

Jogos *online* em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos

Juliana Duarte Flores¹

Luciane Magalhães Corte Real²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil ¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Brasil ²

RESUMO

O artigo trata de um recorte de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga as Aprendizagens e as Tecnologias da Informação e Comunicação. Pontua-se a importância de jogos em grupo *online*, do tipo MOBAS (*Multiplayer Online Battle Arena*), para o desenvolvimento cognitivo dos envolvidos, para a socialização e para o aprimoramento na busca de estratégias. Entretanto, nas equipes, alguns jogadores não possuem um comportamento saudável, são os chamados jogadores tóxicos. Foi realizado um estudo de caso, exploratório, com a finalidade de entender, sob o ponto de vista dos próprios jogadores, os jogadores tóxicos, no jogo League of Legends. Para tal fim foram realizadas entrevistas com jogadores e analisados fóruns sobre o assunto dentro dos espaços da própria desenvolvedora. Como resultados preliminares foi visto que os próprios jogadores não se consideram tóxicos, mas questionam a toxicidade de outros participantes e concordam que a toxicidade atrapalha o jogo.

Palavras-chave: MOBAS, League of Legends, jogadores tóxicos.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos *multiplayers* (MOBAS) estão se tornando cada vez mais conhecidos pelos jovens. Tais jogos tem como características partidas online com diversos participantes, formando equipes que, simultaneamente, jogam uma contra outra. Há vários jogos que apresentam estas características como por exemplo, Dota, League of Legends, Smite, Heroes of the Storm, Overwatch, entre outros.

Dentre os jogos citados, neste artigo, é apresentado um estudo de caso com o jogo League of Legends, chamado entre os jogadores de LoL.

A troca de mensagens entre os participantes é fundamental durante o jogo para que estes possam organizar suas estratégias. Especificamente o jogo League of Legends possui partidas em torno de quarenta minutos cada. Tais partidas não possuem intervalo e ocorrem continuamente com todos participantes envolvidos. A estrutura deste jogo é dada da seguinte forma: em uma arena de batalha, duas equipes se enfrentam e os objetivos de cada uma destas equipes é destruir o nexus (base) da equipe inimiga, que se localiza no lado oposto de onde cada time inicia a partida. Cada equipe é munida de cinco jogadores, que necessitam utilizar do “diálogo” e de estratégias para alcançar seus objetivos e ganhar a partida. Muitos dos jogadores se utilizam de ferramentas como bate papo e *chat* para trocar coordenadas e elaborar o jogo. Porém, grande parte das vezes esse meio acaba tornando-se uma fonte de discussões e ofensas, pois há muitos jogadores que se utilizam destes para agredir verbalmente outros jogadores que estão naquela partida, agindo de forma nociva e com a intenção de prejudicar a própria partida e outros jogadores. Para Carvalho et al [1] estes jogadores são chamados de tóxicos, “são nomeados desta maneira por agirem de uma forma nociva ao meio do qual

luciane.real@ufrgs.br

participam, prejudicando outros jogadores, causando danos dentro dos jogos e até mesmo tendo um comportamento agressivo em relação a outros jogadores”.

Para Carvalho et al [1] o índice desses jogadores vêm crescendo e as atitudes negativas destes, durante a partida, acaba por prejudicar a experiência dos demais jogadores, possivelmente influenciando que mais jogadores tenham comportamentos tóxicos durante a jogada.

A Riot Games, empresa desenvolvedora do jogo League of Legends, promoveu uma estratégia para diminuir a frequência das ações destes jogadores denominados tóxicos. A medida proposta pela Riot, foi de banir esses jogadores nas partidas ranqueadas, que são partidas que permitem que os jogadores evoluam, ganhem pontos, subam de liga. “Então, sem participar delas, ele não poderá fazer isso, mesmo que atenda aos outros requisitos – estar no *level* 30 e ter pelo menos 16 campeões disponíveis para jogar” [2]. Outra punição promovida pela desenvolvedora, é o desligamento do chat, impossibilitando que esses jogadores se comuniquem com os demais e atrapalhem a partida. Também foi criado um suporte para denunciá-los. Essa estratégia desenvolvida, foi pensada com o intuito de que esses jogadores possam repensar suas ações para mudar o comportamento. Após algumas partidas desse jogador banido, se ele apresentar com um bom comportamento, pode voltar a jogar partidas ranqueadas de forma que não seja mais um jogador tóxico [2].

Para Carvalho et al [1], essa medida consegue eliminar e conscientizar alguns desses jogadores, porém é impossível alcançar cem por cento deste objetivo. Segundo os autores, para que haja a exclusão completa de jogadores tóxicos, seria necessário compreender o por que tais indivíduos agem desta forma, e pensar maneiras de recuperar esse indivíduo, tornando-o um jogador não tóxico.

O presente artigo é um recorte de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga “Aprendizagens e Tecnologias da Informação e Comunicação”. O foco foi o de compreender, a partir da visão do jogador, o que é um jogador tóxico e o que leva um jogador a tornar-se tóxico, investigando também as emoções sentidas pelos jogadores durante uma partida, e se as relações fora do jogo interferem na hora de jogar além de quais tipos de toxicidade estão presentes nas jogadas.

Em uma pesquisa anterior [3] foi investigado o jogo LoL como impulsionador do trabalho em equipe a partir do referencial teórico piagetiano. O trabalho em equipe pode ser caracterizado por grupos ou conjuntos de pessoas que se dediquem a realizar uma determinada tarefa e para que esta possa ocorrer é necessário que os participantes descentrem do seu ponto de vista entendendo que há outros pontos de vistas concomitantes. A centração, segundo Piaget [4], é a fixação cognitiva nos objetivos imediatos da atividade pessoal isolada, ou seja, a fixação na perspectiva própria. A descentração possibilita a inserção de um ponto de vista próprio em um conjunto de pontos de vista possíveis em um universo do qual o sujeito não é mais o centro. As interações que permitem as descentrações são ao mesmo tempo individuais e sociais. O

conceito de cooperação, segundo a epistemologia genética piagetiana, está estreitamente ligado ao de descentração. Para Piaget [4] “adaptar-se ao mundo social, como ao meio físico, é construir um conjunto de relações e situar-se a si próprio entre essas relações graças a uma atividade de coordenação implicando a descentração e a reciprocidade de pontos de vista”. Somente na medida em que o sujeito é capaz de descentrar de seu ponto de vista, colocando-se no lugar do outro, armando uma possibilidade de cooperação (operar com), que seu agir pode ser autônomo. O estudo citado, com jogadores de LoL, mostrou que o jogo possibilita descentrações e cooperação entre os jogadores, entretanto foi observado que muitos dos jogadores “atrapalhavam” o jogo propositalmente, ou seja, não conseguiram descentrar e participar da equipe para ganhar a partida. Esta lacuna é que foi abordada neste artigo.

2 TRABALHOS AFINS

Com o surgimento de novos jogos online e da popularização dos mesmos, os jogos tem sido estudados por vários autores e sob diferentes enfoques.

Mostardeiro e Real [5] abordam gênero e personagens no LoL, considerando que a fase da adolescência é uma fase de identificação e que vários jogadores escolhem o personagem para jogar a partir da história de vida de cada um deles e de seus *splashart* (imagem de apresentação do campeão). Concluem que, a partir da assimilação dos modelos apresentados (dos campeões), o jogo pode trazer novas formas de expressão saindo de um sistema apenas binário de gênero para novas possibilidades de estar no mundo.

Souza e Real [6] investigam os tipos de *feedbacks* recebidos por jogadores adolescentes de LoL e que os mantem jogando. Segundo os autores, o entusiasmo envolvido no jogo é chamado por vários pesquisadores de autotélico e está diretamente associado aos *feedbacks*. Os *feedbacks* encontrados na pesquisa, a partir da resposta dos jogadores, foram separados nas seguintes categorias: amizade, prêmios, competitividade, desafio, valor intrínseco e catarse. Concluíram que “há *feedbacks* com relação mais direta e intencional pelos desenvolvedores do jogo com a finalidade de motivar e encantar os jogadores, a saber, o valor intrínseco e os prêmios que são características da própria mecânica do jogo. Há categorias consideradas indiretas pela investigação e são desenvolvidas pela interação do jogador com o produto e/ou a interação entre os jogadores (seja dentro ou fora do jogo), a catarse e as amizades. As categorias competitividade e desafio estão sob influência das anteriores, pois o *feedback* gerado pode ser gerido ou não pela desenvolvedora ou pelas relações inter e extra jogo”.

Real et al [7] estudam o interesse de estudantes jogadores de LoL, ou seja, o que movem estes sujeitos a jogarem. A partir de um questionário *online*, que foi respondido por vários jogadores, as autoras levantaram as seguintes categorias: competição, estratégia, trabalho em equipe, prazer e superação. Referem que diversos jogadores jogam por ser uma forma de lazer, de sair um pouco do cotidiano e se divertir com os amigos observando que a amizade é um fator extremamente motivador. Os jogadores socializam com seus amigos e também fazem novas amizades, vencendo as barreiras geográficas. Consideram que “os jogos *online* alcançam um grupo de adolescentes e jovens bastante significativo na sociedade atual, independentemente de classe social e econômica, pois grande parte deles têm acesso a esse tipo de jogos. É raro encontrar alunos que não tenham interesse em fazer uso das tecnologias. O que está posto é o interesse vertiginoso de crianças e adolescentes pelo uso das mídias digitais. Por isso, faz-se necessária a otimização das tecnologias por meio de novas didáticas

em sala de aula, possibilitando a criação, a autonomia e a socialização dos alunos, partindo em busca de alternativas que envolvam e integrem os discentes, que, hoje, estão muito à frente das gerações de seus pais no que diz respeito à evolução tecnológica”.

Real et al [8] abordam em seus estudos o jogo LoL como um potencializador para a criação de estratégias, assim como de outras habilidades, como: raciocínio lógico, comunicação e sociabilidade.

Segundo os autores [8], é importante que seja utilizada e otimizada a tecnologia dentro de sala de aula, pensando em um proposta pedagógica em que esta faça parte, buscando uma alternativa que interessem seus alunos. Real et al [8], através do olhar do próprio jogador, defendem que o jogo pode possibilitar o desenvolvimento de diversas aprendizagens, dentre elas o raciocínio lógico-matemático, a capacidade de concentração e a melhora de reflexos.

Por se tratar de um jogo *online*, em que os seus participantes podem comunicar-se através de *chats* e outros meios disponíveis pelo jogo, o mesmo pode acarretar situações tanto positivas quanto negativas.

Com um olhar positivo desta interação se percebe o diálogo para criação de estratégias, culminando com o trabalho em grupo, que “por ser um jogo de equipe e necessita que os jogadores elaborem estratégias para que a equipe se articule para ganhar o jogo” [7], assim como, a criação de novas amizades e a possibilidade de interação e comunicação com pessoas de diferentes regiões e culturas.

Porém, a liberdade de comunicação entre os jogadores acaba abrindo a possibilidade para jogadores “mal intencionados” fazerem “xingamentos”, “trollagens” e ofensas durante uma partida.

Carvalho et al [1] classifica a toxicidade em 3 níveis, sendo que as categorias foram criadas a partir da pesquisa e dos elementos atribuídos a cada uma delas, distribuídos a partir da análise de como uma infração específica atinge um jogador ou uma partida de forma cada vez mais negativa. Foi estabelecido os seguintes níveis: “Leve: Dentro desta categoria foram selecionadas infrações que não atingiram os jogadores e as partidas de forma brusca, sendo o tipo de comportamento que pode ser revertido para o foco dos jogadores no objetivo do jogo. Entre elas estão a ausência nas partidas (jogadores que saíram do jogo sem levar em conta a necessidade de encerrar a partida para não comprometer a sessão). Os *spams*, quando jogadores fazem algo para chamar a atenção de outros de forma inadequada, como enviar mensagens em massa no chat com objetivo de atrapalhar ou simplesmente ser notado, o que polui a tela aliada ou inimiga. O comportamento negativo diz respeito àquelas pessoas cujo desempenho é alterado após um fato na partida e que prejudica o jogo pelo envio de mensagens de derrota para sua equipe. [...] Mediano: Os comportamentos desta categoria foram definidos como perturbadores para os jogadores e a partida, gerando discórdia entre a equipe e afetando a comunicação. Abandono de partida: assemelha-se à ausência, com a diferença de que o jogador desertor não volta mais à partida, desequilibrando os times e afetando a experiência. Ofensas: encontradas em várias partidas da pesquisa, sendo a mais comum. Este tipo de comportamento incita outras pessoas a revidar, tirando o foco da partida e movendo-os para a agressão verbal entre si. Assédio foi considerado mediano devido à opção de se bloquear o contato com outros jogadores. Outro elemento observado foi a difamação, feita para atingir outra pessoa com mentiras destinadas à equipe aliada e/ou inimiga. [...]. Os comportamentos listados aqui geraram discórdia entre as equipes, afetando a comunicação entre eles devido à possibilidade de usar a ferramenta de bloqueio de usuário, o único meio de agir contra um jogador tóxico durante

uma partida. Grave: Os elementos contidos aqui são considerados extremamente ofensivos, afetando mais o próprio jogador do que a partida. O racismo é algo que infelizmente existe dentro dos jogos, ambientes para todas as etnias, crenças e tribos se juntarem com o objetivo de entretenimento. Mensagens racistas acontecem mesmo que poucas vezes, com o intuito de atingir um determinado jogador fazendo, frequentemente, com que ele se ausente ou abandone a partida por conta desse tipo de comportamento. Xenofóbicos também foram detectados. Feed intencional é quando um determinado jogador começa a se matar propositalmente para fortalecer o time adversário, não dando à sua equipe chances de ganhar o jogo.” [1]

3 METODOLOGIA

A presente investigação é uma pesquisa qualitativa, exploratória, na forma de estudo de caso, que busca investigar jogadores tóxicos. O procedimento para levantamento de dados constituiu-se por entrevistas feitas com 11 jogadores de League of Legends e análise de alguns fóruns que tratam do assunto. Foram selecionados três jogadores para que o roteiro de entrevistas fosse aplicado e aprimorado. Os sujeitos que participaram da entrevista em sua grande maioria do sexo masculino, estudantes do ensino superior, entre 19 a 25 anos. As entrevistas foram feitas individualmente, de forma presencial ou *online*, através do aplicativo Whatsapp, com mensagens de voz entre os sujeitos e a entrevistadora.

O roteiro das entrevistas foi constituído por dez perguntas, com o intuito de conhecer os jogadores, saber como eles interagem durante o jogo, qual é o sentimento que eles têm ao jogar uma partida, se as vivências deles fora do jogo interferem na hora em que eles vão jogar e se por algum motivo, se durante uma partida, esses jogadores se estressam ou irritam-se com os demais jogadores. Um segundo bloco de perguntas direcionava-se para conhecer e compreender um pouco mais dos jogadores denominados “tóxicos”. Portanto, tendo como ponto de partida entrevistas semiestruturadas, investigou-se o que são jogadores tóxicos, o que os motiva a tornarem-se tóxicos e quais tipos de toxicidade estão presentes no jogo. Além disso, nas entrevistas, os sujeitos foram questionados acerca de suas experiências com tais jogadores e se eles se consideravam jogadores tóxicos. As entrevistas foram transcritas na íntegra. A partir dos dados colhidos das entrevistas foram levantadas categorias de análise a posteriori. Tais categorias são: motivos que levam um jogador a ser tóxico; emoções fora do jogo interferem nas partidas; pessoas se consideram tóxicas; e tipos de toxicidade.

3.1 Entrevistas

As entrevistas foram guiadas através de um roteiro, previamente elaborado, com o intuito de investigar o pensamento dos jogadores. O roteiro pré-formulado teve como base algumas questões como: você interage com seus colegas de equipe durante o jogo? Se sim, como? (com o intuito de conhecer como se dá a interação dentro do jogo, entre os colegas de equipe e entre as equipes opostas, assim como, qual ferramenta é utilizada e disponível pelo jogo para que essas interações ocorram.); tua relação ou emoções fora do jogo interfere em como tu joga? Se sim, como? (analisar se as interações, relações e emoções fora do jogo podem ser uma das causas da presença de jogadores tóxicos no jogo); o que é um jogador tóxico, no teu ponto de vista? (compreender através do ponto de vista dos próprios jogadores, o que pode-se considerar um jogador tóxico.); o que motiva esses jogadores a serem tóxicos? (refletir sobre qual motivo pode levar esses jogadores a tornarem-se tóxicos, ofenderem outros sujeitos e atrapalharem as partidas.); quais tipos de toxicidade existem no jogo? (observar o que é considerado

toxicidade no jogo e como isso se dá dentro do jogo); já teve experiência com jogadores tóxicos? Como foi/é? (analisar situações de toxicidade, entendendo como ocorre e investigando uma suposta motivação.); tu te considera um jogador tóxico? (apesar do jogo possuir um número muito grande de jogadores tóxicos, essa questão tem como objetivo observar se os jogadores, em sua maioria, se vêem como um jogador tóxico, tendo noção de seus atos frente aos demais jogadores.).

3.2 Fóruns

Além das entrevistas, a coleta de dados foi constituída nos fóruns de discussão sobre o jogo League of Legends. A página utilizada foi a página oficial do jogo no Brasil (<https://forum.br.leagueoflegends.com/>). As palavras chaves utilizadas foram: jogadores tóxicos; toxicidade; tóxicos. Foram visitados diversos fóruns, sendo selecionado seis mais relevantes sobre o assunto: “Como deixar de ser tóxico”, “Ser tóxico”, “Palavras de um ex tóxico”, “Sistema para jogadores punirem jogadores tóxicos”, “Comunidade tóxica” e “Por que há tanta gente tóxica no Lolzinho?”. A partir da discussão e comentários de jogadores, nesses fóruns, com um olhar investigativo, foram coletadas as postagens que possibilitaram a responder os questionamentos da pesquisa.

4 ANÁLISE DOS DADOS: LEVANTAMENTO DE CATEGORIAS

Partindo das questões de pesquisa e analisando as respostas das entrevistas e dos fóruns foram categorizados os principais motivos que levam um jogador a ser tóxico, se as emoções fora do jogo interferem nas partidas, as pessoas se consideram tóxicas e tipos de toxicidade.

4.1 Motivos que levam um jogador a ser tóxico

Neste tópico analisou-se, através das respostas obtidas pelas entrevistas e das discussões nos fóruns, o que motiva os jogadores a terem atitudes tóxicas durante uma partida. Através das respostas foi criado categorias que correspondem aos possíveis motivos que influenciam um jogador a se tornar tóxico.

Categorias/ Respostas

- Influência de outros jogadores/ “Influência com quem eles jogam sejam amigos ou mesmo as *streams* que eles vêem.”
- Influências externas ao jogo/ “O cara estar num mau dia.”
- Catarse/ “Alivia no momento.”
- Auto defesa/ “Tenho print de inúmeras ofensas, e a partir daí comecei a revidar.”
- Empatia/ “Falta de empatia.”
- Maturidade - idade/ “Creio eu que a idade, mostrando-se imaturos e, também, a impaciência.”
- Competitividade/ “Infelizmente jogadores tóxicos em jogos competitivos.”

4.2 As emoções fora do jogo afetam a partida?

Neste tópico, apresenta-se a opinião dos jogadores a partir do questionamento sobre se as emoções, positivas ou negativas, assim como se as relações externas ao jogo podem interferir nas partidas. As respostas dos sujeitos foram escritas da forma como responderam ou escreveram no Watsapp.

As emoções afetam? Respostas sim:

- Sujeito 1: “Se eu estou mais cansada ou mais chateada eu jogo pior.”
- Sujeito 3: “As vezes estou com pouca paciência dai não consigo dar meu 100%.”
- Sujeito 8: “Sim, se estou estressado, tendo a ter menos

resultados positivos dentro do jogo.”

- Sujeito 11: “Interfere, se a pessoa começa a jogar alguma coisa estressada ela já vai ter um relacionamento mais explosivo com os outros.”

As emoções afetam? Respostas não:

- Sujeito 4: “Não interfere dentro do jogo.”
- Sujeito 9: “Hoje em dia não. Eu já me estresso com muitas coisas na faculdade e fora da faculdade que não me estresso mais com isso. Mas antigamente sim. Eu ficava bravo com alguma coisa e qualquer coisa que fizessem eu já ficava bravo, mas não costumava xingar as pessoas. Apenas ficava bravo.”
- Sujeito 10: “Eu acho que não. Mas se eu acabar tendo partidas ruins vai.”

As emoções afetam? Respostas um pouco:

- Sujeito 6: “Um pouco. Se o dia foi exaustivo eu não me concentro tanto, se algo me irritou, talvez eu me irrite com bobagens enquanto jogo, e se eu estou triste é quando melhor jogo porque coloco toda minha atenção no jogo para tirar o foco das outras coisas.”

4.3 Os jogadores se consideram tóxicos?

Nas entrevistas foram lançados questionamentos aos jogadores para que eles pudessem refletir sobre o que era um jogador tóxico e se eles consideravam-se como tal. Os jogadores foram unânicos em não se considerarem tóxicos.

Algumas respostas:

- Sujeito 1: “Não, porque o lol é um jogo que a interação entre os jogadores quanto melhor for, melhores as chances de vitória.”
- Sujeito 6: “Não mais porque faz uns anos que eu jogo sem falar nada que não seja necessário, mas já fui de ficar falando e xingando o tempo todo.”
- Sujeito 8: Não, o LOL tem um sistema de medição, se tu for muito reportado (sistema de denúncia), tu toma banimento, coisa que nunca tive, outra forma de medir, seria a Honra, tu avança a medida que é honrado por outros jogadores, nunca diminuí de grau de honra, ou seja, nunca fui reportado para baixar meu grau de Honra!”

4.4 Tipos de toxicidade

Os tipos de toxicidade foram listados através das respostas dos jogadores durante a entrevista e das discussões dos fóruns destinados a jogadores. São elas:

- Agressão verbal.
- Preconceitos em geral.
- Roubar Kill
- Atrapalhar partidas de propósito.
- Atitudes negativas.
- Trapaça.
- Racismo.
- Machismo.
- O que joga mal e se mata de propósito no jogo.
- Feeding internacional.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os MOBAS, ressaltando o jogo LoL, objeto de estudo do presente artigo, são jogos que possibilitam uma interação ativa durante o jogo, entre seus participantes. Isto pode resultar momentos de interações que não são saudáveis. A partir das respostas obtidas e das análises feitas sobre elas, pode-se observar que há inúmeros fatores que podem levar um jogador a ter atitudes

tóxicas, impossibilitando frisar um único motivo que leva a essa atitude. Portanto, se for pensada uma estratégia para diminuir a quantidade de toxicidade dentro do jogo é necessário analisar cada um desses motivos, além de compreender cada indivíduo, em aspectos emocionais, sociais, psicológicos, dentre outros aspectos que podem levá-lo a esse tipo de conduta dentro do jogo.

Apesar de haver muitos jogadores com atitudes tóxicas inseridos no jogo, a maioria dos jogadores não se consideram tóxicos, Essas afirmações levantaram mais um questionamento: “será que os próprios jogadores tóxicos não percebem suas ações tóxicas?” Segundo, Prescott apud Carvalho et al [3] “Os MOBAS estão entre os tipos de jogos mais estressantes do mercado, estudos sobre punições e métodos de recuperações de jogadores com um mal comportamento são realizados e aprimorados eventualmente”.

O presente artigo foi um estudo exploratório a respeito do assunto, há necessidade de aprofundar na investigação para que possa-se pensar em alternativas positivas e saudáveis dentro deste jogo em equipe.

REFERÊNCIAS

- [1] V. Carvalho ; C. Teixeira; B. Carvalho. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. In: XIV SBGames – Teresina – PI – Brazil, November 11th - 13th, 2015
- [2] G. Penatti. Riot irá banir jogadores “tóxicos” de partidas ranqueadas em League of Legends. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/166242/riot-banir-jogadores-toxicos-partidas-ranqueadas-league-of-legends/>> Acesso em: 30/maio de 2018.
- [3] L. Real, L. Oliveira, F. Michailoff, J. Flores Jogo League of Legends desafiando o trabalho em grupo. In: XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016
- [4] J. Piaget. Estudos sociológicos. Rio de Janeiro: Forense, 1973b.
- [5] K. Mostardeiro; L. Real. Gênero e Personagens em League of Legends: Um Estudo de Caso. In: XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2th - 4th, 2017
- [6] M. Souza; L. Real. O caráter autotético de League of Legends. In: XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2th - 4th, 2017
- [7] L. Real ; J. Flores, J. D.; F. Michailoff P. O..League of Legends: o que move os jogadores?. In: XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2th - 4th, 2017
- [8] L. Real ; F. Michailoff P. O.; L. Oliveira C. C. R. R. ; J. Flores, J. D. LOL e aprendizagem: escutando adolescentes. In: CBIE - Uberlândia - MG - Brazil, 2016
- [9] Yin, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4° Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010