."

"Até certo ponto, xingamentos que envolvem a mecânica do jogador ou coisas assim não tem o mesmo peso. Agora xingamentos pessoais ou ofensivos como racismo e sexismo sim."

"De certa forma sim, a menos se for caso de racismo/homofobia/sexismo e xenofobia ai nessas situações o agressor deveria ser penalizado"

Os demais participantes deste grupo afirmam que o valor dado a uma ofensa dentro de jogo depende do indivíduo ofendido e do contexto em que foi realizado. É importante ressaltar, que muitos afirmam que apesar da subjetividade da pessoa ser um fator importante, acreditam que, possivelmente, pessoas que não estejam psicologicamente bem, sintam-se mais afetadas por ofensas virtuais. Exemplificado pelas respostas abaixo:

"Acredito que seja variável, cada pessoa reage de uma forma, outros se importam mais e tem gente que nem da bola, acho que os jogadores mais vulneráveis e que não são tão confiantes são os mais afetados."

“Depende do emocional de quem está recebendo os xingamentos, pra uma pessoa que está com o emocional fragilizado uma “simples” ofensa virtual pode ter um impacto muito grande.”

“Eu acredito que isso é relativo, existem pessoas que sentem menos esse peso na internet e pessoas que as vezes sentem até mais peso, acredito ser relativo também dependendo da ofensa e a forma com que ela é feita na internet”

O último grupo em que os participantes foram classificados, abrange respostas em que, os indivíduos, afirmam não se afetar com ofensas independente do espaço em que elas são realizadas. Abaixo, algumas das respostas enviadas:

“Nao ligo para xingamentos em qualquer situação ou lugar”

“Não, não me importo quando me xingam no jogo ou fora dele”

5.3.4 Como se sentiu xingando

Com o objetivo de entender que emoções geralmente estão correlacionadas com a prática de comportamento tóxico, realizou-se a pergunta “Caso você tenha realizado algum dos comportamentos ditos anteriormente, como você se sentiu realizando-o?”. A seguir foi elaborada um quadro contendo os sentimentos mais relatados nos discursos dos participantes. É importante ressaltar que apesar de haver comentários de participantes mencionando que não realizaram comportamentos tóxicos, este aspecto não foi adicionado ao quadro.

Sentimentos durante a prática de comportamento tóxico
Raiva
Indiferença
Culpa
Alívio
Superioridade
Entretido
Tristeza

Quadro 3: Sensações vividas pelos participantes ao realizarem algum comportamento tóxico

O primeiro sentimento descrito na tabela, é o sentimento de raiva. Alguns participantes descreviam que esta sensação surgia, comumente, junto de uma forma que os jogadores encontraram para se defender de outros ataques, atuando como vingadores. Abaixo, alguns comentários que explicitam esta emoção e como ela se desenvolve:

“bem, afinal estava com raiva das pessoas e quando sentimos raiva normalmente sentimos vontade de ferir as pessoas que nos deixaram com raiva.”

“As vezes que realizei esses atos, foi para me defender ou defender meus amigos. Mas senti que ficava com mais raiva ainda”

“Me senti uma extensão do estresse que eu estava sentindo.”

“Eu só xingo quando é pra defender alguém, e fico morrendo de raiva, quando não é isso eu só muto todo mundo e continuo o jogo”

“Geralmente relevo muita coisa, aliás não passa de uma pessoa aleatória te xingando atrás de uma tela de computador, mas como eu disse antes, alguns termos me incomodam muito, então vou revidar, seja por mim, ou por outro jogador que está sendo alvo, e o sentimento é de "dar o troco", mutar não é uma opção, me parece mais efetivo que reportar, pelo menos na partida, eles abaixam um pouco a bola.”

Os comentários representam bastante um aspecto principal da toxicidade, que é a ideia de que, em uma comunidade onde a toxicidade é um fenômeno presente, é comum que os jogadores tendam a reproduzir o mesmo comportamento como uma forma de se vingar, já que tantas pessoas realizam sem que haja punição (PAUL ET AL., 2015). Outro aspecto importante destes relatos é que os participantes focam em ressaltar que, muitas vezes, agem em defesa de alguém ou até que o ato de retribuir a ofensa, seria uma forma de colocar estes jogadores “em seus devidos lugares”.

Esta característica se assemelha com o conceito de cultura do cancelamento, em que um grupo de indivíduos censura e exclui algum sujeito que realiza alguma fala ou comportamento controverso (BOVY, 2020). A cultura do cancelamento também se assemelha a como Winnicott compreende o comportamento violento de um indivíduo para o outro. É possível pensar os comportamentos tóxicos como uma forma de excluir o sujeito que realiza um comportamento inadequado e que causa sentimentos aversivo, tanto como na realização de comportamentos tóxicos como uma forma de

manifestar um comportamento violento, ou seja, com a intenção de negar a existência do outro (ANDRADE; BEZERRA, 2009)

Também foi bastante comum os participantes relatarem que se sentiram indiferentes ao realizar determinados comportamentos ou até, como dito por alguns participantes, “normais”. É importante ressaltar que, as pessoas que relataram se sentirem indiferentes, não necessariamente apresentaram esta ausência de emoções em outras perguntas – tal qual “Caso você tenha sofrido algum dos comportamentos ditos anteriormente, como e quanto te afetou?” -, ou seja, colaborando para a ideia de que a comunidade de League Of Legends normaliza, em alguma medida, a realização de comportamentos tóxicos.

“Poucas vezes falei que alguém jogava mal, mas não senti nenhuma mudança de humor.”

“me senti normal, jogos são feitos para desestressar, se não sabe brincar não desce pro play”

“Me senti indiferente”

“Normal.”

Outro sentimento que se encontrou presente na maioria dos relatos – normalmente correlato a outras emoções -, foi o sentimento de culpa. A maioria dos comentários possibilitou a interpretação de que os jogadores que realizaram algum tipo de comportamento tóxico, agiram por conta de um descontrole de suas emoções – seja relacionado a outros jogadores ou até a si mesmo -, não se reconhecendo nas ações tomadas. É importante ressaltar que, apesar de alguns jogadores comentarem sobre terem adotado práticas que impedissem a reincidência deste comportamento – mutando o chat, por exemplo -, a grande maioria dos participantes comenta sobre como, repetidamente, se veem em uma situação de agir de forma tóxica e se culpabilizar por suas ações, porém sem conseguir abolir este tipo de comportamento.

Winnicott (1963) aponta que o sentimento de culpa advém a partir de um ano e meio da criança até os dois anos e meio, a partir de uma ideia de ambivalência do indivíduo, que observa seu potencial de destruir os objetos ao seu redor, porém também consegue perceber quando sua destruição foi designada para objetos considerados como bons para ele. Considerando que Winnicott (1975) reforça que tudo o que pode ser dito sobre o brincar infantil pode ser utilizado para compreender o brincar adulto, porém reforçando que, para o adulto, o brincar se torna uma

experiência perpassada pela cultura e, conseqüentemente, de uma noção de moralidade, é possível pensar que a culpa dos participantes está relacionada á uma percepção de seus atos destrutivos perante o seu grupo cultural e a quebra do contrato social.

Apesar da quebra do contrato social, Winnicott (1960) afirma que, o sentimento de culpa está correlacionado á um desenvolvimento da maturidade humana, mostrando que o indivíduo reconhece a existência de um “outro” ser e que se preocupa com como suas ações afetam seu mundo ao redor, permitindo a reparação de seus atos.

“Me senti mal posteriormente. Mas no momento, xingar a pessoa aliviou minha raiva.”

“Na hora do estresse já julguei jogadores pelo elo, mas me senti mal, pois não gostaria que isso fosse feito comigo. Hoje em dia jogo com o chat desabilitado.”

“Irritado e depois arrependido”

Em relação a outros sentimentos negativos, alguns participantes comentaram se sentirem tristes ou apenas “mal”, muitas vezes correlacionando a tristeza com um sentimento de culpa, por ter ofendido alguém que desconhecem, por não gostarem quando fazem isso consigo mesmo, por terem agido desta forma em um ambiente de lazer, entre outros.

“Me senti triste, por que não gostam quando fazem comigo, mas parece que depois de 5 jogos das pessoas fazendo isso um com outros as vezes você perde a cabeça.”

“Me sinto mal depois de fazer isso, sei que muitas vezes quando a pessoa não tem culpa, ela não mereceu ouvir isso.”

“Mal. Muito mal.”

Também surgiu nesta questão, alguns participantes mencionando a manifestação de sentimentos positivos vindos destes comportamentos. A grande maioria destes participantes relata uma sensação de alívio, como se estivessem conseguindo extravasar emoções relacionadas a algum jogador ou até sobre questões pessoais. Este alívio está geralmente correlacionado com um sentimento do participante estar se vingando por alguma ofensa que outro jogador realizou:

“Aliviado em descontar o ódio em quem estava feedando (morrendo intencionalmente) propositalmente”

“Bem, porque eu exteriorizei algo que eu tava sentindo”

“Aliviado, ao descarregar uma tensão que estava dentro de mim”

“Eufórico e aliviado. Ainda mais quando eu conseguia fazer quem tava zoando engolir as próprias palavras.”

Por mais que os participantes relatem se sentir bem a priori, alguns afirmam que, ao a partida ser finalizada, o sentimento de alívio se transforma em culpa:

“Na hora foi satisfatório, acredito que tenha sido porque eu descontei e liberei a minha raiva, mas depois sempre fiquei triste e com medo de ter afetado muito o psicológico da pessoa e de ter acabado com o dia dela.”

“Normalmente eu me sinto satisfeito por exalar minha irritação, mas posteriormente fico frustrado por ter tomado uma postura tão inútil.”

Para outros jogadores, a sensação em realizar comportamentos tóxicos vai em direção a uma sensação de superioridade. Paul et al.(2015), já apontavam a realização de comportamento tóxico como uma forma de um jogador provar a outro que é mais habilidoso, porém acredito que esta superioridade pode ser dada também como uma forma de um jogador se achar mais forte mentalmente do que outro.

“Superior no meu próprio mundinho”

“Poderoso”

“(…)num momento de furia acabei xingando e usando meu elo para me sentir melhor e me vangloriar.”

Outros jogadores relatam se sentirem bem, ou até não sentirem nada, com a justificativa de que ao realizarem comportamentos tóxicos, estavam pontuando alguma falta de habilidade de outro jogador, tais como os exemplos a seguir:

“Chamei de "noob", mas, particularmente, não acho uma ofensa tão grande. Lido como um "erro" de jogada ou coisa do tipo.”

“Bem pois dar rage e uma maneira de expressar minha raiva e o Neandertal que tá fazendo merda entender que tá fazendo merda”

Por fim, alguns participantes revelam se entreter ao cometer algum comportamento tóxico, pois se divertem com as reações dos outros jogadores. Este grupo em específico, apresenta características semelhantes ao que chamamos de trolls, provocando participantes em um ambiente online para que estes reajam á suas provocações e se crie um conflito, divertindo-se com as reações dos jogadores (Shachaf e Hara, 2010).

Pensando por uma ótica Winnicottiana, é possível analisar, que para alguns jogadores, a possibilidade de realizar atos transgressores não esteja correlacionada a uma manifestação de violência, mas sim como uma manifestação do self. Para Winnicott (1971), o viver criativo, ou seja, a quebra da submissão a realidade externa, é uma forma de saúde. Estes jogadores relatam que o ato de brincar não está necessariamente correlacionado ao ato de jogar League Of Legends, mas sim de provocar os jogadores. Esta forma de atuar, por mais que seja avessa ao convívio da comunidade, é uma forma de atuar criativamente para estes indivíduos, quase como se estivessem jogando um jogo a parte, com objetivos distintos daqueles inicialmente propostos.

“Me sinto realizado quando, por exemplo, chamo um jogador de obeso e ele se ofende, não o faço, pois, odeio obesos ou algo assim, faço apenas para afetar o jogador pois me divirto ver o jogador pedindo para que me reporte e fique triste ou com raiva por conta de xingamentos em um jogo online.”

“Eu só achei engraçado”

“Eu me sinto bem mostrando maestria e mostrando que tenho skin kkkk tipo mandar no chat "cade a skin?" Eu particularmente me divirto com isso(...).”

5.3.5 Motivação

Com o intuito de compreender a motivação dos participantes para terem realizado comportamentos tóxicos, realizou-se a pergunta “Caso você tenha ofendido alguém verbalmente, o que te motivou a fazer isso?”.

Apesar da pergunta ser estruturada de forma aberta, as respostas foram separadas de acordo com 6 grupos a partir dos conteúdos que eram apresentados, sendo possível formar uma tabela para haver melhor visualização destas temáticas. É importante ressaltar que, além destas respostas, também houve participantes que

relataram não ter realizado o comportamento de insultar outro jogador ou que não se lembravam do que os motivou.

Motivos para a realização de ofensas
Rebater outra ofensa
Má jogabilidade/ inexperiência de outro jogador
Jogador troll em sua partida
Estresse por estar perdendo
Circunstâncias externas
Frustração consigo mesmo

Quadro 4: Motivação para a realização de ofensas a outros jogadores

Um dos principais motivos para a realização de insultos a outros jogadores dito pelos participantes, foi o fato destes outros jogadores já terem os ofendido em um primeiro momento. Novamente sendo possível observar que a realização de comportamentos tóxicos está intrinsicamente ligada a um ato de vingança, tal como pontuado por Paul et al. (2015).

É interessante pensar sobre a realização de comportamentos tóxicos como uma forma de vingança em outro sentido. O ato violento citado por Winnicott, é uma reação gerada a partir de situações não agradáveis, em que o indivíduo visa negar a existência do outro que o ocasiona estes sentimentos (ANDRADE; BEZERRA, 2009). Logo, muitos participantes ao extravasarem suas emoções sob aquele outro indivíduo que o ofendeu primariamente, de certa forma, visam eliminá-lo para que os sentimentos desagradáveis minimizem.

“Algum motivo do jogo, geralmente sendo uma resposta para alguma ofensa que o jogador fez”

“Ela me ofendeu primeiro 99% das vezes”

“Eu retuquei! Não vou ficar ouvindo ofensa de graça, né?”

“Responder ou defender a ofensa de outra pessoa comigo ou com outro player.”

Juntamente desta ideia, alguns participantes também relataram que ofenderam, com frequência, pessoas que não necessariamente estavam ofendendo outras, mas estavam deliberadamente estragando a partida, realizando comportamentos *trolls*. Porém esta concepção comumente se confunde com um outro grupo de participantes que relata ofender jogadores que estão jogando mal. Isto pode

ser explicado pelo fato que, como dito anteriormente, League Of Legends é um jogo complexo, onde pessoas do mesmo elo possuem conhecimento desigual sobre o jogo – como por exemplo, alguém pode saber as mecânicas básicas de todos os personagens, enquanto outra pessoa pode saber jogar de forma mais avançada com uma pequena gama destes personagens – e isto, pode fazer com que um mal desempenho de um jogador seja confundido com trollagem.

“A pessoa jogar mal ou trollar”

“por estar trolando minha ranqueada”

“o cara ser ruim ou trolar”

“A pessoa jogar mal ou deliberadamente trolar o game, feedar os caras, ir pra split aleatório, roubar farm, etc”

Porém é importante ressaltar que, também existe participantes que ofendem outros jogadores independente de confundirem má performance com comportamento troll, mostrando que dentro do ambiente de League Of Legends há baixa tolerância para erros:

“quando jogadores jogam mal eu ofendo, quando eu jogo mal sou ofendido, é um ciclo, porém eu não levo pro coração”

“Raiva, e questionamento do porque a pessoa não ser tão hábil ou não entender certas coisas tão facilmente. Quando comecei nesse jogo eu dava muita rage, mas refleti bastante e acabei vendo que fazer isso de nada adianta, além de estar me prejudicando eu acabo prejudicando as pessoas do meu time que de nada tem aver com a raiva que eu sentia por jogadas mal feitas ou por aver pessoas não tão experientes no jogo”

“Provavelmente ele era ruim”

“Por ser péssimo ou burro”

Um outro grupo de participantes que, deriva do grupo acima, relata que a principal motivação para a realização de ofensas dentro do ambiente de jogo se dá por conta de um estresse por estar se desempenhando bem, mas estar perdendo a partida.

“A frustração de jogar bem e os outros jogadores do meu time não colaborarem.”

“provavelmente estresse por estar ganhando e fazendo minha parte e estar sendo afundada por outra pessoa do time.”

“Ele ter sido ruim no meu jogo quase ganho, se não fosse a criatura fuder tudo teríamos ganhado”

“Me motiva pelo fato de eu ser um jogador de performance regular. Dificilmente fico negativo e tenho ótimos números. No entanto não caio com jogadores assim. Caio com feeders e afks. Sem falar nos jogadores que tem conhecimento fraquíssimo de game no entanto caem comigo. Melhor prova que eu tive do quanto é equivocado matchmaking da riot, foi quando eu criei uma segunda conta e em alguns dias peguei platina 3 nela. Sendo q na anterior nunca passei de gold 4.”

Os outros dois grupos menores estão ligados a aspectos subjetivos dos participantes. O primeiro grupo relata que a motivação para ofender outros jogadores advém de circunstâncias externas - como, por exemplo, ter tido um dia ruim - e deslocar estes sentimentos negativos para outras pessoas. Winnicott(1975) traz a ideia que o brincar possibilita a elaboração de conflitos internos, porém ele também afirma que, muitas vezes, a manifestação da violência surge em momentos de alto sofrimento do indivíduo que se vê incapaz de expressar seus sentimentos por meio de palavras(WINNICOTT, 1960) e utiliza de atos transgressores como recursos de expressão (WINNICOTT, 1987). É possível observar este fenômeno a partir das respostas a seguir:

“As brigas e chingamentos dentro do jogo parecem ser um reflexo do stress passado no dia a dia. Essas brigas de certa forma aliviam esse stress”

“A raiva que eu estava sentindo por conta do meu dia fora do jogo.”

“frustração pessoal”

Por fim, o último grupo representa participantes que estavam frustrados consigo mesmo por conta de um mal desempenho na partida e utilizaram do chat do jogo para extravasar estas emoções em outros jogadores. Como dito anteriormente, o espaço do brincar ou, neste caso, o espaço do jogo, permite a demonstração de impulsos agressivos (WINNICOTT, 1994), porém nestas falas o que é observável é um ato de destrutividade e violência, já que é demonstrado uma grande necessidade de extravasar ódio e frustração dos jogadores em relação a eles mesmos, sem a

intencionalidade de reparar os danos realizados aos outros jogadores (ANDRADE; BEZERRA, 2009).

“Quando era mais novo, era bem tóxico, mas a motivação era a frustração de não conseguir subir o elo, pois tinha o sonho de ser um jogador profissional, e me frustrava quando alguém do time ia mal em partida.”

“Confesso que já ofendi players inimigos só por estar perdendo pra eles. Mas geralmente eu ofendo verbalmente pra rebater uma ofensa feita a mim.”

“Estress gerado pelo peso de "eu preciso ganhar e mostrar que sou útil" “

“meu desempenho no jogo”

Ainda com a intenção de se desdobrar nas motivações dos participantes para a realização de comportamentos tóxicos, foram realizadas mais duas questões fechadas. Uma das questões tinha a função de averiguar a relação entre a realização de comportamentos tóxicos e a presença de sentimento de frustração, pedindo que o participante numere de 1 a 5 o quanto concorda com a frase “Você, frequentemente, dirige ofensas verbais a outros jogadores quando irritado/frustrado”, sendo que responder 1 indicaria não concordar e 5 indicaria que o participante concorda bastante. A partir do gráfico abaixo, é possível observar que 311 participantes não concordam com a frase, 146 colocou o número 2, 73 colocou o número 3, 32 colocou o número 4 e 48 colocou o número 5.

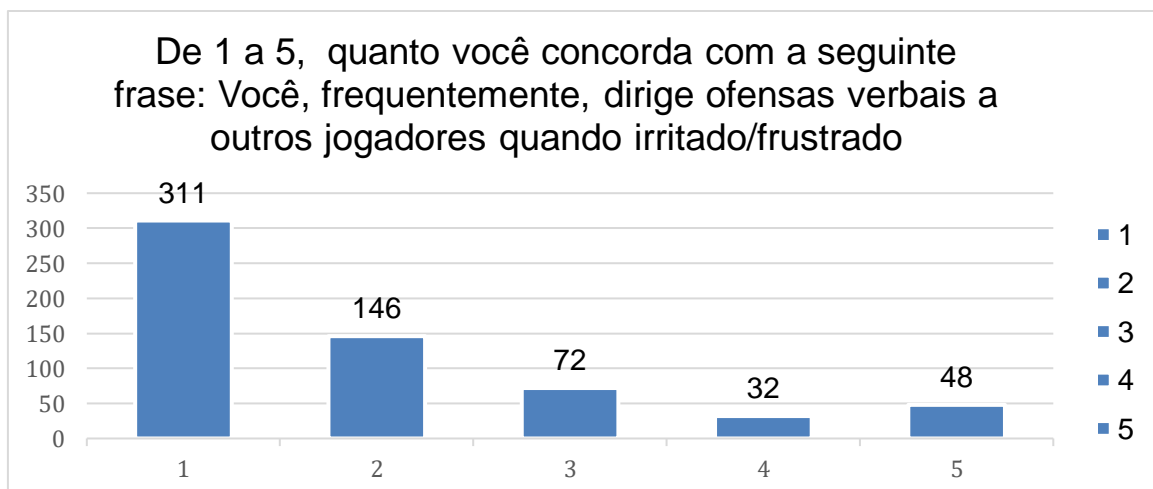


Gráfico 11: Realização de ofensas

As respostas desta pergunta se mostram conflitantes as outras respostas que os participantes deram anteriormente, isto porque, agrupando as respostas dos participantes que menos se identificam com a frase, cerca de 457 indivíduos não associam irritação/ frustração com a realização de comportamentos tóxicos. O interessante é que diversos participantes que responderam os números 1 e 2 nesta questão, relataram sentimentos de raiva, irritação e frustração nas perguntas “Caso você tenha realizado algum dos comportamentos ditos anteriormente, como você se sentiu realizando-o?” e “Caso você tenha ofendido alguém verbalmente, o que te motivou a fazer isso?”.

Os participantes mostram dificuldade em identificar suas ações e sentimentos dentro de jogo e, também, de se apropriar destes aspectos como elementos correlacionados a sua subjetividade. Reforçando-se a ideia de que, a realização de comportamentos tóxicos não está correlacionada a uma demonstração de agressividade, mas sim de uma manifestação de violência, em que o indivíduo possui dificuldade em elaborar seus sentimentos negativos (WINNICOTT,1960), seja em relação a si mesmo ou aos outros e, utiliza de atos, considerados infracionais dentro de jogo, para conseguir expressar suas emoções (WINNICOTT,1987). A dificuldade em compreender suas ações como destrutivas, impede que o indivíduo se responsabilize por seus atos e, desta forma, não existe um movimento reparador, comprometendo este espaço coletivo (WINNICOTT, 1960).

A outra questão que foi realizada, pedia que os participantes numerem de 1 a 5 o quanto concorda com a frase “quanto você acredita que xingar os oponentes pode ser um tipo de estratégia?”, sendo que responder 1 indicaria não concordar e 5 indicaria que o participante concorda bastante. A partir do gráfico abaixo é possível observar que 308 participantes colocaram o número 1, 84 colocou o número 2, 101 colocou o número 3, 48 colocou o número 4 e 68 colocou o número 5.

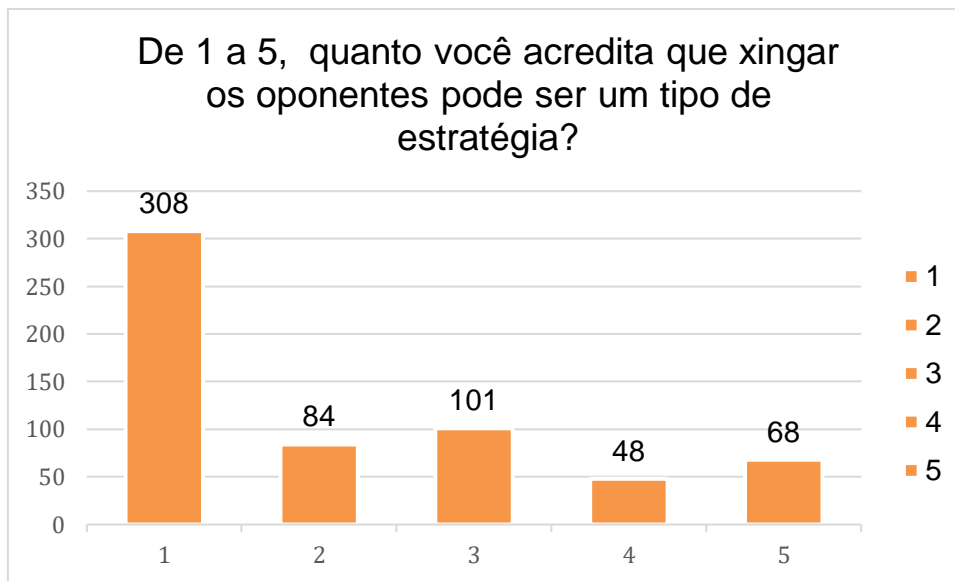


Gráfico 12: Realização de ofensas como estratégia de jogo

É interessante observar que, apesar de pouquíssimos jogadores pontuarem a realização de comportamentos tóxicos como uma forma de estratégia, desestabilizando jogadores e ganhando vantagem em cima deles, ao agrupar as respostas que escolheram o número 3 ou mais, 217 indivíduos, em menor ou maior grau, acreditam que de alguma forma, os comportamentos tóxicos podem servir como uma conduta estratégica.

5.3.6 Sistema de denúncia

Dentro do League Of Legends, ao terminar uma partida, caso algum jogador tenha realizado algum comportamento tóxico, tal como, griefing, flaming, trapaça, assédio, discurso de ódio ou outras formas de atrapalhar o jogo, é possível que os outros jogadores – tanto da equipe aliada quanto inimiga – denuncie (RIOT GAMES, 2013). A Riot Games (2016) em seu FAQ, explica que as punições possuem uma sequência de aplicação: Ao cometer um primeiro erro, o jogador teria uma restrição de chat – não permitindo que ele mande mensagens durante a partida – durante 10 partidas, em um segundo erro esta restrição aumentaria para 25 partidas, a partir do terceiro erro o jogador não pode entrar em partidas por 2 semanas e, por último, no quarto erro, o jogador seria suspenso de jogar permanentemente. É possível que um jogador ultrapasse as etapas de restrição dependendo do quão grave foi a infração

cometida (RIOT GAMES, 2016). Além disso, é importante ressaltar que, caso um jogador se esqueça de reportar logo ao finalizar a partida, é possível reportá-lo pelo próprio site do League Of Legends.

Em 2020b a Riot Games anunciou uma adição ao sistema de report, possibilitando que os jogadores reportem e silenciem outros indivíduos logo na tela em que se seleciona os campeões. Isto ocorreu pois até antes do jogo iniciar, alguns jogadores já xingavam uns aos outros nesta tela, baniam algum campeão que um jogador disse que gostaria de jogar, entre outros comportamentos.

A empresa do jogo, periodicamente, tenta criar formas de reduzir a ocorrência de comportamentos tóxicos. Em 2017 a Riot Games anunciou o evento “Acampamento Yordle”, em que todos os jogadores de League Of Legends eram divididos em dois times e que, diariamente, tinham o objetivo de manter sua barra de energia alta (COUTINHO, 2017). A barra de energia cairia conforme os jogadores tomassem punições por comportamentos negativos e, caso a barra não zerasse, os jogadores poderiam receber recompensas – com exceção daqueles que cometeram alguma infração – (COUTINHO, 2017).

Também em 2017, a Riot Games criou um sistema de honra no League Of Legends, em que, ao final de cada partida, os jogadores poderiam honrar outro jogador e, conforme os jogadores fossem honrados, eles poderiam subir de nível de honra – e ganhariam recompensas por isso- (RIOT GAMES, 2017). Caso algum jogador tome alguma punição, seu nível de honra cairia, podendo até ficar marcado com uma marca de “desonra” (RIOT GAMES, 2017). É importante ressaltar que o nível de honra pode ficar visível para os outros jogadores durante a tela de carregamento.

Considerando a complexidade deste sistema, se fez necessário compreender o quanto e como os jogadores utilizam da denúncia dentro de League Of Legends, além de compreender o quanto os participantes acreditam ser eficaz. Para isso realizou-se a pergunta aberta “Você já chegou a reportar algum deste tipo de comportamento? Qual foi? Você foi o alvo ou foi outra pessoa?”.

Observando o gráfico, é possível ver que cerca de 97,53% dos participantes já reportaram algum jogador por conta de comportamentos tóxicos, enquanto apenas 2,47% não reportou.

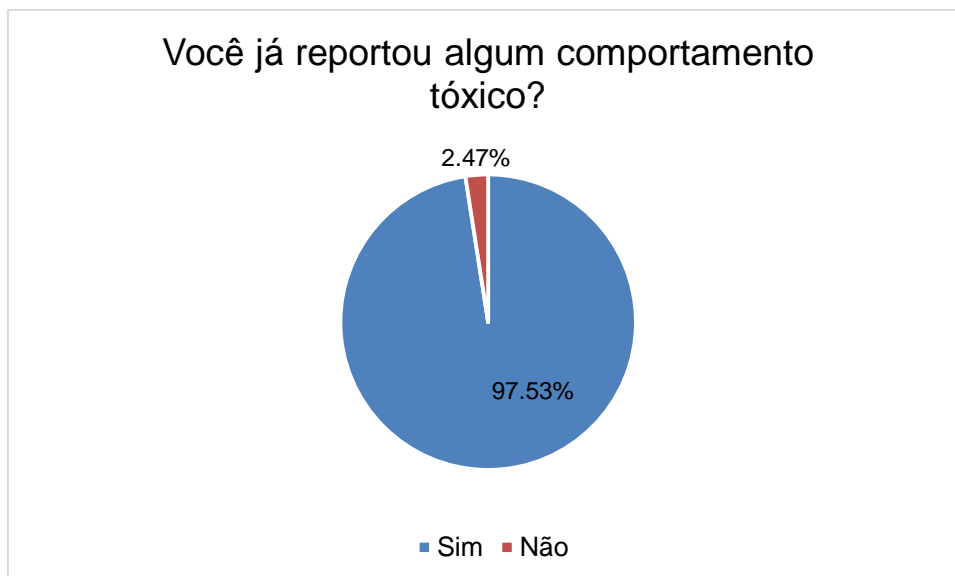


Gráfico 13: Denúncia de comportamentos tóxicos

Dentre os 15 participantes que relataram não terem denunciado nenhum tipo de comportamento tóxico, apenas 1 participante relata não ter denunciado por nunca ter entrado em contato com esta situação, já que joga o jogo há menos de 1 ano e por 1-2 horas por dia. Destes outros 14 participantes, 11 deles possuem um aspecto semelhante, por terem respondido na pergunta “Você acredita que uma pessoa te xingar no jogo tem menos peso do que ser xingado fora do ambiente virtual?” que acreditam que insultos dentro de jogo possuem menos relevância do que ofensas realizadas pessoalmente e por já terem se envolvido na realização de comportamentos tóxicos. A seguir, algumas justificativas relatadas por participantes deste grupo para não terem denunciado comportamentos tóxicos:

“nunca reporteí pois eu não ligo pro que falam em joguinho de fada”

“Não reporteí porque dificilmente há ban dessas pessoas. Deveria ter uma fiscalização do chat”

Em relação ao restante dos participantes que afirmaram já terem reportado comportamentos tóxicos, a grande maioria afirmou denunciar tanto atitudes direcionadas a si próprio quanto a amigos e jogadores de ambas as equipes, porém estas denúncias quase sempre só se davam em relação a comportamentos considerados “graves” pela comunidade, tais como racismo, ameaças, machismo e homofobia. Inclusive é notável que há uma hierarquia entre estas ofensas – já que umas são mais citadas do que outras -, colocando em um primeiro patamar ofensas

racistas, homofobia, ameaças e machismo, em segundo, desistência do jogo ou comportamento troll e, por último, ofensas relacionadas ao jogo em si. É possível observar este fenômeno a partir de diversos comentários feitos durante o questionário, tais como estes:

“Sempre reporto quando presencio comportamentos abusivos e ofensivos que ultrapassem os limites. Uma provocação de gameplay saudável podemos relevar, agora uma ofensa mesmo é sempre reportada por mim.”

“Sim, mas somente casos de racismo/machismo”

“Eu reporto quando existe racismo, homofobia e xenofobia, ou afins no meio. Mas quando a pessoa simplesmente xinga por xingar mesmo, eu nem perco meu tempo.”

“Sim, a maioria foi por comentários sobre feminicídio, racismo e homofobia, quase todos direcionados à outros jogadores da minha equipe “

Um dos principais motivos para que os jogadores priorizem mais algumas ofensas do que outras – para além do que os participantes acreditam ser ofensivo ou não -, é por conta da crença que o sistema de denúncia que a Riot Games criou não é tão efetivo.

“Sim, normalmente reporto quando é algum xingamento preconceituoso, por ser mais efetivo, a riot não dá atenção a reports por feedar, então não vale a pena reportar essa conduta”

“Já, diversas vezes. Comigo e com outras pessoas. Xingamentos diversos no que diz respeito a racismo, misoginia e homofobia. Mas acredito que as punições da Riot não são tão efetivas quanto eles pregam.”

Muitos participantes utilizaram a seção de comentários finais – que era opcional – para justamente pontuar o quão falho seria este sistema de denúncias e que, parte do motivo pelo qual a comunidade de League Of Legends seria tóxica, advém da sensação de impunidade que a própria empresa cria com a ineficiência das punições a estes jogadores com condutas negativas.

Winnicott (1975) afirma que o espaço potencial é um local onde ocorrem os fenômenos transicionais tais como o brincar e a experiência cultural e que o desenvolvimento maturacional poderia ser dado a partir de um ambiente

suficientemente bom. Romão-Dias (2012) pontuou sobre como o espaço virtual pode ser equiparado ao espaço potencial, já que ambos são ambientes constituídos a partir da confiança, para que o indivíduo consiga expor seus conflitos internos e também consiga agir com criatividade para que estruture seu self. Considerando as semelhanças entre estes dois espaços, é possível pensar que em um jogo que os jogadores se sintam desamparados pelo sistema de denúncia, ou seja, que o ambiente não está sendo suficientemente bom, além de falhar em desenvolver a capacidade de confiança dos jogadores, trará frustração a eles – que possivelmente desencadeará mais comportamentos violentos -.

“O sistema de reporte é horrível e ineficiente, isso motiva muito os jogadores a serem agressivos já que quase nunca resulta em punição.”

“As vezes parece que a riot não toma ações suficiente pra inibir ou diminuir tais atitudes dos jogadores.”

“O que mais irrita é a falta de punição no league of legends, por mais que a riot jure que está punindo é muito pouco. Acredito que se as contas fossem vinculadas com RG /CPF e o Ban fosse permanente resolveria muita coisa nesse jogo”

“Acho que a Riot tinha que levar as denúncias mais a sério.”

É importante ressaltar que, este tipo de crítica é extremamente comum em jogos online. Um estudo realizado pela ADL em 2019 já apontava que 62% da amostra de jogadores de diversos jogos online, acreditam que as empresas deveriam realizar mais intervenções para tornar estes jogos mais seguros. Principalmente em jogos gratuitos, como o League Of Legends, o problema com comportamentos tóxicos é ainda mais presente, pois ao ser banido permanentemente, por exemplo, como o jogo é gratuito, o jogador pode apenas criar outra conta sem realmente ter algum prejuízo (LIN & SUN;2011), logo, a punição acaba perdendo seu sentido.

5.3.7 Comunidade tóxica

Por fim, a última pergunta realizada no questionário era “Você acredita que a comunidade do League Of Legends seja tóxica? Por quê?”. Esta questão era aberta e tinha como finalidade compreender como a própria comunidade se percebe.

No gráfico abaixo é possível observar que cerca de 97,8% dos participantes acreditam que a comunidade de League Of Legends, em maior ou menor grau, é tóxica, 1,8% discordam desta afirmação e 0,3% não tem opinião formada sobre este assunto.

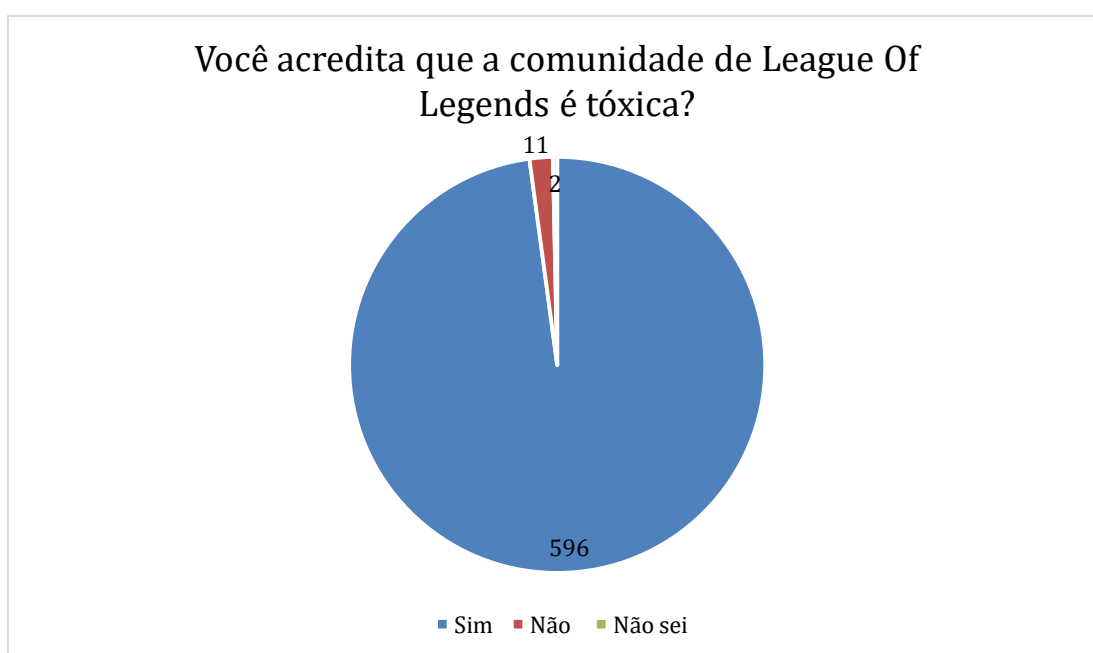


Gráfico 14: Percepção sobre a toxicidade da comunidade

Em relação á aqueles que não concordam com a afirmação de que a comunidade de League Of Legends é tóxica, é interessante observar que todos os 11 participantes, responderam na pergunta “Caso você tenha sofrido algum dos comportamentos ditos anteriormente, como e quanto te afetou?” que não se afetam com eventuais comportamentos tóxicos. E a principal justificativa para que não achem a comunidade tóxica é por acreditarem que é algo comum do jogo e, principalmente, do universo de jogos em geral.

Winnicott (1975) afirma que o brincar do adulto, se torna uma ação socialmente compartilhada, que possui função cultural e moral. Visto que é a própria comunidade que define que comportamentos são aprovados (BOTHELHO, 2016) - é a própria

comunidade que funda sua cultura -, é possível pensar que estes jogadores afirmam que a comunidade não seja tóxica pois muitos associam certos comportamentos não como desvios, mas sim, elementos particulares da cultura do jogo. Por um outro lado, alguns até afirmam que esse condutas negativas são algo inerente ao homem, que se torna mais recorrente em ambientes virtuais por conta do anonimato. Aspecto pontuado por Suler(2004) como um dos principais motivos para que haja o efeito de desinibição online, já que, por meio da anonimidade dissociativa, dentro do espaço virtual o jogador consegue se distanciar de si mesmo por não ter sua identidade revelada, dando uma falsa sensação de segurança para realizar comportamentos atípicos.

“Acho que não, é normal esse tipo de comportamento em jogos competitivos em time.”

“N mt, eu diria q a comunidade de jogos é tóxica, quando alguém quer se acalmar normalmente vai jogar e acaba se irritando mais”

“Não. Qualquer um tem altos e baixos, e muitos usam o conforto proporcionado pelo anonimato da Internet para extravasar uma possível frustração que vive ou que viveu no dia. Muita coisa que eu já cheguei a vivenciar no decorrer dos anos mais pareciam frustrações extravasados do que qualquer essa "toxicidade".”

“Não, é normal ate”

Em relação aos participantes que concordaram com a afirmação de que a comunidade de League Of Legends é tóxica, os motivos são os mais variados. Alguns, já foram trazidos dentro desta pesquisa, como por exemplo, a baixa credibilidade que os jogadores têm em relação ao sistema de denúncia, acreditando que por ser ineficaz, jogadores com conduta negativa não são penalizados – dando a eles uma sensação de impunidade - e, ainda, cria-se a ideia que seja necessário que os próprios jogadores combatam estas ações, gerando um ciclo de toxicidade (PAUL; ET AL, 2015).

“Para caralho, por conta do sistema fraco de reports”

“Sim. Porque as denúncias não surtem efeito, a punição não é de fato aplicada.”

“Sim, por ser um problema de gerência da organização do jogo (RIOT). A empresa disponibiliza de um sistema de

'report' e 'tickets', mas não possui estrutura capaz de suprir a demanda da comunidade em regular/julgar. Uma vez que os jogadores sabem que a chance de sair impune é quase certa, não se intimidam pela existência de nenhum dos sistemas regulatórios.

Outros participantes, colocam em questão o aspecto competitivo do jogo. Como dito anteriormente, Shores et al. (2014) mencionou que jogos competitivos apresentam índices de toxicidade elevados, Liu, Li & Santhanam(2013) pontuam que jogadores focados em modos de jogos competitivos, gastam mais tempo melhorando suas habilidades, logo, envolvem-se mais com o jogo do que jogadores casuais. Além disso, o gênero MOBA apresenta como característica, além da competitividade, a necessidade de que os jogadores cooperem com outros desconhecidos (FERNANDEZ, 2017)., fator que pode causar frustração, já que a comunicação só pode ser dada por um chat de texto. Muitos participantes relatam que a competitividade que deveria ser entre os dois times, também é passada para os jogadores de um mesmo time, havendo uma necessidade de um jogador provar ser melhor que outro ou até de se reafirmar sobre seu entendimento de jogo – provavelmente pelo conhecimento do jogo ser dado de forma desigual -:

“Sim. Uma comunidade de jogadores extremamente ansiosos e competitivos (de maneira ruim) tentando passar um por cima do outro. Raramente ocorrem partidas aleatórias onde todos se ajudam. Mas em si, é uma comunidade extremamente tóxica.”

“Sim, acredito que o ambiente competitivo gera frustração, e as pessoas tem dificuldade de aceitar e aprender com os erros, é mais fácil culpa dos outros que focar nos próprios erros, e acredito que a população em geral é tóxica e também cresceu com a cultura de bullying e leva isso pra todo lugar”

Alguns participantes também relatam que esse tipo de comportamento é normalizado pela cultura da comunidade. Diversos jogadores profissionais, influencers e até grupos de *facebook* realizam comportamentos tóxicos até fora do ambiente de jogo e utilizam este tipo de ato como uma forma de entreter o público. Shores et al (2014) em seu trabalho, afirmou que o comportamento tóxico é caracterizado e definido de acordo com as características de cada comunidade de jogo online, por exemplo, se a comunidade acaba por normalizar provocações, é esperado que a comunidade de League Of Legends não veja problema em reproduzir este tipo de ação.

“Sim, principalmente pelo fato de alguns influenciadores/streamers da comunidade normalizarem esse tipo de comportamento”

“Sim. Eu também contribuo para isso. Acredito que seja do sangue competitivo do brasileiro, o que se prova inclusive pelos "trash talks" que os próprios jogadores profissionais utilizam em seus jogos ranqueados ou profissionais.”

Outros participantes afirmam que a comunidade ser tóxica se dá por conta das características predominantes dos jogadores. Como dito anteriormente, a comunidade gamer cresceu atrelada ao conceito de boys club, ou seja, é um espaço que se concretizou a partir da ideia de ser um ambiente exclusivo para rapazes (RODRIGUES, 2014). Os videogames são idealizados e concretizados para um público masculino e heteronormativo (MEDRADO, 2020) que geralmente são avessos á discussões sociais (MASSANARI, 2017), logo, é esperado que a comunidade apresente comportamentos tóxicos, principalmente em relação a jogadores que não adentram a este padrão.

“Sim. A comunidade gamer em si, culturalmente, é tóxica. Todos são voltados à dominação (por sinal, masculina e/ou hétero) e, para exercê-la, é necessário existir subjugação. Com isso, players com pouca experiência, mulheres, lgbs, negros e afins são os alvos. Ou seja, a comunidade é reflexo de uma sociedade que enfrenta as mesmas questões, porém, não há rosto rapidamente identificável, então manifestar a dominação é mais confortável.”

“Muito. Uma das comunidades mais tóxicas. Talvez pq o seu público alvo esteja inserido em um grupo social onde as pessoas não têm noção do quanto as palavras ferem ou que não tem conhecimento sobre os tipos de preconceito.”

“Muito. Principalmente por ser formada majoritariamente por homens. É só acompanhar páginas de E-sport. Sempre tem comentários misóginos nos posts.”

“Demais. Porquê é composta por homens que não possuem vontade nenhuma de lidar com o mínimo de respeito as pessoas ao redor e expressam seu descontentamento e sexismo no ambiente virtual pôr não estarem vulneráveis.”

Por fim, muitos participantes atrelam a toxicidade da comunidade a uma dificuldade que muitos dos jogadores possuem em lidar com a frustração que o jogo pode ocasionar. Alguns participantes até deduzem que, muitos dos jogadores, devem

levar suas frustrações cotidianas para o espaço do jogo, deslocando sentimentos negativos - que possuem sobre questões pessoais - em outros jogadores.

“Sim, pois a maioria dos jogadores coloca todo seu emocional fragilizado em um jogo onde ele também se frustra pois depende das demais pessoas para realizar uma boa partida. De certa forma também acho que pode ser um reflexo do que passam fora do jogo, a competitividade agressiva, o desequilíbrio emocional e a violência durante o jogo pode ser apenas um fio de tamanha desordem emocional da vida do jogador de LOL.”

“Sim. Não sei explicar o motivo, mas creio que a comunidade de jogos sempre foi muito excluída da sociedade, principalmente até meados de 2010, então, a comunidade se tornou um ambiente de reclusão e toxicidade, e conforme mais pessoas foram entrando no jogo, mais a toxicidade já presente se espalhou.”

“sim, reflexo de como as pessoas são e de como não somos ensinados a lidar com frustrações e problemas pessoais.”

“Sim, pq a maioria é infantil demais, ou tem muitos problemas psicologicos e se esconde atras do jogo para aliviar seus traumas e problemas”

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos online pertencem ao cotidiano da maior parte da população brasileira e se mostram como uma forma de gerar mobilizações psíquicas. Este trabalho desenvolveu-se a partir da adoção de uma ótica de entendimento em que os jogos online podem ser analisados como uma extensão do brincar de Winnicott, visando compreender as motivações para as manifestações de comportamentos tóxicos entre os jogadores de League of Legends.

A partir da análise de dados, o perfil de quem, comumente, realiza comportamentos tóxicos pode ser caracterizado por homens, héteros, entre 18 e 27 anos, que investem várias horas jogando League Of Legends e que relatam não se afetarem com eventuais comportamentos tóxicos. Ao serem questionados sobre quais são os tipos de comportamentos que costumam realizar com frequência, a maioria relata estar envolvida com flaming e ofensas relacionadas a habilidade dentro do jogo.

A motivação para a realização de comportamentos tóxicos foi frequentemente associada a sentimentos de raiva e frustração, mas principalmente, pelo fato de algum outro jogador ter ofendido os participantes, a priori. Como pode ser observado em trabalhos anteriores (relatados no percurso da reflexão), nesta pesquisa a percepção sobre a realização de comportamentos tóxicos também se dá de forma ambígua, com muitos participantes não compreendendo certas atitudes realizadas como tóxicas.

A contribuição deste trabalho é perceptível na apresentação de um acréscimo na intensidade dos comportamentos tóxicos e, conseqüentemente, de novas modalidades de ofensas. As referências bibliográficas anteriores apresentavam uma predominância em comportamentos de trollagem e ofensas relacionadas a habilidade em jogo, porém a partir da realização desta pesquisa observou-se uma grande quantidade de jogadores relatando alto índice de incentivo a suicídio, ameaçando e até amaldiçoando doenças a outros jogadores.

Este trabalho foi desenvolvido durante a pandemia de COVID-19 que moldou um contexto bastante único sobre o arranjo da vida de diversos brasileiros. Existem dois aspectos principais sobre esta conjuntura: o primeiro onde a população foi instruída para permanecer em casa – havendo a mudança para o ensino e trabalho remoto em diversas áreas – e, o segundo aspecto no alto índice de falecimento de cidadãos por conta da disseminação do vírus ou até de complicações causadas por esta doença.

Estes aspectos se mostraram relevantes tanto para a atualização das formas de demonstrar toxicidade dentro do jogo – praguejando a doença para outros jogadores e seus familiares – quanto para o aumento do sentimento de frustração e a possibilidade de permanecer mais horas jogando, combinação que acarretou o aumento de comportamentos tóxicos e de efeitos mais negativos sobre os jogadores.

É fundamental ressaltar a quantidade considerável de relatos incentivando o suicídio de outros jogadores ou até falas sobre ameaças físicas e sexuais que muitos participantes afirmaram ouvir dentro do ambiente de jogo. Estes aspectos apontam que é necessário um maior aprofundamento em trabalhos futuros sobre estes tipos de manifestações, para compreender suas motivações e seus aspectos, mas também para investigar os efeitos que uma constante exposição a este tipo de comportamento tóxico pode gerar a curto e a longo prazo. Sinalizando uma necessidade emergente

de se buscar soluções para estas manifestações ao considerar a quantidade de indivíduos que relatou sofrer com ideias suicidas e sintomas psicopatológicos após adentrar em contato com este tipo de comportamento.

O presente estudo obteve uma grande amostra de respostas em seu questionário e este fenômeno permitiu a abertura de diversas discussões que, infelizmente, não puderam ser aprofundadas. Visa-se para futuros estudos compreender a realização de comportamentos xenófobos, questão que não foi abordada neste trabalho em nenhuma parte do questionário e da revisão bibliográfica, porém se mostrou como uma demanda dos próprios participantes na aba de sugestão do questionário.

Por fim, outro aspecto que seria interessante compreender e aprofundar diz respeito a presença de crianças dentro do League Of Legends, pois, apesar deste trabalho conter respostas apenas de jovens maiores de 18 anos, em muitas respostas colocou-se a imagem de crianças como possíveis agentes tóxicos. Além disso, a partir das novas formas apresentadas de realização comportamentos tóxicos é indispensável compreender os efeitos em crianças de discursos contendo ameaças e indução a suicídio.

7.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTO, Denise, "Girls and gaming: a summary of the research with implications for practice," *Teacher Librarian*, vol. 31, pp. 8-14, 2004 2004.

ALVES, L. R. G. (2004). *Game over: jogos eletrônicos e violência*. (Tese de doutorado). Universidade Federal da Bahia, Salvador.

ANDERSON, C. A., SHIBUYA, A., IHORI, N., SWING, E. L., BUSHMAN, B. J., SAKAMOTO, A. & SALEEM, M. (2010). Violent videogame effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.

ANDRADE, Elaine Vasconcelos de; BEZERRA JR., Benilton. Uma reflexão acerca da prevenção da violência a partir de um estudo sobre a agressividade humana. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro , v. 14, n. 2, p. 445-453, 2009. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232009000200013&lng=en&nrm=iso>. access on 10 Dec. 2020. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232009000200013>.

ARAM. [S. l.]: League Of Legends Wiki, 13 abr. 2021. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/ARAM>. Acesso em: 1 jun. 2021.

AZAD, Arman (2020). Estudos afastam relação entre videogames e violência: Especialistas dizem que há poucas evidências ligando jogos à violência no mundo real. [S. l.], 8 mar. 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/03/08/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia>. Acesso em: 8 dez. 2020.

AZEVEDO, Monia Karine; MELLO NETO, Gustavo Adolfo Ramos. O desenvolvimento do conceito de pulsão de morte na obra de Freud. **Rev. Subj.**, Fortaleza , v. 15, n. 1, p. 67-75, abr. 2015 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2359-07692015000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 01 jun. 2021

BARTHLOW, B. D., BUSHMAN, B. J. & SESTIR, M. A. (2006). Chronic violent videogame exposure and desensitization to violence: behavioral and event related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532–539.

BBC News. Como as Mulheres Passaram de Maioria a Raridade nos Cursos de Informática.

13 de abril de 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/como-as-mulheres-passaram-de-maioria-a-raridade-nos-cursos-de-informatica.ghtml>(acesso em 1 de junho de 2021)

BLACKBURN, J., & KWAK, H. (2014). STFU NOOB!: predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* (p. 877-888). ACM.

BOUCHER, D., & KELLY, P. (2003). *The social contract from Hobbes to Rawls*. London: Routledge.

BOTELHO, Isaura. Dimensões da cultura e políticas públicas. *São Paulo em Perspectiva*, São Paulo, v. 15, n. 2, 2016

BOVY, Phoebe Maltz. **Cancel culture is a real problem. But not for the people warning about it.** [S. l.], 9 jul. 2020. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/outlook/2020/07/09/cancel-culture-is-real-problem-not-people-warning-about-it/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

BRANDAO, Roberta Purper; BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas; VILHENA, Junia de. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 10, n. 3, p. 835-863, set. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000300007&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 dez. 2020.

BUCKELS, E. E., TRAPNELL, P. D., PAULHUS, D. L. (2014). **Trolls just want to have fun. Personality and Individual Differences**

CARVALHO, Evelise. **CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINE: CATEGORIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS, LEVANTAMENTO NACIONAL DOS JOGADORES E PERFIL DAS VÍTIMAS**. Dissertação (Mestrado em psicologia) - UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ, Curitiba, 2014.

CASTRO, Fabio. (2020). A autonomia da pulsão de morte na metapsicologia freudiana. *Voluntas: Revista Internacional de Filosofia*, 11(2), 62-101. doi:<https://doi.org/10.5902/2179378642454>

COLLIÈRE, M.F. Promover a vida: da prática das mulheres de virtude aos cuidados de Enfermagem. Lisboa: Sindicato dos Enfermeiros portugueses, 1989.

COUTINHO, Bia. League of Legends: Evento 'Acampamento Yordle' quer incentivar bom comportamento dentro de jogo: Já avisa aquele seu amigo esquentadinho!. [S. l.]: Ign, 14 set. 2017. Disponível em: <https://br.ign.com/league-of-legends/53256/news/league-of-legends-evento-acampamento-yordle-quer-incentivar-bom-comportamento-dentro-de-jogo>. Acesso em: 2 jun. 2021.

COUTINHO, Wendell. Cuidado com o rage, você pode ser a próxima vítima!. [S. l.]: PsicologiaViva, 14 set. 2018. Disponível em: <https://blog.psicologiaviva.com.br/rage/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

COSTA, Teresinha. Psicanálise com crianças. 3 ed., Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

DE LA TORRE-LUQUE, A. & VALERO-AGUAYO, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29, (2), 311-318. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16726244028>

DEUX, K. e LAFRANCE, M. (1998). Gender. Em D. T. Gilbert; S. T. Fiske e G. Lindzey (Orgs.). *The handbook of social psychology* (4ª ed., Vol. I, pp. 788-827). Boston, MA: McGraw-Hill.

DIAS, Elsa Oliveira. Winnicott: agressividade e teoria do amadurecimento. **Natureza Humana**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 9-48, 9 jun. 2000. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/nh/v2n1/v2n1a01.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2020.

Distribuição de Ranks. [S. l.]: LeagueOfGraphs, 1 jun. 2021. Disponível em: <https://www.leagueofgraphs.com/pt/rankings/rank-distribution>. Acesso em: 1 jun. 2021.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.; FERGUSON, Christopher J. Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. **The Royal Society Publishing**, [S. l.], 22 jul. 2020. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.200373#d1e1727>. Acesso em: 9 set. 2020.

FAHLSTRÖM, Josefine; MATSON, Emma. **Preventing Toxic Behaviour through Game Mechanics**. 2014. Degree project (Game Design and Graphics) - Uppsala Universitet, [S. l.], 2014.

FEIN, G. (1981). Pretend play in childhood: An integrated review. *Child Development*, 52, 1095-1118.

FELPS, W., MITCHELL, T. R., & BYINGTON, E. (2006). How, when, and why bad apples spoil the barrel: Negative group members and dysfunctional groups. *Research in Organizational Behavior*, 27, 175-222

FERGUSON, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and Negative Effects of Violent Videogames. *Psychiatr Q*, 78(4), 309–316.

FERGUSON, C. J., & KILBURN, J. (2010). Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent videogame effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178.

FERNANDEZ, Amanda. **Comportamento Tóxico em Jogos Multiplayer Online: Uma Revisão Narrativa**. Orientador: Thaíse Campos Mondin. 2017. 23 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em psicologia) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/psicologia/files/2019/02/TCC-Amanda-Fernandez-Psicologia.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2020.

FOO, Chek Y.; KOIVISTO, Elina. M. I. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. In: International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology: Singapura, 2004. DOI: 10.1145/1067343.1067375

FORTIM, Ivelise(org.) **O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes**. São Paulo: Homo Ludens, 2020. Disponível em cartilhagames.com.br

FRAGOSO, Suely. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. [S. l.], 3 jul. 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141888/000989638.pdf?sequence=1>. Acesso em: 8 dez. 2020.

FREE to Play?: Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games. [S. l.]: ADL, 2019. Disponível em: <https://www.adl.org/free-to-play>. Acesso em: 2 jun. 2021.

FREUD, S. (1969a). Escritores criativos e devaneio (Edição Standard das Obras Completas de Sigmund Freud, Vol. 9). Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1908).

FREUD, Sigmund. (1996). Além do princípio do prazer. In J. Strachey, *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Vol. 18). Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1920)

FROSTLING-HENNINGSSON, M.. First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood". *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 2009. 557-562p.

FULGENCIO, Leopoldo. O brincar como modelo do método de tratamento psicanalítico. **Rev. bras. psicanál**, São Paulo , v. 42, n. 1, p. 123-136, mar. 2008 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-641X2008000100013&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 dez. 2020.

GALLINA, Luiz Mello. **Brincar de MMORPG**. Orientador: Sérgio Wajman. 2012. 82 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em psicologia) - Faculdade de ciências humanas e da saúde, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

GARCIA, Roseana Moraes. A agressividade na psicanálise winnicottiana. 2009. Trabalho de conclusão de curso (Doutorado em psicologia clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [S. l.], 2009. p. 217. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/15895/1/Roseana%20Moraes%20Garcia.pdf>. Acesso em: 8 dez. 2020.

GEHLEN, Ivaldo; MOCELIN, Daniel Gustavo. Organização Social e Movimentos Sociais Rurais. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2009.

GRANDO, Carolina M.; GALLINA, Luiz Melo; FORTIM, Ivelise. No Clube do Bolinha: Sentimentos e Percepções a Respeito da Presença Feminina nos Games. Trabalho apresentado no XII SBGames, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 16 a 18 de outubro de 2013. Disponível em:http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-20_full.pdf. Acesso em: 1 de junho de 2021

GREGORIO, Gregório De Sordi; AMPARO, Deise Matos do. O BRINCAR E O ESPAÇO POTENCIAL NO AMBIENTE VIRTUAL. **Ágora (Rio J.)**, Rio de Janeiro , v. 21, n. 1, p. 71-82, abr. 2018 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-14982018000100071&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 dez. 2020. <https://doi.org/10.1590/1809-44142018001007>

GUNTER, W. D.; DALY, K. .Causal or spurious: using propensity score matching to detangle the relationship between violent videogames and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, 28(4). 2012. 1348–1355p.

HUIZINGA, Johan.Homo ludens: *O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971. (Originalmente publicado em 1938)

KIRMAN, B., LINEHAM, C., & LAWSON, S. .**Exploring mischief and mayhem in social computing or: how we learned to stop worrying and love the trolls**. In CHI'12 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 2012. 121-130p

KLEIN, Melanie. A psicanálise de crianças. Rio de Janeiro: Imago, 1997. 350 p.

KURTZ , Gabriela Birnfeld. A prática do griefing dentro das regras do jogo: uma análise do jogo Dota 2. [S. l.], 8 dez. 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157463.pdf>. Acesso em: 8 dez. 2020.

KWAK, H., BLACKBURN, J., HAN, S. .Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, 2015. 3739-3748p

LIN, J. H. . Do videogames exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 2013.

LIN, H. ; SUN, C. T. . Cash trade in free-to-play online games. *Games and Culture*, 6(3), 2011.

LIN, H., & SUN, C. T.. ." White-Eyed" and" Griefer" Player Culture: Deviance Construction in MMORPGs. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, 2007.

LIU, D., Li, X., & SANTHANAM, R. . Digital Games and Beyond: What Happens When Players Compete. *MIS Quarterly*, 37(1), 2013.

LOL: ENTENDA O BÁSICO PARA COMEÇAR A JOGAR LEAGUE OF LEGENDS: O game mais famoso do mundo anda em crescimento, e quem quer começar a jogar tem que saber do básico. [S. l.]: Esportsbr, 6 nov. 2019. Disponível em: <https://esportsbr.com/noticia/lol-entenda-o-basico-para-comecar-a-jogar-league-of-legends>. Acesso em: 1 jun. 2021

MARGOLIS, Jane; FISHER, Allan. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002.

MARQUEZ, Zeh. GUIA DEFINITIVO: Glossário de League of Legends. [S. l.]: Vigília Nerd, 24 nov. 2018. Disponível em: <https://vigilianerd.com.br/guia-definitivo-glossario-de-league-of-legends/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

MASSANARI, Adrienne. #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 2017.

MEDRADO, Andrea. O Silêncio não é a Melhor Arma: Misoginia e Violência contra as Mulheres no Game League of Legends. *Revista Animus*, Rio de Janeiro, v. 19, n. 39, 19 abr. 2020.

MEIRA, Edmeia Campos et al. Vivências de mulheres cuidadoras de pessoas idosas dependentes: orientação de gênero para o cuidado. *Escola Anna Nery* [online]. 2017, v. 21, n. 2 [Acessado 1 Junho 2021] , e20170046. Disponível em: <<https://doi.org/10.5935/1414-8145.20170046>>. Epub 22 Maio 2017. ISSN 2177-9465. <https://doi.org/10.5935/1414-8145.20170046>.

NETO, JOAQUIM ALVINO DE MESQUITA. Uma análise sobre o comportamento tóxico em jogos on-line baseada em tópicos de conversa. Orientador: Karin Becker. 2019. 134 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [S. l.], 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189383/001087435.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 1 jun. 2021.

OLIVA, Sueli Epstein. *O brincar do adulto: uma abordagem transacional*. 1991. 207 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1991.

PAUL, H. L., BOWMAN, N. D., & BANKS, J.. **The enjoyment of grieving in online games**. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 7(3), 243-258, 2015.

Pesquisa Game Brasil 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>. Acesso em: 17 maio.2021.

PEREIRA, Ana Elisa Lopes Mendes. **O Papel das Mulheres nos Jogos Online**. Dissertação (Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação) - Instituto Universitário de Lisboa, [S. l.], 2017.

PEREIRA, Danilo. **Série Básica: Ouro – Como funciona a Economia do LOL**. [S. l.], 10 maio 2020. Disponível em: <https://portalarena.com.br/blog/e-sports/como-funciona-a-economia-do-lol/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. [S. l.], 13 fev. 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 8 dez. 2020.

Quit. [S. l.]: Dicionário inFormal, 19 outubro 2017. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/quit/2488/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

RIOT GAMES (California,US). **Aprenda o básico**. [S. l.], 2020a. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em: 9 jun. 2021.

RIOT GAMES. Denunciando um Jogador - Guia. [S. l.]: Riot Games, 8 maio 2013. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752884-Denunciando-um-Jogador-Guia>. Acesso em: 2 jun. 2021.

RIOT GAMES. Ferramenta de Feedback Instantâneo - FAQ. [S. l.]: Riot Games, 26 jan. 2016. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/207489286-Ferramenta-de-Feedback-Instantâneo-FAQ>. Acesso em: 2 jun. 2021.

RIOT GAMES. Honra - Perguntas Frequentes. [S. l.]: Riot Games, 8 jun. 2017. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/115008474148-Honra-Perguntas-Frequentes>. Acesso em: 2 jun. 2021.

RIOT GAMES. Ranked FAQ - League of Legends. [S. l.]: Riot Games, 12 jan. 2015. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/204010760-Ranked-Play-FAQ>. Acesso em: 1 jun. 2021.

RIOT GAMES. SILENCIAMENTO E DENÚNCIA NA SELEÇÃO DE CAMPEÕES: Daremos início aos testes com as novas ferramentas de comportamento na Seleção de Campeões. [S. l.]: Riot Games, 2020b. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/silenciamento-e-denuncia-na-selecao-de-campeoes/>. Acesso em: 2 jun. 2021.

RIOT GAMES. ANTI-CHEAT KERNEL DRIVER: We're protecting some of Riot's upcoming games with new anti-cheat systems.. [S. l.]: Riot Games, 2020c. Disponível em: <https://eune.leagueoflegends.com/en-pl/news/dev/dev-null-anti-cheat-kernel-driver/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

RIGUEIRAS, Siouxsie. Chat do LoL: saiba usar comandos, atalhos e emotes em conversas online: Conheça os principais comandos, atalhos e emotes do chat do League of Legends. [S. l.]: TechTudo, 9 jan. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/chat-do-lol-saiba-usar-comandos-atalhos-e-emotes-em-conversas-online-esports.ghtml>. Acesso em: 1 jun. 2021.

RODRIGUES, Letícia. Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva das Relações de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends. 2014. Trabalho de conclusão de curso-Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

ROMÃO-DIAS, Daniela; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O brincar e a realidade virtual. **Cadernos de psicanálise**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 1-17, 12 abr. 2012. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cadpsi/v34n26/a07.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2020.

SAARINEN, Teemu. Toxic behavior in online games, 2017. Disponível em: <http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-201706022379>

SHACHAF, Pnin e HARA, Noriko. Beyond vandalism: Wikipedia trolls. *Journal of Information Science*, 2010.

SHORES, K. B., He, Y., SWANENBURG, K. L., KRAUT, R., & RIEDL, J. **.The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game.** Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing, 2014.

SQUIRE, K., Videogames and learning: teaching and participatory culture in the digital age. Teachers college press, New York, 2011.

STEIN, Roger. Mutar. [S. I.]: Dicionário inFormal, 1 mar. 2021. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/mutar/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

STEIN, Thaís. O que são memes?. [S. I.]: Dicionário Popular, 2020. Disponível em: <https://www.dicionariopopular.com/meme/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

STROPPIA, Thiago Virgílio da Silva; GOMES, Daniel Alexandre Gouvêa; LOURENÇO, Lelio Moura. Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura¹. **Psicol. rev. (Belo Horizonte)**, Belo Horizonte , v. 23, n. 3, p. 1012-1033, dez. 2017. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682017000300014&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 dez. 2020. <http://dx.doi.org/10.5752/P.1678-9563.2017v23n3p1012-103>.

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior*, vol. 7, n. 3, p. 321-325. New Jersey, 2004.

SUTTON-SMITH, Brian. The ambiguity of play. Boston: Harvard University Press, 2011.

SUZUKI, F. T. I. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *J. Bras. Psiquiatr.*, v. 58, n. 3, p. 162-168, Rio de Janeiro, 2009

Tiltar. [S. I.]: Dicionário inFormal, 16 maio 2018. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/tiltar/>. Acesso em: 1 jun. 2021.

TURKLE, S. *A vida no ecrã: identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

WEIBEL, D., WISSMATH, B., HABEGGER, S., STEINER, Y., & GRONER, R. .Playing online games against computer-vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 2008.

WINNICOTT, D. W. (1999) Agressão, Culpa e Reparação. In: Winnicott, D. W. *Privação e Delinquência* (pp. 153-162). São Paulo, SP: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1960).

WINNICOTT, D. W. *Agressão e suas raízes – raízes da agressão*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

WINNICOTT, D.W. (1965). Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo. In *O ambiente e os processos de maturação*. Porto Alegre: Artes Médicas.

WINNICOTT, D. W. (1958/2000). *Da pediatria à psicanálise: obras escolhidas*. Trad. David Litman Bogomoletz. Rio de Janeiro: Imago

WINNICOTT, D. W. (1996). "Introdução primária à realidade externa: os estágios iniciais" in Winnicott

WINNICOTT, D.W. *Natureza Humana*. Rio de Janeiro: Imago, 1990.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. [S. l.: s. n.], 1975. 203 p.

WINNICOTT, D.W. (1971). O conceito de indivíduo saudável. In *Tudo começa em casa*. São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D. W. (1963). O ambiente e os processos de maturação: Estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Porto Alegre: Artes Médicas. 2005

WINNICOTT, D. W. ¿Por qué juegan los niños?. **Psicoanaliss**, [S. l.], 1994. Disponível em: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/juegonin.htm>. Acesso em: jun. 2020.

WINNICOTT D. W. (1994). Transtorno (disorder) psicossomático – Nota adicional sobre transtorno psicossomático. In D. W. Winnicott (1994/1989), *Explorações Psicanalíticas*. Porto Alegre: Artes Médicas.

YEUNG, S.; LUI, J. C.; LIU, J.; & YAN, J. . Detecting cheaters for multiplayer games: theory, design and implementation. *Proceedings of the 2nd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment*, 2006.

ZOLIN, Hugo. LoL: Pesquisa aponta alta toxicidade dentro do jogo sendo que a maioria é masculina [S. l.], 13 fev. 2020. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2020/02/lol-pesquisa-aponta-alta-toxicidade-dentro-do-jogo-sendo-que-a-maioria-e-masculina>. Acesso em: 9 jun. 2020.7

ANEXOS

Questionário:

OBRIGATÓRIAS

1. Você aceita os termos? Sim ou não (sendo desclassificado se selecionar não)
2. Você é maior de 18 anos? Sim ou não (sendo desclassificado se selecionar não)
3. Você Joga League Of Legends? -> sim ou não (sendo desclassificado se selecionar não)

QUESTIONÁRIO SOBRE COMPORTAMENTO TÓXICO:

Dados sociodemográficos

1. Você se identifica com qual gênero?
 - a) Homem
 - b) Mulher
 - c) Outros
 - d)
2. Qual é sua orientação sexual?
 - a) Heterossexual
 - b) Homossexual
 - c) Bissexual
 - d) Outros (podendo escrever qual é esta orientação)
3. Qual é a sua idade?
 - a) 18-22
 - b) 23-27
 - c) 28-32
 - d) 33-37
 - e) 38-47
 - f) 48-52
 - g) 53-57
 - h) 58 anos ou mais

4. Há quanto tempo você joga League Of Legends?

- a) Menos de um ano
- b) Entre 1-2 anos
- c) Entre 3-4 anos
- d) Entre 5-6 anos
- e) Entre 7-8 anos
- f) Mais de 9 anos

5. Qual é seu elo? (Não será levado em conta em que divisão você se encontra)

- a) Ferro
- b) Bronze
- c) Prata
- d) Ouro
- e) Platina
- f) Diamante
- g) Mestre
- h) Grão-Mestre
- i) Desafiante
- j) Sem rank

6. Você normalmente joga sozinho ou com seus amigos?

- a) Sozinho
- b) Com amigos

7. Você joga mais casual ou competitivo?

- a) Casual
- b) Competitivo

8. Quantas horas você costuma jogar por dia?

- a) Menos de 1 hora
- b) Entre 1-2 horas
- c) Entre 3-4 horas
- d) Entre 5-6 horas
- e) Entre 7-8 horas
- f) Mais de 9 horas

Suas experiências dentro de jogo

9. Sobre as seguintes situações: Morrer várias vezes propositalmente para atrapalhar o jogo, banir o campeão de alguém apenas para irritá-lo, sair propositalmente de uma partida depois que ela começou, entre outros comportamento que vão desacordo com as regras de conduta do jogo. Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa
- Já fui alvo
 - Já presenciei
 - Já realizei
 - Nenhuma das opções acima
10. Sobre as seguintes situações: Enviar mensagens ofensivas ou ameaças para outro por meio do chat de texto. Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa
- Já fui alvo
 - Já presenciei
 - Já realizei
 - Nenhuma das opções acima
11. Sobre as seguintes situações: Qualquer manifestação de cunho sexual ou íntimo sem que haja interesse do outro, por exemplo, fazer comentários sexuais sobre a aparência de alguém, convidar alguém para sair e realizar perguntas íntimas que tenham como objetivo constranger o outro. Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa

- Já fui alvo
- Já presenciei
- Já realizei
- Nenhuma das opções acima

12. Sobre as seguintes situações: Falas tais como “ você é prata”; “noob”; “lixo”; entre outras com a mesma conotação? Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa

- Já fui alvo
- Já presenciei
- Já realizei
- Nenhuma das opções acima

13. Sobre as seguintes situações: Utilização de qualquer bug do jogo ou até outros softwares que concedem vantagens sobre outros jogadores, como por exemplo, conseguir acertar habilidades sem precisar mirar manualmente. Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa

- Já fui alvo
- Já presenciei
- Já realizei
- Nenhuma das opções acima

14. Sobre a seguinte situação: Chamar algum jogador de “bicha”; “viado”; “sapatão”; entre outros? Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa

- Já fui alvo
- Já presenciei
- Já realizei
- Nenhuma das opções acima

15. Você já presenciou ou realizou algum dos seguintes comportamentos: chamar outros jogadores de “macaco”, “favelado”, falar para “ir para a senzala”?

Lembrete: Pode-se marcar mais de uma alternativa

- Já fui alvo
- Já presenciei
- Já realizei
- Nenhuma das opções acima

16. O quanto você concorda com a seguinte frase: Mulheres jogam mal

➤ De 1 a 5 sendo que 1 é pouco, 5 muito

17. Você acha que mulheres podem competir profissionalmente junto de outros homens?

- a) Sim
- b) Não
- c) Não tenho opinião sobre isso

Mais sobre suas experiências

18. Caso você tenha sofrido algum dos comportamentos ditos anteriormente, como e quanto te afetou?

19. Caso você tenha sofrido algum tipo de ofensa verbal, quais xingamentos mais te afetaram?

20. Você acredita que uma pessoa te xingar no jogo tem menos peso do que ser xingado fora do ambiente virtual?

21. Caso você tenha realizado algum dos comportamentos ditos anteriormente, como você se sentiu realizando-o?

22. Caso você tenha ofendido alguém verbalmente, o que te motivou a fazer isso?

23. De 1 a 5, quanto você concorda com a seguinte frase: Você, frequentemente, dirige ofensas verbais a outros jogadores quando irritado/frustrado

➤ de 1 a 5 sendo que 1 é pouco, 5 muito

24. De 1 a 5, quanto você acredita que xingar os oponentes pode ser um tipo de estratégia?

➤ de 1 a 5 sendo que 1 é pouco, 5 muito

25. Você acredita que este tipo de comportamento prejudica seu desempenho? (Você morre mais vezes, erra mais farm, não realiza objetivos, entre outros)

26. Você já chegou a reportar algum deste tipo de comportamento? Qual foi? Você foi o alvo ou foi outra pessoa?

27. Você acredita que a comunidade do League Of Legends seja tóxica? Por quê?

28. Você deseja relatar alguma situação que você tenha passado dentro do jogo ou tem algum outro comentário que deseja fazer?