



CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO
BACHARELADO EM PSICOLOGIA

JOEDSON RIBEIRO PEREIRA

**COMUNIDADES TÓXICAS EM JOGOS ONLINE E SEUS PREJUÍZOS A SAÚDE
MENTAL DOS JOGADORES**

Icó – CE

2022

JOEDSON RIBEIRO PEREIRA

COMUNIDADES TÓXICAS EM JOGOS ONLINE E SEUS PREJUÍZOS A SAÚDE MENTAL DOS JOGADORES

Artigo submetido à disciplina de TCC II, do Curso de Bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado, como requisito para a aprovação e nota.

Orientador(a): Esp. Weydna da Silva Freitas

JOEDSON RIBEIRO PEREIRA

COMUNIDADES TÓXICAS EM JOGOS ONLINE E SEUS PREJUÍZOS A SAÚDE MENTAL DOS JOGADORES

Artigo aprovado em ____/____/_____, como requisito para a aprovação na disciplina de TCC II, do Curso de Bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado.

BANCA EXAMINADORA:

Esp. Weydna da Silva Freitas

Orientador(a)

Ma. Isabela Bezerra Ribeiro

Avaliador(a)

Ma. Thamires Pereira Alves

Avaliador(a)

Icó – CE

2022

COMUNIDADES TÓXICAS EM JOGOS ONLINE E SEUS PREJUÍZOS NA SAÚDE MENTAL DOS JOGADORES

Joedson Ribeiro Pereira¹

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar quais os prejuízos que as comunidades tóxicas em jogos online podem ocasionar na saúde mental dos jogadores, compreendendo a formação destas comunidades e quais processos as levam a se tornarem tóxicas, para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica narrativa que explorou de forma qualitativa a literatura referente à temática. Os resultados mostram que a depender como o usuário interage com o jogo é passível de prejuízos à saúde mental como sintomas de ansiedade e prejuízos nas habilidades sociais, também foi constatado que entre os fatores responsáveis por esses prejuízos deve ser levado em conta as questões sociais, familiares, profissionais e a singularidades dos jogadores.

Palavras-chave: Jogos online. Comunidade Tóxica. Saúde mental.

ABSTRACT

This study aims to analyze the damage that toxic communities in online games can cause to the mental health of players, understanding the formation of these communities and the processes that lead them to become toxic. qualitatively the literature on the subject. The results show that depending on how the user interacts with the game, he is liable to damage to mental health such as symptoms of anxiety and damage to social skills, it was also found that among the factors responsible for these damages, social issues must be taken into account. into account, the family, the professionals and the singularities of the players.

Keywords: Online games. Toxic Community. Mental health.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são sinônimo de modernidade e representam os maiores avanços tecnológicos na área de programação e design, porém, sua existência se mostra um pouco antiga, tendo seu primeiro protótipo desenvolvido em 1958 por Willy Higinbotham sendo este um jogo simples com uma mecânica rústica baseada em movimentar uma bola em uma pequena tela, o modelo da época, mesmo sendo simplório, foi de extrema importância como pontapé inicial para o gigante mercado de jogos existente hoje (AMORIM, 2006).

Ao decorrer do tempo, os jogos foram desenvolvidos em um ritmo constante e ano após ano a sede dos jogadores por inovação e o desejo dos desenvolvedores de

aprimoramento constante de suas obras acelerou e ampliou o alcance dos jogos a grupos cada vez maiores e mais diversos com temáticas que vão desde mundos pós apocalípticos com zumbis até jogos de corrida hiper-realistas (ARANHA, 2004).

Com o advento da internet, os jogos eletrônicos ganharam uma nova roupagem, em vez de jogarem sozinhos de forma *offline* (sem conexão com a internet) em seus consoles, os jogadores agora podem interagir de forma imediata com pessoas em diferentes partes do mundo e participar de campanhas colaborativas (*multiplayer*) podendo se comunicar com seus companheiros por meio de mensagens de texto ou canais de voz (MENDONÇA, 2014).

Em decorrência do isolamento social que ocorreu durante a pandemia de COVID-19 em 2020, os jogadores passaram mais tempo conectados aos jogos, segundo uma pesquisa realizada pela Go Games (2021) 75,8% dos usuários brasileiros afirmam que o período de tempo que dedicam aos jogos online aumentou significativamente durante o período de isolamento, além da adesão de jogadores novatos as plataformas que já contavam com milhares de usuários.

Com a interatividade social no ambiente online, começaram a surgir microssistemas sociais derivados dos jogos, esses grupos são popularmente chamados de “comunidades”, que nascem dentro do próprio jogo, onde o indivíduo pode adicionar outras pessoas a uma lista de amigos e em alguns casos pode criar grupos exclusivos com um determinado número de pessoas (guilda, clã ou esquadrão) entretanto, as comunidades podem se estender para fora do ambiente do jogo, como blogs de mídias sociais ou páginas e grupos de redes sociais (BAFFA et al., 2016).

Com a expansão massiva destas comunidades, foi percebido o aumento do número de jogadores tóxicos, que são pessoas que atrapalham as partidas e provocam ou agridem os outros jogadores de forma virtual. O termo “tóxico” é popularmente utilizado como uma forma de rotular esses usuários dentro de um grupo visto como negativo para as comunidades de jogos online. Os jogadores passaram a presenciar com frequência episódios de abusos verbais e psicológicos, o que faz com que os mesmos muitas vezes abandonem as partidas em progresso ou até mesmo desistam de jogar esses jogos permanentemente (CARVALHO; TEIXEIRA; CARVALHO, 2015).

Esses episódios se enquadram como *Cyberbullying*, que é definido como uma ação agressiva intencional e repetitiva realizada por um indivíduo ou grupo de forma digital que

por durar por um longo período de tempo conta uma vítima que muitas vezes tem dificuldade de se defender ou revidar as agressões. O *Cyberbullying* é percebido como o *Bullying* que expandiu para ambientes além dos físicos, não necessitando de contato pessoal entre o agressor e a vítima (SMITH et al., 2008).

O *Cyberbullying* afeta diferentes aspectos da vida da vítima, como em seu contexto emocional, estimulando raiva, tristeza ou vergonha, além de influenciar em sua vida social. se faz necessária uma análise e compreensão desses ambientes e de seu funcionamento por um olhar psicológico, ratificando assim a importância desse artigo, que visa responder a seguinte pergunta: quais prejuízos às comunidades tóxicas em jogos *online* ocasionam na saúde mental dos jogadores? para a resposta dessa pergunta, esse trabalho tem como objetivo principal discutir sobre essas comunidades tóxicas e seus prejuízos a saúde mental e possui como objetivos específicos compreender as características presentes na formação de comunidades sociais dentro dos jogos online, quais processos levam essas comunidades a se tornarem tóxicas e quais prejuízos essas comunidades exercem internamente no âmbito do jogo e externamente no contexto da saúde mental dos jogadores (CORTÉS et al., 2021).

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 EXPANSÃO DO MERCADO DE JOGOS E ADESÃO DE NOVOS JOGADORES

O mundo dos jogos eletrônicos teve um começo um tanto quanto lento, o primeiro protótipo de um videogame passou a existir no ano de 1958 e foi nomeado de *Tennis Programming* pelo seu desenvolvedor, o físico Willy Higinbotham, o jogo acabou sendo conhecido como *Tennis For Two*. O jogo consistia em barras nos extremos da tela que representavam raquetes e lançavam de um lado para o outro um pequeno ponto que simbolizava uma bola (AMORIM, 2006).

Esse jogo simplório representa hoje o pontapé inicial do grande mundo dos games que conhecemos, a partir do momento que as grandes empresas de eletrônicos perceberam o potencial dos videogames, passamos a vislumbrar uma verdadeira disputa comercial por avanços tecnológicos, que dentro do universo dos games possibilitou uma vasta gama de possibilidades, que devem ser notadas tanto em seu aspecto comunicativo quanto em relação a seu aspecto enquanto seu lugar de produção de sentido (ARANHA, 2004).

Os jogos não são apenas meros objetos de entretenimento, mas sim, objetos de significância onde o jogador constrói uma experiência ao jogar atribuindo sentido ao jogo e com o advento da internet passa a compartilhar o processo de construção de significado com outros jogadores. A interação entre pessoas possibilitada pelos jogos online cria uma jornada cooperativa o que permitiu um crescimento constante dos jogos online no mundo. (MENDONÇA, 2014)

O mercado brasileiro de games vem crescendo bastante nos últimos anos e após a pandemia de Covid-19 no ano de 2020 os números aumentaram, segundo a *Visa Consulting & Analytics* (2021) a compra de jogos em plataformas online cresceu cerca de 140% durante o período de isolamento. Esse crescimento evidencia a relevância que os jogos online vêm ganhando e indica também o crescimento que as comunidades de jogos online estão tendo, atraindo novos públicos para esse universo.

2.2 FORMAÇÃO DE GRUPOS SOCIAIS NOS JOGOS

Inicialmente, é importante definir comunidade, algo complexo quando percebemos que dentro do campo das ciências sociais não existe um consenso sobre uma definição heterogênea de comunidade, entretanto, como é apontado por Mocellim (2011) o termo comunidade convoca algo positivo seja na vivência do dia a dia ou entre teorias sociais este conceito é percebido como um lugar de compartilhamento de valores e visões com seus semelhantes.

A perspectiva citada acima se baseia na análise de diversas tentativas de sintetização do conceito de comunidade na atualidade, se nos voltarmos a um conceito mais clássico também veremos algo similar, como descrito por Max Weber (1987) que considera-se comunidade uma relação social onde o direcionamento da ação social se baseia em um significado de solidariedade que é a culminação dos laços emocionais e/ou tradicionais dos indivíduos

Dessa forma, podemos perceber a comunidade como um constructo social baseado na relação afetiva e no repasse de tradições entre os membros do grupo, a comunidade não se limita a uma localidade ou espaço físico se remetendo às experiências compartilhadas e a

convivência dos indivíduos que possuam uma visão de mundo semelhante que se move em conjunto numa direção orquestrada pela própria massa (MOCELLIM, 2011).

Entretanto, como é posto por Cesar Wagner (1994) a ideia de comunidade não se limita a um construto homogêneo que percebe os sujeitos de uma comunidade como idênticos, pelo contrário, o autor traz a ideia de comunidade como um conjunto de fragmentos subjetivos que se unem em decorrência do espaço que compartilham criando juntos um modo de ser coletivo onde os indivíduos interagem entre si baseados em padrões do ambiente, de sua história compartilhada e de seus costume e valores.

Na contemporaneidade, os conceitos relacionados ao tema se adaptaram aos avanços da sociedade, como o surgimento da internet, que possibilitou uma nova perspectiva sobre a estrutura e funcionamento das comunidades, Castells (2003) se remete as comunidades online como o resultado de um processo histórico de desassociação entre o território e o social no que diz respeito à estruturação da comunidade, onde novos padrões seletivos de vinculações sociais substituem formas de interação humana limitadas ao território.

Dentro da internet, as comunidades *online* se formam de maneira avessa às instituições hierárquicas tradicionais possuindo uma liberdade que não é passível de existir no mundo real, esses grupos não possuem uma liderança formal e age em dependência dos sentimentos e da autonomia dos próprios indivíduos, Oberg (2018) aponta sobre uma possível “divisão digital” que resulta em efeitos de exclusão cumulativos que acabam por dividir as pessoas fragilizando facilmente essas novas comunidades digitais.

Este atrito dentro das comunidades online, não é apenas responsabilidade de sua construção dentro dos parâmetros da internet, Segundo Cesar Wagner (1994) é integrado a sociedade a possibilidade de conflitos e contradições ao mesmo tempo que contém um sentimento de resistência, solidariedade e esperança tendo em vista as peculiaridades de cada indivíduo dentro do grupo.

2.3 TOXICIDADE NAS COMUNIDADE ONLINE

Ao analisar o comportamento dos jogadores em um conjunto de partidas de *League Of Legends*, Carvalho (2015) concluiu que os elementos constatados em sua pesquisa são considerados condutas indevidas praticadas durante as partidas e que podem ocasionar um mau desempenho de um jogador ou de toda a equipe, ou seja, as atitudes tóxicas não apenas

incomodam os jogadores como podem afetar o desempenho geral nas partidas, é importante frisar que esses jogadores não apenas afetam o time adversário, mas atacam também os próprios parceiros de equipe o que acaba por prejudicar os próprios jogadores tóxicos.

Para compreender melhor o “*modus operandi*” destes jogadores dentro do jogo se faz necessário analisar quais comportamentos mais se destacam nessas situações de atrito, Kurts e Leal (2020) buscaram constatar exatamente quais eram esses comportamentos mediante a visão dos usuários do jogo, o comportamento tóxico que mais se destacou foi de agressão e difamação aos próprios companheiros de equipe por meio do chat de mensagem disponibilizado pela própria plataforma, nessas agressões o jogador tóxico atacava com xingamentos e palavrões e normalmente tentava apontar erros no modo de jogar do companheiro.

Ao analisar essa questão referente aos jogadores tóxicos surge a seguinte indagação: porque esses jogadores se tornam agressivos dentro do ambiente do jogo? Willoughby (2011) em um estudo para a *American Psychological Association* (APA) constatou que um dos aspectos responsáveis por essa agressividade é a competitividade dos jogos, os jogadores ficam imersos num ambiente que está constantemente recompensando o jogador quando obtém um bom desempenho e o punindo quando não o ha, utilizando sistemas de pontos onde ele disputa com vários outros jogadores as melhores colocações em ranques regionais e globais.

O autor também destaca que mesmo que a competitividade seja um fator extremamente importante, existem outras condições que podem impulsionar esses comportamentos agressivos, como o aumento de dificuldade gradativa que cresce a depender no nível de progresso que o jogador se encontra, o ritmo em que ele sai de uma partida e já adentra em outra, as ações simultâneas que ocorrem dentro das partidas e o tempo que o jogador dedica ao jogo diariamente ou semanalmente, além do anonimato do jogador tóxico, que permite que ele cometa agressões sem o risco de punições mais severas (WILLOUGHBY, 2011).

Entretanto, a área de pesquisas direcionadas ao campo dos jogos online ainda se mostra muito escassa, por haver uma grande distinção entre os jogos no que se refere a design, desenvolvimento, mecânica e administração, se torna difícil pegar os dados de um determinado jogo e utilizá-lo em outro. Demonstra-se assim necessário novas pesquisas e

atualizações constantes no contexto de pesquisas científicas voltadas a comunidades online (KURTS, 2020).

2.4 EMPRESAS DESENVOLVEDORAS E O COMBATE AOS JOGADORES TÓXICOS

A Riot Games, empresa responsável pelos jogos *League Of Legends* e *Valorant*, dentre outros, fez um anúncio, que foi noticiado pelo site do globo esporte (2021), afirmando que devido ao grande número de queixas de usuários sobre o crescimento de situações envolvendo jogadores tóxicos, passaria a tomar medidas mais drásticas em relação ao mecanismo de punição desses jogadores dentro do jogo *Valorant*, confirmando não só a existência destas comunidades tóxicas como também o grau em que elas já se encontram.

Essa posição da desenvolvedora não é necessariamente nova, a empresa já se posicionou desta mesma forma no passado com o jogo *League Of Legends* de 2009, onde também implantou mecanismos mais drásticos de combate a esses jogadores tóxicos, ela iniciou um processo de banimento desses clientes das partidas ranqueadas, que é a categoria responsável pela compensação de pontos impedindo que os jogadores subam de nível ou tenham direito a uma classificação das ligas do jogo. A desenvolvedora também passou a permitir o desligamento do chat de texto, impedindo o contato direto com os jogadores tóxicos (FLORES, 2018).

A empresa também fez uma campanha de marketing para amenizar esses comportamentos tóxicos, o chamado Acampamento *Yordle* foi uma campanha que ocorreu no Brasil e contou com duas edições. O acampamento *Yordle* se baseava na divisão de todos os jogadores brasileiros de “*League of Legends*” em duas equipes (Cristal e Engrenagem) que possuíam um medidor de pontos referente ao bom comportamento do jogadores, ao decorrer do dia as ações tóxicas dos jogadores reduziam a pontuação dos times, ao final do dia, se alguma das equipes ainda tivesse pontos, todos os jogadores do time receberam premiações, caso contrário, se o contador zerasse ninguém recebia nada. (DAMÁSIO, 2019)

Outra questão importante referente aos jogadores tóxicos, é de que a comunidade do jogo não se limita apenas aos jogo em si, também abrange um espaço externo como as redes sociais onde existem páginas e grupos com objetivo de reunir os jogadores para discussões e trocas de informações sobre o game, como é o caso do *Facebook*, não existe uma moderação

oficial da empresa desenvolvedora, os usuários estão livres para atacar outros jogadores sem medo de serem rastreados ou punidos tendo como juízes de suas ações os administradores das páginas que não possuem nenhum vínculo oficial com a empresa responsável pelo jogo. (CARVALHO; PIMENTEL; CAPPELLI, 2018)

Em geral, o combate das empresas a esses jogadores tóxicos não se apresenta como suficientemente eficaz, o que não significa que não estejam continuamente tentando, pesquisas sobre sistemas de punições e metodologias para recuperação desses jogadores que exercem maus comportamentos são realizado e aperfeiçoados eventualmente (Carvalho et al., 2015) mas ainda se faz necessário um aprofundamento desses estudos no caráter de análise comportamental e de personalidade destes jogadores.

2.5 OS PADRÕES DE RESPOSTAS A COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS

A forma mais comum de lidar com uma situação de toxidade é utilizando os mecanismos de denúncia do jogo, o jogador pode fazê-lo ao final da partida onde surge a opção de denunciar membros do próprio time ou do time inimigo, é possível também fazer uma captura de tela durante a partida e encaminhá-lo a equipe do jogo ou criar um fórum e alimentá-lo com as imagens obtidos da opressão ou discriminação, porém, não se tem a garantia que o jogador tóxico será realmente punido (CARVALHO; PIMENTEL; CAPPELLI, 2018)

Em certos momentos as medidas disponibilizadas pelo próprio jogo não se mostram suficientes e os jogadores passam a tomar as próprias atitudes, entre os comportamentos de resposta que mais se destacam estão o enfrentamento ao jogador tóxico respondendo suas falas por meio dos canais de comunicação, entretanto, isso pode gerar uma discussão entre os jogadores impedindo um prosseguimento tranquilo da partida (PEREIRA et al., 2017).

Outros usuários optam por jogar apenas com os amigos com o objetivo de se divertir casualmente, a amizade torna-se um fator motivador para que esses usuários continuem ativos no jogo online, existe também a possibilidade de encontrar novos amigos dentro do próprio jogo, dessa forma o jogador se sente mais tranquilo em entrar numa partida tendo conhecimento prévio das pessoas que estarão no seu time (FLORES; REAL, 2018).

Em casos mais drásticos, onde o jogador não consegue visualizar mais formas de conviver dentro do ambiente tóxico, ele pode simplesmente optar por abandonar o jogo ao perceber que o mesmo proporciona mais situações incômodas do que de entretenimento, esse tipo de resposta pode acontecer também quando o jogador percebe um comportamento que extrapola as relações digitais e pode se estender ao mundo fora do jogo, como os casos de *Stalkers*, que são indivíduos que perseguem a pessoa em outros espaços além do jogo, como nas redes sociais ou em casos mais graves no mundo real, fora do ambiente *online* (PEREIRA et al., 2017)

Os meios de respostas apresentados acima são referentes ao público geral do jogo, entretanto, mulheres podem sofrer um tipo de discriminação diferente, quando o jogador toma uma atitude tóxica apenas por elas serem mulheres, nesses casos é muito comum que as jogadoras passem a substituir o gênero de seu *nickname*, que se refere a identificação do jogador dentro do jogo podendo ser o nome real ou um pseudônimo, ao utilizar um nome masculino ou neutro elas tentam esconder sua identidade de gênero para reduzir os ataques tóxicos (DUARTE; QUINTÃO, 2020)

3 METODOLOGIA

O presente trabalho refere-se a uma pesquisa de teor exploratório constituída de uma abordagem qualitativa envolvendo um levantamento bibliográfico narrativo.

As pesquisas do tipo exploratório buscam conceder uma maior familiaridade com a problemática estudada, para assim facilitar a análise e compreensão de suas peculiaridades abrindo espaço para proposições futuras. De certa forma, a pesquisa exploratória visa a construção de um solo fértil para novas ideias ou deduções como forma de clarear a discussões voltadas ao tema. No que se remete a sua organização, se mostra como um tipo de pesquisa perfeitamente fluida tendo em vista que com ela se torna possível abranger os mais diferentes aspectos do objeto de estudo (GIL, 2002).

Já a pesquisa bibliográfica consiste no agrupamento de matérias e conteúdos da academia para a formulação de novos trabalhos organizados a partir da metodologia do pesquisador, como material base se pode utilizar livros, artigos, revistas ou sites que estejam ligados ao tema discutido. Na maioria dos trabalhos científicos se faz necessário uma revisão literária para constituir o embasamento teórico do trabalho, entretanto, alguns estudos se

voltam unicamente para um modelo de revisão bibliográfica, como pesquisas sobre ideologias ou trabalhos que pretendem analisar temáticas que possuem visões variadas (GIL, 2002)

O método qualitativo se difere do que se entende como pesquisa estatística, ela se preocupa em ocupar o nível subjetivo da construção de conhecimento científico, tendo um enfoque na realidade social e segundo Taquette e Minayo (2016) “é tratado por meio da história, do universo, dos significados, dos motivos, das crenças, dos valores e das atitudes dos atores sociais”.

Já a revisão narrativa consiste numa publicação ampla que visa uma análise da literatura existente mapeando os conhecimentos sobre um determinado assunto sem conter critérios ordenados ou pré-definidos para análise dos arquivos, à seleção dos estudos utilizados se baseia na decisão do próprio autor que define quais estudos são mais ou menos relevantes para a pesquisa (Martins, 2018)

Neste trabalho, o referencial teórico será baseado principalmente em consultas a plataformas online responsáveis pela disponibilização de conteúdos científicos, dentre elas: Scielo, Google Acadêmico e Pubmed, também serão utilizados materiais construídos por outras instituições como a APA (*American Psychological Association*) e a Go Games, além de blogs e sites de notícias.

Os descritores utilizados para a pesquisa foram: Comunidades tóxicas, Psicologia, saúde mental, Comunidades sociais e *League of Legends*. Foram analisados artigos referentes à comunidade online do jogo *League Of Legends* (Lol), lançado pela Riot games no ano de 2009 e ainda ativo, ele é classificado pela *Esports Earnings* (2021) como o quarto jogo competitivo online com maior rendimento em premiações na história, tendo uma comunidade bastante ativa em interações no jogo, campeonatos e redes sociais. O jogo se fez muito presente durante o processo de pesquisa de referencial teórico, o que a ajudará na construção narrativa do trabalho.

Essa pesquisa teve seus dados analisados por meio da análise de conteúdo, que segundo Bardin (2011) é uma técnica metodológica aplicável a diversas discussões e configurações de comunicação. Nesse tipo de análise o pesquisador irá buscar compreender as características, estruturas ou o modelo que estão por trás destas mensagens. Nesta pesquisa foram utilizadas as três etapas para análise, a primeira sendo a pré-análise onde é feita a leitura e escolha dos materiais a serem usados, em seguida foi feita a exploração de material

onde foram definidas as seguintes categorias: Comunidade online e Saúde mental e por fim a terceira etapa que é o tratamento dos dados onde foi feita a interpretação do material.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Sobre a relação do indivíduo com os jogos online foi percebido uma correlação entre longos períodos dentro do jogo e sintomas de ansiedade como vigilância antecipada sobre possíveis ameaças posteriores, tensão muscular e comportamento de cautela ou esquiva, Segundo Rosa e Serra (2020) ao aplicarem um questionário baseado na Escala de Transtornos relacionados à Ansiedade Infantil (SCARED) durante o período de isolamento social no ano de 2020 foi constatado que muitas crianças e adolescentes perderam o contato com os ambientes de socialização comuns como a escola e passaram então a adentrar cada vez mais nos ambientes *online*, é possível que esses usuários com sintomas ansiogênicos utilizem o ambiente do jogo como estratégia de coping (mecanismo de enfrentamento) para lidar com a ansiedade.

Essas estratégias de Coping são percebidas em outros espaços dentro do jogo online como o cenário competitivo de *League of legends*, onde jogadores profissionais de *E-Sports* (Esportes eletrônicos) utilizam desses mecanismos de defesa para lidarem com situações de estresse nos períodos de treinamento e competição, como é endossado por Pereira (2018) as habilidades de coping são capazes de prever escores na qualidade de vida dos jogadores beneficiando também desempenhos individuais e cooperativos em partidas competitivas, o autor também ressalta uma melhor atuação em partidas casuais não relacionadas a campeonatos com finalidades recreativas.

Estes métodos de enfrentamento se mostram importantes tendo em vista os possíveis malefícios advindos do cenário profissional de *League of legends*, Rubio et al (2017) em uma pesquisa com equipes profissionais do jogo, constatou a presença de características problemáticas nos atletas como esgotamento emocional, desconexão entre corpo e pensamento (Despersonalização) e autoavaliação negativa sobre desempenho e produtividade no jogo (Redução de realização pessoal) destacando assim uma correlação entre variáveis de personalidade dos jogadores e a presença de componentes de *Burnout* (Síndrome de Esgotamento Profissional).

Porém, esses prejuízos apresentados acima dizem respeito ao cenário profissional de *League of legends*, Dentro do ambiente casual do jogo, segundo pesquisa de análise psicométrica quantitativa realizada por Carvalho et al (2020) as interações sociais presentes no jogo *League of Legends* se mostram prejudiciais à saúde mental dos jogadores, a pesquisadora indica que a motivação para os comportamentos opressores dentro do jogo não estão ligadas apenas ao desempenho do jogador, mas também as suas características pessoais, evidenciando casos de racismo, sexismo e opressão, na pesquisa também se aponta que jogadores periféricamente sociais são mais impactados negativamente em sua saúde mental do que jogadores mais próximos da dominância social, apresentando sintomas de alteração do sono, humor, apetite, insensibilidade ao prazer, apatia e melancolia.

Essa dominância social, como é explicada por Pires (2021) possui um delineamento bastante específico, o perfil dos jogadores considerados tóxicos, comumente, se caracteriza por homens héteros com a faixa etária entre 18 a 27 anos e que tendem a investir um considerável tempo do dia a dia no jogo, esses jogadores tóxicos são os protagonistas dos episódios de agressão dentro do ambiente online, mas afirmam não se sentirem incomodados ou afetados pelos episódios de toxicidade que eventualmente ocorrem nas partidas, demonstrando uma visão deturpada sobre os comportamentos tóxicos, onde confirmam sua existência, mas negam sua possível problemática, justificando seus comportamentos como consequência de raiva e frustração derivados de mal desempenho de outros jogadores.

Em conformidade com o que é exposto acima, Willoughby (2011) complementa que por estarem em um ambiente competitivo, parte dos jogadores passam a adotar uma conduta de constante disputa considerando os outros usuários como inimigos, essa frustração declarada pelos jogadores tóxicos se baseia no julgamento de uma má execução de jogo por parte de um companheiro ou pela boa atuação de um rival, no primeiro caso ele se sente prejudicado pelo colega de equipe e passa a atacá-lo como forma de reprovação e no segundo ele não consegue aceitar a possível derrota e age com violência numa tentativa de desestabilizar o adversário, o autor também indica que esse modo de agir em parte é responsabilidade do próprio mecanismo do jogo, que utiliza de pontuações e ranques para recompensar constantemente os jogadores para que continuem aumentando seus níveis no jogo, estimulando a competitividade e consequentemente contribuindo para esses episódios de agressão.

Desta forma, o modo de operação do jogo pode acabar por desenvolver um ciclo vicioso no jogador, devido a algum estímulo aversivo que o indivíduo possa receber no ambiente não-virtual, passa a recorrer ao jogo como uma rota de fuga e dentro deste novo espaço é reforçado continuamente, o que faz com que se dedique mais tempo as partidas e se afaste da experiência do mundo real, transformando o jogo em um novo local de vicência, criando assim uma dependência desses reforçadores, dando mais importância aos acontecimentos *online* e conseqüentemente se frustrando cada vez mais quando surgem acontecimentos que desaprova (KOGA; LAURENTI, 2020).

Entretanto, Schwartz (2018) aponta uma discrepância em relação aos prejuízos expostos pelos autores anteriormente citados, ele descreve que os impactos produzidos pela comunidade *online* não são por si só caracterizados simplesmente como negativos ou positivos, mas que podem passar a ser dependendo da forma que se usufrui deste espaço. Para a consolidação do danos muitos aspectos devem ser considerados como a relação familiar e profissional, singularidades do indivíduo, aprendizado social, parâmetros cognitivos e padrões de comportamento, conclui-se que ações de precaução são essenciais para prevenção de riscos no ambiente online.

Como é complementado por Golart (2015) O ambiente *online* em determinado grau também pode ser benéfico ao usuário, devido a complexidade de sua jogabilidade e necessidade de aprendizagem constante, o *League of legends* pode auxiliar no aprimoramento da memória, concentração e planejamento, sendo positivo cognitivamente ao sujeito ao entendermos a cognição por uma óptica inventiva que modifica por meio da experimentação e entendendo a lógica dos jogos online como espaços onde o usuário se permite aprender novas maneiras de resolver e inventar problemas.

Desde modo, para evitar possíveis situações aversivas no jogo, uma das estratégias preventivas que podem ser utilizadas pelos usuários dentro do espaço *on-line* é a presença de amigos ou familiares dentro do jogo, transplantando uma relação segura já existente no mundo real para dentro desse novo espaço virtual, também é possível que o sujeito desenvolva um ciclo social dentro da própria comunidade do jogo com jogadores não-tóxicos, evitando assim episódios de agressão (PEREIRA et al; 2017).

Soveron (2020) reforça essa ideia e estabelece que por ser um jogo que trabalha formações de equipes e objetivos comuns, quando os jogadores conseguem identificar

indivíduos nas partidas com quem podem estabelecer uma boa relação, a uma significativa chance de que se construa um ciclo de amizade sólido e duradouro dentro do jogo que pode até mesmo transcender para fora do jogo e se estabelecer também no espaço não-virtual.

Sobre uma ótica das mecânicas de jogo, Nogueira e Sampaio (2016) afirma que as funções exercidas por um único jogador em partidas colaborativas, é capaz de influenciar o comportamento dos demais, tendo em vista as responsabilidades e prioridades de cada classe de jogador, uma dessincronia no grupo é fértil para um ambiente tóxico, então faz-se necessário análise mais aprofundada sobre as interações entre os jogadores para uma melhor compreensão da relação dos fenômenos sociais com o comportamento dos jogadores.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tinha como objetivo constatar os possíveis prejuízos de comunidades tóxicas em jogos online a saúde mental dos jogadores, tendo em vista os vastos episódios de agressão virtual contendo racismo, machismo e xenofobia além de cobranças e ataques referentes ao desempenho dos jogadores nas partidas online, foi percebido que esses cenários podem sim afetar negativamente os jogadores a depender de como os mesmos interagem com o jogo, os tornando passíveis a sintomas de ansiedade e a prejuízos em suas habilidades sociais.

É importante frisar importância da análise dos fatores sociais dentro do jogo, tendo em vista a ideia de consolidação de uma comunidade dentro do âmbito online, parte destes episódios de agressão tem influência referente a forma como a comunidade foi desenvolvida e de como os responsáveis pelos jogos as administram e que ações e projetos eles implementam para uma resolução deste cenário.

O profissional da psicologia pode auxiliar nesse cenário contribuindo tanto com as equipes profissionais de *E-sports* (Esportes eletrônicos) tendo em vista a atuação no campo da psicologia do esporte, quanto no âmbito casual prestando serviços de terapia individual ou em grupo, tendo em consideração as demandas de saúde mental que podem surgir deste espaço.

Para estudos futuros, se faz necessário um direcionamento maior as comunidades online e uma maior conciliação entre as ciências sociais e da psicologia para uma melhor compreensão desses fenômenos, tendo em vista como ambas estão intimamente relacionadas

com a temática. Considerando tudo que foi discutido neste trabalho, pode-se concluir que ele correspondeu a sua proposta inicial, mas é relevante ressaltar a importância de novos estudos com direcionamento semelhante dentro do tema apresentado.

REFERÊNCIAS

- AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006
- ARANHA, Glaucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências e comunicação, Minas gerais, v. 03, 2004.
- Bardin L.(2011). **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70.
- CARVALHO, Luiz Paulo; CAPPELLI, Claudia; PIMENTEL, Mariano. **Sexismo e League Of Legends: Comunidade externa feminina**. XI Simpósio Nacional da ABCiber: Resistência e Pluralismo na Redes, Rio de Janeiro, 2018
- CARVALHO, Luiz Paulo; SUZANO, José Antonio; GONÇALVES, Ingrid; FILHO, Silas Pereira; OLIVEIRA, Jonice. **League of Legends e Saúde Mental, uma Perspectiva Social Brasileira**. Proceedings of SBGames, Rio de Janeiro, 2020.
- CARVALHO, Victor; TEIXEIRA, Carla; CARVALHO, Breno. **Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental de LOL**. SBGames, Pernambuco, 2015.
- CASTELLS. M. (2003). **Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar.
- CORTÉZ, Andrés Marín; PÉREZ, Valentina Herrera; MOSQUERA, María Aguirre. **IRA Y CYBERBULLYING ENTRE ADOLESCENTES: AMISTAD, INJUSTICIA E IMAGEN EN ENTORNOS DIGITALES**. Psicología em estudo, Medellín, Colômbia, v. 26, 2021.
- DUARTE, Kelen Cristina; QUINTÃO, Ronan Torres. **Resistência feminina no contexto dos jogos online**. Enanpad, Minas gerais, 2020.
- FLORES, Juliana Duarte; REAL, Luciane Magalhães Corte. **Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores tóxicos**. SBGames, Rio Grande do Sul, 2018.
- GE (Brasil). **Valorant: Riot anuncia melhorias na detecção de jogadores AFK e tóxicos**. [S. l.], 2021. Disponível em: ge.globo.com. Com. Acesso em: 12 nov. 2021.
- GIL, Antônio Carlos. **Como classificar as pesquisas?**. São Paulo: Atlas, 2002
- GÓIS, Cezar Wagner de Lima. **Noções de Psicologia Comunitária**. Fortaleza, Ceará, ed. 2, 1994.

GO GAMES (Brasil). **PBG 2021: Report Gratuito Brasil**. Go Games Brasil, [s. l.], ed. 8, 2021.

GOLART, Jonathan Bernardes. **Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends**. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL: Curso de Psicologia, Porto Alegre, 2015.

KURTZ, Gabriela Birnfeld; LEAL, Brenda Ribeiro. **"Eu vejo gente tóxica": Um estudo comparativo de gênero sobre a percepção de comportamentos tóxicos em League Of Legends por parte dos jogadores brasileiros**. Intercom, Rio Grande do Sul, 2020.

KOGA, Daniela Yumi; LAURENTI, Carolina. **LEAGUE OF LEGENDS E O CICLO VICIOSO DO JOGAR NO AMBIENTE VIRTUAL**. Revpsiufc, Paraná, 2020.

MARTINS, Maria de Fátima M. **Estudos de Revisão de Literatura**. Coordenação de Informação e Comunicação, Fiocruz, Rio de Janeiro, 2018.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **JOGOS ELETRÔNICOS COMO MEIO DE PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO**. UFRJ, Rio de Janeiro, 2014.

MOCELLIM*, Alan Delazeri. **A comunidade: da sociologia clássica à sociologia contemporânea**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP, São Paulo, v. 17, ed. 2, 2011.

M.O.F. Baffa et al., **Construindo Jogos de Sucesso: Uma Análise de League of Legends**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 15., 2016, Rio Pomba. SBC – Proceedings ofSBGames 2016 | ISSN: 2179-2259. São Paulo: Sbc, 2016

NOGUEIRA, Artur Luís Duarte Diniz; SAMPAIO, Angelo Augusto Silva. **Análise de Fenômenos Sociais em um Jogo On-Line para Múltiplos Jogadores**. Perspectivas em análise do comportamento, São Paulo, 2016.

OBERG, Lurdes Perez. **O conceito de comunidade: problematizações a partir da psicologia comunitária**. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 18, ed. 2, p. 709 - 728, 21 nov. 2021.

PEREIRA, Larissa Gabrielli; SILVA, Marcelo Nunes da; REZENDE, Yasmim Cavalcanti; SOUZA, Valéria Pereira de. **Hostilidade em jogos online: Perspectiva Feminina**. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, Brasil*, v. 7, ed. 2, 2017.

PIRES, Bruna Cristina Assali. **Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends pela ótica de Winnicott**. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO: Curso de Psicologia, São Paulo, 2021.

ROSA, Laura Marques da; SERRA, Rodrigo Giacobbo. **A Relação entre o Uso de Jogos Digitais Online e Sintomas de Ansiedade em Crianças e Adolescentes**. *Universidade Feevale, Brasil*, v. 13, ed. 3, 2020.

RUBIO, Pères; GONZALEZ, J.; FAYOS, Garces de los. **Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports**. Cuadernos de Psicología del Deporte, [s. l.], v. 17, 2017.

SCHWARTZ, Fernanda Tabasnik. **Jogos eletrônicos online e redes sociais: Avaliação do ajustamento psicológico de adolescentes e dos estilos parentais percebidos**. UFCSPA, Porto Alegre, 2018.

SMITH, Peter K; MAHDAVI, Jess; CARVALHO, Manuel; FISHER, Sonja; RUSSELL, Shanette; TIPPETT, Neil. **Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils**. Journal of Child Psychology and Psychiatry, f London, UK, v. 4, ed. 49, 2008.

TAQUETTE, Stella Regina; MINAYO, Maria Cecília. **Análise de estudos qualitativos conduzidos por médicos publicados em periódicos científicos brasileiros entre 2004 e 2013**. Physis, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 417-434, June 2016.

VISA INC. (Brasil). **Dados da Visa mostram crescimento de quase 140% no faturamento do mercado de games no Brasil**. [S. l.], 26 jan. 2021. Disponível em: visa.com.br. Acesso em: 12 nov. 2021.

WEBER, Max. **Conceitos básicos de Sociologia**. São Paulo: Editora Moraes, 1987.

WILLOUGHBY, Paul J. C. Adachi and Teena. **The effect of Vídeo Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greats Influence? .** American Psychological Association, Canadá, v. 1, n. 4, 2011.