

Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends: Uma análise Winnicottiana

Bruna Cristina Assali Pires
 Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
 Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
 São Paulo, Brasil
 bruna-pires-11@hotmail.com

Ivelise Fortim
 Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
 Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
 São Paulo, Brasil
 ivelisefortim@gmail.com

Resumo— 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*

I. INTRODUÇÃO

Atualmente, 74% dos brasileiros possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos independentemente da plataforma utilizada [1]. A partir do aumento de sua popularidade, esta atividade tornou-se maior do que apenas uma forma de lazer, mas também como uma forma de atividade social, como consequência do desenvolvimento de comunidades *gamers* nestes espaços. 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 [2].

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 [3] 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. Por exemplo, para Gunter e Daly [4], 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 ganharam 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 o crime com o fato dos jovens em questão ser adeptos a jogar jogos com conteúdo de violência [5]. Ferguson e Killburn [6] ao rebaterem uma meta-análise realizada por Anderson et al. [7] - 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. Gunter e Daly [4] 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 atos de violência física, porém dentro das comunidades de jogos online é possível enxergar um aumento na manifestação de comportamentos tóxicos verbais.

Os jogos online apresentam-se como um ambiente em que há muita potência para estabelecer conexões sociais. Suler [8] 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 [8].

Para Suler [8], a internet propicia o desenvolvimento deste efeito a partir de 6 (seis) aspectos: anonimidade dissociativa, invisibilidade, assincronia, intromissão solipsista, imaginação dissociativa e a minimização de autoridade.

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. Estes comportamentos variam entre:

Trollagem – quando um jogador age de desacordo as regras implícitas de conduta, não considerando como os outros jogadores podem se sentir - [9], Spamming – que é o ato de mandar diversas mensagens sem propósito e sem consentimento do destinatário – [9], 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 – [10], assédio verbal (flaming) – 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, -, 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 sofre insultos, perseguições e exclusões de modo que a atinja recorrentemente – e ainda alguns outros comportamentos derivados do cyberbullying como racismo, homofobia, xenofobia ou machismo [11].

Para Blackburn e Kwaw [12], 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.

Para compreender o fenômeno dos comportamentos tóxicos, além de autores que buscam dissertar sobre o virtual, também é possível traçar um paralelo com a teoria de Winnicott. É razoável encontrar semelhanças entre o conceito de brincar com o ato de jogar jogos online. Winnicott [13], 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 – já que até então viviam em uma relação simbiótica -, 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 [13].

O espaço potencial é um local onde ocorrem os fenômenos transicionais tais como o brincar e a experiência cultural [13]. É neste 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 [14]. 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 [14] – 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.

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 [2]. 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" [13].

Entende-se que durante o ato de brincar é comum que haja a manifestação de comportamentos agressivos. O espaço do brincar, pode servir como um local seguro para que o indivíduo demonstre seus impulsos de ódio e agressividade sem que o ambiente também o ataque, 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. [15].

Em um primeiro momento, por mais que haja a possibilidade de comparar os comportamentos tóxicos com uma manifestação de agressividade, em muitas vezes, este tipo de ação esta mais correlacionada com uma forma de violência. Como postulado por Andrade e Bezerra [16], A violência é uma reação puramente destrutiva e que visa negar a existência do outro, não havendo a possibilidade de desenvolvimento de atos reparatórios e, conseqüentemente, da maturidade do indivíduo.

Considerando este contexto, buscou-se utilizar como objeto de pesquisa, o jogo League Of Legends afim de compreender as motivações para a realização de comportamentos tóxicos. Este jogo, do gênero MOBA, possui mais de 140 personagens e possui como aspecto principal o embate de 5 jogadores 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 [17]. Atualmente, é um dos jogos mais jogados – contando com mais de 8 milhões de jogadores ativos -, porém também 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 [18].

II. MÉTODO

A. Participantes

A amostra da pesquisa contou com cerca de 609 respostas completas e dentro dos critérios de inclusão, cerca de 437 participantes se identificam com homens, 154 como mulheres e 18 como outros. Os participantes foram informados da pesquisa a partir da divulgação em grupos pessoais do Whatsapp e grupos de Facebook tais como “League Of legends - PPA”, “LDRV of Legends” e “League of divas”. A idade dos participantes varia entre 18 – 47 anos.

Os critérios de inclusão na pesquisa foram: sujeitos brasileiros, acima de 18 anos, independente do gênero e que jogam League Of Legends.

Esta pesquisa foi submetida à Plataforma Brasil e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa vide protocolo: 39323320.4.0000.

B. Procedimentos

Foi elaborado um questionário semiaberto com cerca de 31 perguntas, em que se buscou traçar um perfil geral dos jogadores, verificar como jogadores de League Of Legends percebem e experienciam comportamentos tóxicos, compreender de que formas estes comportamentos geralmente são realizados e identificar quais fatores estimulam os jogadores a realizar este tipo de comportamento.

O questionário foi publicado em grupos do WhatsApp e do Facebook durante o período de 23/04/2021 e 27/04/2021, recebendo 609 respostas completas. As perguntas iniciais buscavam compreender um pouco sobre o perfil dos participantes, coletando dados sobre gênero, idade, orientação sexual, hábitos (há quantos anos eles jogavam e o quanto diariamente jogam), ranking e preferência de modo no jogo.

A partir deste grupo inicial de perguntas, entrou-se em um segundo grupo que buscava coletar informações sobre as vivências dos participantes em relação à realização e exposição a comportamentos tóxicos. As perguntas contavam uma série de situações envolvendo toxicidade online e permitia que os participantes selecionassem algumas opções tais como: Já fui alvo, já presenciei, já realizei e nenhuma das opções acima – sendo possível escolher mais de uma opção.

Por fim, o terceiro grupo de perguntas pretendia compreender como os participantes se sentiam em relação a realização e exposição a comportamentos tóxicos, que fatores eles acreditam estar envolvidos nestes atos, o papel do sistema de denúncia dentro de jogo e como eles enxergavam a comunidade. Para isso, foram realizadas perguntas semiabertas que permitiam que os participantes relatassem suas experiências e sentimentos.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A. Perfil dos agentes tóxicos

O perfil de quem realiza comportamentos tóxicos é descrito 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. Costumam realizar com frequência comportamento de flaming e ofensas relacionadas a habilidade dentro de jogo. A motivação para a realização destes atos foi associada a sentimentos de raiva e frustração, mas principalmente, por algum outro jogador ter ofendido os participantes a priori, como é possível ver abaixo a partir de alguns relatos:

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

“Ela me ofendeu primeiro 99% das vezes”

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

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

“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.”

Este resultado reafirma o estudo de Paul et al. [19] em que ele afirma 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.

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 [16]. 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.

130 dos jogadores que participaram da pesquisa relatam se sentirem mal (tristes e culpados) após a realização destas ações, pois, na maioria das vezes, foi uma conduta impulsiva e que torna a se repetir outras vezes com outros jogadores, mostrando que geralmente não há uma elaboração psíquica sobre as ações dentro de jogo.

Um dado interessante captado pela pesquisa foi da ambiguidade presente nas respostas. Como é possível ver abaixo, tanto em perguntas sobre flaming, quanto em perguntas sobre ofensas relacionadas a habilidade dentro de

jogo, em torno de 90% dos participantes relatam ter presenciado, enquanto, apenas cerca de 40% dos participantes relatam ter realizado.

TABELA I. SITUAÇÕES DE OFENSAS SOBRE HABILIDADE DENTRO DE JOGO

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%

É possível observar que os participantes, não percebem que suas próprias ações podem ser tóxicas, já que apesar destes dados, em perguntas abertas, alguns jogadores que relataram não terem realizados os comportamentos descritos na tabela, também contavam situações em que ofendiam outros jogadores por terem sido ofendidos previamente.

O estudo de Shores et al [20] traz a ideia de que o comportamento tóxico se dá de forma diferente na comunidade de cada jogo, pois é a própria comunidade que define que comportamentos não serão permitidos. Ou seja, é comum que algumas comunidades, dependendo de sua cultura, falhem em perceber que estão sendo tóxicas, pois certos comportamentos já estão naturalizados [12].

Esta ideia esteve bastante presente durante a análise das respostas, principalmente, ao se observar que o principal tipo de comportamento denunciado pelos participantes é relacionado a ameaças ou discursos discriminatórios, mostrando que dentro da comunidade de League Of Legends ofensas relacionadas a habilidade de jogo, geralmente são naturalizadas.

B. Ofensas frequentes

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:

TABELA II. OFENSAS FREQUENTES RELATADAS PELOS PARTICIPANTES

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

Além das ofensas descritas pelo quadro, é importante ressaltar 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 [21].

Apesar da alta taxa de comportamentos de griefing, trollagem e flaming relatados durante a pesquisa e até da predominância de estudos voltados para estas categorias de comportamentos. Percebeu-se um crescente aumento em categorias mais extremas de comportamento tóxico.

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 m*rda, você tem que morrer, sua família vai morrer, lixo”*

“Ja tentou suicídio? Sua familia 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, em que alguns participantes apontavam como uma forma de se divertir ou enriquecer a competição, estas não apresentam um caráter agressivo que o brincar propicia, tal qual Winnicott traz em sua obra, que vai em direção a um sinal de saúde daqueles que participam do jogo [13] . 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 [16] afirmam que a violência é uma forma de reagir estritamente destrutiva, visando rejeitar a existência do outro.

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 [22].

A existência de grupos dominantes na sociedade configura que dentro dos ambientes virtuais isto também será estruturado desta forma, isto porque, 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 [23]. Os nerds, em geral, não são favoráveis a adentrar em discussões sociais, negando a existência destas questões [24].

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 [25]. Criando-se a ideia dos jogos online como um “Boys club”, ou seja, um espaço reservado para homens [25].

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 [25] . 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.

C. Impacto das ofensas

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.



Fig. 1. Como os participantes se afetaram por comportamentos tóxicos. Fonte: A autora

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* 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[8] 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[8], seja ignorando o chat ou até mesmo, mutando-o.

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 –. Já alguns 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.

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 relam terem se afetado pouco com eventuais comportamentos tóxicos, relatam que sentiram que sua performance dentro de jogo diminuía e que ficava mais disperso.

Outros relatam que ficam bastante mobilizados pelas ações tóxicas de outros jogadores, normalmente se estressando demasiadamente. Alguns participantes contam que acabaram devolvendo o *rage*, já outros afirmam que perderam a vontade de jogar e que sentem sua jogabilidade prejudicada durante o contato com comportamentos tóxicos.

Várias dessas reações representaram estudos anteriores, porém nos resultados desta pesquisa também se apresentaram duas novas outras categorias de reações caracterizadas por grande impacto emocional.

Alguns participantes relataram serem 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 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.[19] trazem, de que jogadores que acabam sofrendo ações de giefers, possuem a tendência de revidar o comportamento a fim de “dar o troco”.

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, respondendo 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.”

IV. CONCLUSÃO

Os jogos online pertencem ao cotidiano da maior parte da população brasileira e se mostram como uma forma de gerar mobilizações psíquicas, entendendo-se que não é possível analisar o sujeito dissociado do espaço virtual, principalmente ao que se diz a respeito do fazer moderno da psicologia.

Este artigo 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 resultados foi possível traçar um perfil de quem, comumente realiza comportamentos tóxicos, as motivações por detrás destes atos, de que modo eles são caracterizados frequentemente, a relevância dos insultos e como isso reverbera na comunidade de League Of Legends.

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.

Além disso, 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 sob 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.

Quanto as limitações desta pesquisa, 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.

REFERÊNCIAS

- [1] “Pesquisa game brasil 2021”. Pesquisa Game Brasil. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/> (consult. 2021-07-12).
- [2] D. Romão-Dias e A. M. Nicolaci-da-costa, “O brincar e a realidade virtual”, *Cadernos de psicanálise*, vol. 34, n.º 26, p. 1–17, abr. 2012. Consult. 2021-07-12. Disponível: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cadpsi/v34n26/a07.pdf>
- [3] B. D. Bartholow, B. J. Bushman e M. A. Sestir, “Chronic violent videogame exposure and desensitization to violence: Behavioral and event related brain potential data”, *Journal of Experimental Social Psychology*, vol. 42, n.º 4, p. 532–539, jul. 2006.
- [4] W. D. Gunter e K. Daly, “Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent videogames and violent behavior”, *Computers in Human Behavior*, vol. 28, n.º 4, p. 1348–1355, 2012.
- [5] C. J. Ferguson, “The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and Negative Effects of Violent Videogames”, *Psychiatric Quarterly*, vol. 78, n.º 4, p. 309–316, 2007.
- [6] C. J. Ferguson e J. Kilburn, “Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent videogame effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al”, *Psychological Bulletin*, vol. 136, n.º 2, p. 174–178, 2010.
- [7] C. A. Anderson et al., “Violent videogame effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries”, *Psychological Bulletin*, vol. 136, n.º 2, p. 151–173, 2010.
- [8] J. Suler, “The online disinhibition effect,” *Cyberpsychology and Behavior*, vol. 7, no. 3, pp. 321–326, 2004.
- [9] S. D. Fragoso, “Huehuehue eu sou br: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line,” *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Vol. 22, n. 3, p. 129-146, 2015.
- [10] G. B. Kurtz, “A prática do griefing dentro das regras do jogo: Uma análise do jogo dota 2.”, *Sb Games*, p. 968–974, dez. 2016. Consult. 2021-07-12. Disponível: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/ana-is/157463.pdf>

- [11] I. Fortim, Org. *O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes*. São Paulo: Homo Ludens, 2020. Consult. 2021-07-12. [Em linha]. Disponível: <https://cartilhagames.com.br/>
- [12] J. Blackburn e H. Kwak, "STFU NOOB!: Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games", *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, p. 878–888, 2014.
- [13] D. W. Winnicott, *O brincar e a realidade*. Rio De Janeiro: Imago, 1975.
- [14] L. M. Gallina, "Brincar de MMORPG", Trabalho de conclusão de curso, PUC-SP, São Paulo, 2012.
- [15] D. W. Winnicott, *Agressão e suas raízes*. Rio de Janeiro: Martins fontes, 1994.
- [16] E. V. d. Andrade e B. Bezerra Jr, "Uma reflexão acerca da prevenção da violência a partir de um estudo sobre a agressividade humana", *Ciência e saúde coletiva*, vol. 14, n.º 2, p. 445–453, abr. 2009. Consult. 2021-07-12. [Em linha]. Disponível: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232009000200013>
- [17] "Como jogar - league of legends". League of Legends. <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/> (consult. 2021-07-12).
- [18] H. Zolin. "LoL: Pesquisa aponta alta toxicidade dentro do jogo sendo que a maioria é masculina". <https://www.torcedores.com/noticias/2020/02/lol-pesquisa-aponta-alta-toxicidade-dentro-do-jogo-sendo-que-a-maioria-e-masculina> (consult. 2021-07-12).
- [19] H. L. Paul, N. D. Bowman e J. Banks, "The enjoyment of grieving in online games", *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 7, n.º 3, p. 243–258, 2015.
- [20] K. B. Shores, Y. He, K. L. Swanenburg, R. Kraut e J. Riedl, "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*, p. 1356–1365, 2014.
- [21] J. Fahlström e E. Matson, "Preventing toxic behaviour through game mechanics", Student thesis, Uppsala universitet, Institutionen för speldesign, 2014. Consult. 2021-07-12. Disponível: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-227805>
- [22] I. Gehlen e D. G. Mocelin, *Organização social e movimentos sociais rurais*. Porto Alegre: UFRGS, 2009.
- [23] A. Medrado, "O silêncio não é a melhor arma: Misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends", *Revista Animus*, vol. 19, n.º 39, abr. 2020.
- [24] A. Massanari, "#Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures," *New Media & Society*, vol. 19, no. 3, p. 329–346, 2017.
- [25] L. Rodrigues, "Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: Os tipos de feminilidade em league of legends", Trabalho de conclusão de curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.