

Comportamentos tóxicos ou violentos nos videogames: experiências e estratégias utilizadas por adolescentes

Toxic or Violent Behaviors in Video Games:
Adolescents' Experiences and Strategies

Vitor Braga¹
Tatiana Aneas²
Carina Flexor³
Bianca Becker⁴

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa realizada em Alagoas e Sergipe, visando compreender as percepções dos(as) adolescentes sobre comportamentos tóxicos ou violentos nos videogames, e quais as estratégias para mitigá-los durante suas experiências nos jogos *online*. Busca-se discutir, a partir da análise de conteúdo de entrevistas com estudantes de escolas públicas, em que medida a educação voltada para as mídias pode atuar como ferramenta preventiva. Os resultados apontam para uma consciência dos(as) adolescentes acerca das violências nas mídias sociais e suas ramificações na vida cotidiana, sendo a educação midiática percebida como propulsora de reflexões acerca das consequências das ações na mediação das plataformas, concluindo-se que ela pode contribuir para prevenir e mitigar comportamentos tóxicos nos jogos *online*.

Palavras-Chave: Toxicidade; Jogos *online*; Adolescentes; Letramento transmídia.

Abstract: This article presents the results of a study conducted in the states of Alagoas and Sergipe, Brazil, aimed at understanding adolescents' perceptions of toxic or violent behaviors in video games, as well as the strategies used to mitigate them during their online gaming experiences. It seeks to discuss, based on a content analysis of interviews with students from public schools, to what extent the media education can act as a preventive tool. The results indicate that adolescents are aware of violence in social media and its ramifications in everyday life, with media education being perceived as a driver of reflection on the consequences of actions mediated by platforms. It is concluded that media education can contribute to preventing and mitigating toxic behaviors in online games.

Keywords: toxicity; online games; teenagers; transmedia literacy.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Atualmente é professor do Curso de Jornalismo e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Brasil. E-mail: vitor.braga@ichca.ufal.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2377-9323>

² Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Atualmente é professora associada do Departamento de Comunicação e membro permanente do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe, Brasil. E-mail: tatianeas@academico.ufs.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5681-6215>

³ Doutora em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Brasil. Atualmente é docente da Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (UnB) e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (UnB), Brasil. E-mail: cflexor@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9597-8922>

⁴ Doutora em Psicologia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Atualmente é professora da Faculdade de Educação (FACED) – Departamento de Educação I – Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas – Mestrado Profissional em Educação (PPGCLIP/MPED), Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. E-mail: biancabecker@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1444-0000>

Introdução

Os *videogames* muitas vezes são um espaço para interações sociais e colaboração, e há muita literatura que aponta para a relação entre jogos digitais e aprendizagem (Alves, 2008; Prensky, 2021). Comportamentos tóxicos presentes nestes ambientes, porém, podem prejudicar a capacidade dos adolescentes de construir relacionamentos saudáveis, trabalho em equipe e habilidades de comunicação. O ambiente tóxico nos jogos, sobretudo nas partidas *multiplayer online*, pode influenciar o comportamento dos adolescentes não apenas no âmbito do jogo, mas também em suas interações em outros contextos – seja nas mídias sociais ou em copresença.

A presença de comportamentos tóxicos pode reduzir o prazer no jogo, levando os adolescentes a evitar certos títulos ou até mesmo a abandonar a experiência completamente (Walkerdine, 2007). Além disso, experiências de *bullying*, assédio ou linguagem abusiva podem causar estresse, ansiedade, baixa autoestima e até mesmo depressão (Dowling *et al.*, 2020; Bulut, 2021). Em certos *videogames*, a comunicação por *chat* ou voz pode facilitar a propagação de comportamentos tóxicos, em um contexto em que o anonimato tanto pode favorecer abusos verbais e discursos de ódio quanto proteger jogadores de represálias, especialmente grupos mais vulneráveis.

O *videogame* é uma forma de expressão criativa, capaz de transmitir, criar e transformar significados que podem ser interpretados e reproduzidos. A compreensão de como o jogo digital pode produzir sentidos e fomentar discursos, inclusive de ódio e desigualdade, auxilia na construção de formas de combatê-los e fazer desses ambientes *online* lugares mais inclusivos e seguros.

Este artigo investiga as percepções dos estudantes do ensino médio de escolas públicas de Aracaju (SE) e Maceió (AL) a respeito dos comportamentos tóxicos ou violentos experienciados nos videogames, buscando reconhecer quais estratégias eles vêm adotando para evitá-los durante suas experiências nos jogos *online*. Apresentamos aqui uma análise de entrevistas que exploraram visões e atitudes em relação a estes jogos e o potencial impacto da agressão virtual nas suas vivências.

O estudo apresentado compõe um projeto de mapeamento das competências transmídia (Scolari, 2019) presentes no processo de escolarização de estudantes do ensino médio, no contexto brasileiro. À medida que o ecossistema mediático foi se desenvolvendo, a compreensão das competências transmídia precisou integrar a prevenção de riscos relativos à utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), incluindo aqui os videogames. Este artigo analisa a competência da prevenção de riscos, relacionada à capacidade

de compreender, reconhecer e lidar com ameaças que podem surgir no contexto das mídias e das tecnologias digitais, a fim de minimizar possíveis consequências negativas (Scolari *et al.*, 2018). Esta competência é essencial para que os adolescentes consigam lidar com partidas *online*, situações sociais desenvolvidas em cenários cooperativos e/ou competitivos, nos quais podem emergir comportamentos tóxicos a depender dos jogos em si e do público predominante em cada um.

Jogos *online* e comportamentos tóxicos

Diversos pesquisadores indicam que a comunicação mediada por dispositivos digitais em geral é mais agressiva do que interações presenciais (Lapidot-Lefler e Barak, 2012; Udris, 2014; Wachs e Wright, 2022), efeito conhecido como “desinibição tóxica” (Suler, 2004). Esta expressão se refere à tendência dos indivíduos de agir de maneira mais violenta, crítica ou rude em ambientes *online* em contraposição a interações em copresença. Suler (2004) argumenta que o anonimato e a distância física entre os usuários são fatores centrais para esse efeito, por meio da desassociação das identidades *online* e *offline*. No caso dos jogos *online*, esse efeito se intensifica, uma vez que se trata efetivamente de ambientes orientados pela ludicidade e pela competição.

Observamos pesquisas que partiram dos pressupostos da teoria da desinibição *online* para explicar comportamentos em jogos *multiplayer* (Kim; Chang, 2017; Kordyaka, 2018; Beres *et al.*, 2021; Liu e Agu, 2023). Nestes trabalhos, *videogames* são descritos como espaços nos quais emergem comportamentos específicos, tais como trapaça, *griefing* e ofensas derivadas do desempenho nas partidas (Kordyaka *et al.*, 2020; Kwak *et al.*, 2015), categorias presentes nos achados empíricos deste estudo.

A definição de comportamento tóxico segue sendo alargada para incorporar questões que surgem com as mudanças tecnológicas e culturais. Alguns aspectos, porém, parecem consolidados: a ação é intencional, orientada para gerar prejuízo para o outro; a ação atrapalha a diversão do outro; o praticante da ação obtém ganhos, sejam simbólicos (prazer), sejam no jogo (Achterbosch *et al.*, 2017; Türkay *et al.*, 2020). O caráter competitivo tem sido um fator diferencial para compreender as especificidades dos comportamentos tóxicos nos jogos, provocados ou intensificados pela disputa e pela rivalidade que permeia estes ambientes. Sobre isso, Neto *et al.* (2017) propõem que o comportamento tóxico é gerado por eventos negativos no âmbito dos jogos que provocam sentimentos como frustração ou raiva, levando à comunicação violenta.

Em observância aos contextos tóxicos ou violentos nos games, o presente estudo reconheceu, como será discutido, as seguintes categorias: *cheating* (trapaça), *griefing* (atrapalhar o jogo de propósito) e ofensas (*flaming* e *rage*).

Consalvo (2009) verifica que trapacear o jogo – alterando seu código (*hack*), criando *mods* ou se aproveitando de erros do sistema (*glitches*), por exemplo – é considerado prejudicial quando atrapalha o divertimento de outro jogador ou quando torna a competição mais vantajosa e, portanto, menos justa para alguém. De maneira semelhante, Chen e Ong (2016) concluem que o que se entende por trapaça como comportamento condenável depende de fatores como intencionalidade, utilidade, objetivos do jogo, cultura e envolvimento com a comunidade.

O comportamento conhecido como *griefing* foi primeiramente descrito por Bartle (2005), que se dedicou a entender e diferenciar tipos de jogadores a partir das suas formas de atuação, classificando os participantes agressivos como *griefers*. De acordo com Achterbosch (*et al.*, 2017), *griefing* pode ser entendido, mais amplamente, como situações em que um jogador em um ambiente *online* multijogador perturba intencionalmente a experiência de outro jogador para sua própria diversão ou ganho pessoal. Trata-se de ações muito próprias da dinâmica do jogo, diferentemente de outras categorias de comportamento tóxico descritas pelos(as) entrevistados(as), como ofensas, que podem ocorrer em diferentes plataformas.

Por fim, ofensas e xingamentos são relatados como comportamentos que incomodam nos jogos *online* e se manifestam em diferentes graus – de zoeira/trollagem (Cook *et al.*, 2018) a discursos racistas (Keum e Hearn, 2022) e misóginos (Kidd; Turner, 2016; Falcão *et al.*, 2021). Nos jogos, as falas agressivas e ofensivas se diferenciam daquelas presentes em outros ambientes, pois, com frequência, são derivadas do desempenho dos jogadores – quando um *player* não tem uma boa performance ou está aprendendo a jogar ou, ao contrário, quando elimina um oponente e/ou vence a partida, pode ser alvo desse tipo de ataque (Thacker; Griffiths, 2012).

A toxicidade encontrada em jogos multijogadores *online* em geral se caracteriza por ocorrências pontuais, diferenciando-se de fenômenos como o *cyberbullying*. Apesar disso, o acúmulo de experiências negativas pode ter um impacto significativo na saúde mental dos jogadores (Ewoldsen *et al.*, 2012). Além disso, é sabido que os jogadores aprendem a se comportar na interação com outros, favorecendo a reprodução de comportamentos negativos – o que Neto (*et al.*, 2017) descrevem como “contaminação tóxica”. Ser vítima de ações tóxicas aumenta as chances de um jogador atuar de maneira semelhante (Kordyaka *et al.*, 2020).

Um outro aspecto complicador diz respeito à dificuldade de identificar o que é ou não aceitável no contexto de interações competitivas *online*. Fragoso e Amaro (2018) sinalizam que a ambiguidade comunicativa é uma característica de usuários que se comportam de maneira desviante, indicando que o reconhecimento de uma agressão *online* pode não ser uma tarefa simples.

Jogos multiplayer online, aprendizagem informal e educação midiática orientada para a ética

Apesar dos efeitos negativos e potenciais prejuízos, é importante também reconhecer que os jogos são importantes espaços de aprendizagem informal – e esse potencial pode ser utilizado em favor do desenvolvimento de competências éticas para o seu próprio uso. Sobre este aspecto, Adinof e Türkay (2012) constataram relatos de múltiplos aprendizados, seja na relação dos jogadores com o próprio jogo ou com os outros jogadores, listando habilidades sociais, como trabalho em equipe e negociação; habilidades motoras, como reflexo e coordenação; e habilidades cognitivas, relativas à resolução de problemas e desenvolvimento de estratégias. Škripcová (2022) argumenta que os jogos *online* multijogador incentivam o desenvolvimento de habilidades comunicativas e interpretativas e que estas são transferidas para outras situações, fora dos jogos.

Estes trabalhos apontam para o fato de que os jogadores aprendem, ainda que não sejam formalmente ensinados. Neste sentido, a noção de letramento transmídia (Scolari, 2016) parte da premissa de que todo processo de ensino institucionalizado – no caso, de educação midiática – é posterior e é fundado em saberes e competências adquiridos informalmente por adolescentes e jovens nas suas experiências cotidianas com as mídias – analógicas ou digitais.

Reconhecer a capacidade de aprender desenvolvida fora da escola não significa, por outro lado, afirmar que não haja falhas ou discrepâncias no seu rol de competências transmídia. Sobretudo aquelas relacionadas à prevenção de riscos, segurança, ética e ideologia na rede apresentam deficiência, em comparação às habilidades de produção e edição de conteúdo, conforme relatam Scolari (*et al.*, 2020).

Partindo da premissa de que os adolescentes nem sempre possuem capacidades inatas para lidar com a tecnologia digital e vivenciar os ambientes *online*, importa considerar que tais competências não se desenvolvem de maneira desarticulada com o contexto sociotécnico que os circunda. De acordo com Livingstone (2011), o processo de literacia, derivado do uso cotidiano das plataformas de mídias sociais, é regulado socialmente e a cultura e as práticas

sociais influenciam diretamente no que se aprende e como se aprende. A vivência de uma internet marcada pela toxicidade, neste sentido, pode levar os adolescentes a identificar e se afastar de situações negativas ou, ao contrário, a normalizá-las e mesmo se colocarem como protagonistas.

Perspectiva metodológica

A discussão aqui apresentada é fruto de uma investigação exploratória, de abordagem dedutiva e perspectiva qualitativa, que analisou quarenta entrevistas realizadas com adolescentes estudantes do ensino médio de escolas públicas das cidades de Aracaju (SE) e Maceió (AL), sobre suas percepções, experiências e atitudes em relação aos jogos, sobretudo os *multiplayer online*, além das estratégias adotadas para lidar com os comportamentos tóxicos nesses ambientes.

As entrevistas foram realizadas entre abril de 2022 e abril de 2024, no âmbito do projeto de pesquisa “Letramento transmídia, práticas comunicacionais e as realidades brasileiras”⁵. Ressalta-se que a pesquisa em questão segue os preceitos éticos pertinentes e obteve aprovação junto ao comitê de ética, via Plataforma Brasil⁶.

A partir da taxonomia proposta por Scolari (2019), em especial considerando a dimensão de prevenção de riscos – relacionada à capacidade de reconhecer, compreender e saber lidar com os riscos e ameaças que podem emergir nesses contextos, evitando danos –, as categorias de análise emergiram da frequência e pertinência das respostas dos participantes. A codificação articulou uma orientação dedutiva, fundamentada na dimensão de prevenção de riscos, e uma etapa indutiva, mediante a identificação das categorias recorrentes no *corpus*.

Os dados coletados foram tratados e categorizados com o suporte do *software* Atlas.ti, para posterior análise de conteúdo (Bardin, 2016). As entrevistas foram transcritas e inseridas no referido *software*, no qual foram codificados os segmentos temáticos relacionados às experiências de toxicidade e às estratégias utilizadas pelos participantes. A dimensão de prevenção de riscos orientou inicialmente a leitura do *corpus*, enquanto os códigos relativos a *cheating*, *griefing*, ofensas, inferiorização e *rage* foram consolidados a partir da recorrência e

⁵ A pesquisa tem como objetivo investigar as competências transmídia desenvolvidas pelos adolescentes brasileiros frente ao uso das TICs. Pretende-se mapear e descrever as competências comunicacionais transmídia dos estudantes do Nordeste e Centro-Oeste do país, com o intuito de elaborar um diagnóstico capaz de orientar a produção de estratégias comunicacionais e materiais pedagógicos para escolas das citadas regiões, permitindo, avaliar se (e como) as particularidades dos contextos socioeconômicos e culturais das distintas regiões produzem diferenças ou semelhanças em relação às competências desenvolvidas pelos adolescentes.

⁶ Parecer consubstanciado do CEP – Instituto de Ciências Humanas e Sociais da UnB – nº 4.874.255.

da pertinência dos relatos. Para a contextualização descritiva dos resultados, foram contabilizados os participantes que apresentaram ao menos um segmento associado a cada eixo analítico, admitindo-se que uma mesma entrevista poderia ser vinculada a mais de uma categoria.

Análise

Os resultados revelaram uma percepção conflitante dos adolescentes sobre a presença da toxicidade e da violência nos jogos, muitas vezes interpretadas como sinônimos. As interações nos ambientes lúdicos dos *videogames* são marcadas por comportamentos como ofensas, xingamentos e trapaças, recorrentes nos relatos dos entrevistados.

Alguns adolescentes relataram sentir-se protegidos pelo anonimato, o que pode levar a atitudes agressivas, dada a sensação de impunidade pela distância física e relativa ausência de consequências reais. Tais atitudes são geralmente associadas a jogadores homens, confirmando o que Falcão (*et al.*, 2021) e Silva e Ifa (2022) já apontavam.

A este respeito, Silva e Ifa (2022) referem-se aos ideais tecnomasculinistas de maestria tecnológica nesses ambientes, expressão que se refere à ideia de que os jogos são moldados por uma cultura que valoriza e promove ideais masculinos de *expertise* técnica. Essa perspectiva indica uma cultura que privilegia características tradicionalmente associadas ao estereótipo masculino, como competência técnica, habilidades de jogo, liderança e controle nas interações nos ambientes dos *videogames*. Como consequência, esse contexto pode gerar um ambiente onde se espera que os jogadores se conformem a esses ideais, o que, por vezes, exclui e marginaliza indivíduos que não se encaixam nesses padrões (Kocurek, 2015).

Em modos competitivos, a busca pela vitória, ou por superar outro jogador em competição, pode intensificar comportamentos tóxicos, como trapaças, intimidação e desrespeito aos oponentes. De acordo com os entrevistados, a pressão para alcançar um alto desempenho, muitas vezes, se traduz em comportamentos hostis, prejudicando a experiência dos outros jogadores, se valendo de expedientes como a de humilhação ou de linchamento virtual. Foi constatada a incidência de violências ou comportamentos tóxicos nas interações. A lógica de acumulação e progressão por rankings também pode ampliar a frustração e a pressão competitiva entre jogadores (Kocurek, 2015).

Discutimos a seguir três formas de comportamento tóxico relatadas pelos entrevistados: (1) trapaças nos jogos (*cheats*); (2) *griefing* e ofensas; e (3) inferiorização e *rage* (Tabela 1).

Tabela 1 – Frequência dos códigos nas entrevistas

Eixo analítico	Participantes que mencionaram	Percentual do <i>corpus</i>
1. Trapaças	11	27,5%
2. <i>Griefing</i> e ofensas	19	47,5%
3. Inferiorização e <i>rage</i>	7	17,5%

Fonte: pesquisa empírica.

Vale ressaltar que as categorias não são mutuamente excludentes; uma mesma entrevista pode conter relatos associados a mais de um eixo.

Trapaças

As trapaças em jogos se baseiam na ação de ganhar ou buscar a vitória usando métodos não permitidos pelas regras do jogo. No inglês, a ação é chamada de *cheat*. O entrevistado 4 relata ter aprendido a trapacear a partir de informações compartilhadas em rede social.

Tem um site que disponibiliza alguns códigos. (...) [por que você fez isso?] porque era um Pokémon Lendário. Pokémon Lendário, geralmente são muito mais complicados do que algum Pokémon raro, algum Pokémon comum, esse capturado eu já tinha passado muito sufoco muito sufoco aí. Infelizmente eu arreguei para o famoso hackzinho de jogo (Entrevistado 4, homem, Alagoas).

Os adolescentes também relataram aprender *cheats* em sites, aplicativos e vídeos tutoriais. Como destaca o entrevistado 6:

Eu acho que no GTA online eu botei um codigozinho lá pra conseguir um certo dinheiro e um certo benefícios no game porque é muito difícil de conseguir as coisas lá, aí eu tive que dar um jeitinho, né? (...) Eu fui procurando em alguns sites clandestinos assim, né? Ai nesses sites eu consegui aprender alguns códigos que ia me ajudar (Entrevistado 6, homem, Alagoas).

Embora reconheçam a prática como errada, alguns adolescentes tentam justificar as trapaças pelo contexto. O entrevistado 2, por exemplo, afirma ter sido influenciado a trapacear em uma partida multijogador *online* para se equiparar à concorrência vista como desleal.

O cara jogava lá na raça, mal podia jogar, porque tinha hacker atrapalhando demais de jogar, algo do tipo, aí vou usar também pra combater igual. [E qual a tua opinião

sobre trapacear no jogo?] Acho errado porque atrapalha os outros jogadores, assim eu só usei hacker porque fiquei com raiva também né e por causa da emoção também (Entrevistado 2, Homem, Alagoas).

A maioria dos entrevistados justificam as trapaças em jogos na modalidade *single player* e *offline*, sem a presença de outros jogadores – não prejudicando, desta forma, outros usuários; como afirma o entrevistado 5 (homem, Alagoas): “Cara, sinceramente, se for online nunca na minha vida. A única vez que talvez eu trapaceei foi, tipo, em jogo single player, no emulador em si, né”.

Apesar de a trapaça em si ser considerada algo inadequado, ela é aceita quando o intuito é enganar o sistema do jogo, mas é condenada quando prejudica a *gameplay* de outros jogadores – algo que coaduna com a perspectiva de Chen e Ong (2016), quando concluem que a compreensão de trapacear em um jogo depende de fatores como intencionalidade, utilidade, objetivos do jogo, cultura e envolvimento com a comunidade. No caso de jogar na modalidade *single player*, os adolescentes afirmam que não agem dessa maneira, por um senso de ética.

Entretanto, em algumas situações, os *gamers* se utilizam das trapaças ao encontrar dificuldades nos jogos e até para angariar recursos financeiros que não teriam de outra forma. Para o entrevistado 9, a falha e a falta de segurança nos jogos é um problema das empresas produtoras que permitem a realização dessas trapaças.

Eu acho que devia ter... antídotos melhores. principalmente no CS gold, que tem muito hacker. [Tem muito hacker, aí acontece muito esse processo e prejudica o gameplay da galera, né?] Sim. Pior que a Valve até sabe que tem esse cheats, só que ela não resolve (Entrevistado 9, homem, Sergipe).

Apenas três estudantes identificaram as manobras como algo injustificável e errado em qualquer situação, como ressalta o entrevistado 11 (homem, de Sergipe), que defende que os jogadores devem treinar para melhorar o desempenho no jogo e não recorrer aos *cheats*, pois “É algo que... perde a graça do jogo, você perde a graça... tira a graça dos outros que estão jogando para se divertir”.

Do total de 11 entrevistados que falaram sobre trapaças, a maioria admite praticá-las a depender do contexto. Nesse aspecto, podemos inferir que trapacear contra o sistema é visto como compreensível, mas, quando afeta o desempenho de outro jogador, passa a ser lido como tóxico; essa inferência está em consonância com estudos anteriores (Consalvo, 2015; Chen; Ong, 2016).

Griefing e ofensas

O termo *griefing* é relacionado com o ato de um jogador atrapalhar a experiência dos demais *players* (Bartle, 2005; Achterbosch *et al.*, 2017). São comuns, por exemplo, o uso de *spam* no *chat* do jogo, provocações a partir de ofensas e o *troll* – quando o jogador vai contra a própria equipe.

Entre os participantes, 19 (47,5%) mencionaram experiências relacionadas a *griefing* ou ofensas. Os relatos (12) concentraram-se em abandono de partidas, sabotagem, ausência de cooperação, insultos a iniciantes etc.; enquanto 7 participantes indicaram estratégias como denúncia, afastamento ou abandono do jogo.

O entrevistado 4 explica uma das formas de *griefing*: quando um *player* abandona uma partida cooperativa *online*, desfalcando a equipe.

[...] tô num jogo 5x5, o cara desconecta, ou a internet dele caiu, ou ele ficou com raiva e parou de jogar. E quando ele para de jogar ou cai, independente do que ele tá (do que aconteceu), ele tá parado, ele não tá jogando. Então é menos um no meu time. E isso conta em tempo real na partida e prejudica bastante a partida ranqueada (Entrevistado 4, homem, Sergipe).

A fala do entrevistado 4 reflete uma atitude apontada por Lin e Sun (2005) associada ao *griefing*: abandonar partidas ou deixar o personagem inativo em jogos que dependem de atuação em equipe.

Em partidas ranqueadas, a progressão por pontuação amplia a tensão entre desempenho individual e dependência da equipe. O entrevistado 4 continua:

[...] rankeada é quando você joga um pouco mais pra subir uma certa pontuação, tem lá: primeiro lugar, segundo lugar. Enfim, tem as patentes: platina, ouro... E quanto mais você tá alto, você quer ficar melhor, você quer subir, quer se destacar e principalmente nesse tipo de partida, acontece bastante isso (Entrevistado 4, homem, Sergipe).

Uma das ações possíveis contra jogadores que fazem *griefing* é a denúncia, ou *report*, no jogo. Ainda assim, o *griefing* costuma gerar brigas e ofensas durante a partida. Como ressalta Consalvo (2009), os atos realizados no jogo encontram respaldo em outras situações e vice-versa, sendo que o espaço do *game*, como livre de consequências, precisa ser questionado de forma a reconhecer os discursos violentos que podem ser ali veiculados.

Dentre os mais comuns, foram mencionadas formas de sabotagem visando deliberadamente prejudicar o progresso da equipe, seja ignorando objetivos, atrapalhando estratégias ou até mesmo agindo contra o time de propósito. Podemos inferir, com base nas falas dos adolescentes, que a recusa de trabalhar em equipe pode indicar comportamentos que minam a colaboração essencial nos jogos cooperativos.

Ainda a respeito dos modos cooperativos, tivemos o testemunho de adolescentes a respeito da ausência de comunicação construtiva: excesso de críticas não construtivas ou até mesmo silêncio total. Nessa perspectiva, ofensas e xingamentos foram comuns, no sentido de humilhar especialmente aqueles que são iniciantes em determinado jogo – os *noobs*, na linguagem *gamer*. Ao invés de apoiar novatos, tem-se justamente um efeito contrário: alguns jogadores podem ser hostis ou se recusar a ajudar, o que pode desencorajar a participação e a aprendizagem em algumas comunidades. Tais atitudes podem promover, como consequência, o afastamento dos adolescentes de determinados jogos ou modos de jogar; sobretudo pelo fato de que esses comportamentos dos colegas de partidas produzem um ambiente compreendido como tóxico.

Percebe-se, ainda, a falta da percepção da gravidade de tais discursos por parte de jogadores e desenvolvedores dos jogos e que a permissividade de discursos violentos em ambientes sob mediação das TICs precisa ser enfrentada.

Inferiorização e Rage

Nos jogos citados pelos adolescentes, equipes formadas pelo algoritmo reúnem jogadores desconhecidos entre si, em interações frequentemente marcadas por ofensas trocadas durante a partida. Foi possível observar ações e consequências imediatas entre os entrevistados que sofreram algum tipo de ofensa durante o jogo. Entre os 40 participantes, 7 relataram situações de inferiorização ou *rage*. Entre as respostas a essas experiências, mencionaram silenciamento ou bloqueio, relataram abandono da partida e indicaram denúncia aos sistemas das plataformas.

Como já apontado por Thacker e Griffiths (2012), nos jogos, as expressões agressivas e insultuosas se distinguem das encontradas em outras plataformas, pois, muitas vezes, essas manifestações estão relacionadas ao desempenho dos jogadores – seja quando alguém não está jogando bem ou está aprendendo, ou até mesmo quando elimina um adversário ou vence a partida.

Esta pesquisa acumulou relatos de adolescentes que vivenciaram situações dessa natureza. O entrevistado 6 relatou uma situação em que o *hate* que sofreu o deixou triste ao ponto de encerrar a *live* que fazia em plataforma de conteúdo *gamer* enquanto jogava.

Primeira vez que eu sofri um hate foi em uma live, onde eu estava fazendo uma live do jogo CS:GO (Counter Strike) e um cara falou que eu era muito ruim e tudo mais, porém eu nem levei isso tão em conta porque eu sabia que eu estava indo bem, então ele estava fazendo aquilo por pura maldade. [...] porém como ele continuou, isso foi me deixando um pouco triste, aí eu tive que encerrar a live (Entrevistado 6, homem, Alagoas).

A situação vivenciada pelo entrevistado 6 corrobora o argumento de Neto *et al.* (2017) abordaram a respeito do comportamento tóxico gerado por eventos negativos em partidas *multiplayer online*, provocando sentimentos como frustração ou raiva e levando à agressividade nas interações.

Outros *players*, todavia, reagem de forma mais incisiva, utilizando os recursos oferecidos pelos *videogames* para reportar jogadores que ofendem os demais. O entrevistado 9 conta uma experiência que teve jogando com um amigo em um time onde ambos jogavam com usuários que eles não conheciam.

Eu tava jogando com um amigo de Leagues of Legends e lá é bem conhecido pela toxicidade. Tinham falado que ele joga muito mal e ficavam reclamando toda hora disso. Aí ele no final teve... ele ficou muito bravo e deu mute all (silenciou) pra todo mundo. Depois ele parou de jogar na hora porque tava muito bravo (Entrevistado 9, homem, Sergipe).

Falar para outro *player* que ele joga mal pode soar inofensivo, mas inferioriza o companheiro de time e pode desencadear respostas igualmente agressivas. Um termo recorrente nesse processo é *noob*, empregado de modo ofensivo, como se observa no relato da entrevistada 5 (mulher, Sergipe): “(...) teve uma vez que eu comentei uma coisa muito errada, porque eu fiquei muito brava (...) veio outra pessoa comentar tipo, me revoltar, e eu respondi de uma forma tão ignorante que perdi até minha razão”.

A raiva causada por jogadores que ofendem e inferiorizam os outros *players* pode ser chamada de *rage*, como aconteceu com a entrevistada 5. Já o amigo do entrevistado 9 cometeu um *rage quit* – uma saída abrupta da partida causada pela raiva –, o que corrobora com a

pesquisa de Reis e Cavichioli (2014), a respeito da dificuldade de negociar diferentes expectativas e sentidos do jogar.

Conforme relatado nas entrevistas, o *rage* de um jogador geralmente acontece como consequência de uma ofensa partindo de outro jogador ou de palavras relacionadas à forma que o *player* joga, o diminuindo. Reis e Cavichioli (2014) salientam que a dificuldade de negociar diferentes expectativas e sentidos do jogar acentuam comportamentos negativos.

Discussão: educação midiática e ética nos videogames

Como ficou demonstrado, os entrevistados enfrentam diversas situações negativas nos ambientes de jogos *online*. Neste ponto, cabe refletir sobre como conceber um programa de educação midiática orientado para a ética capaz de contribuir para mitigar os problemas apontados pelos adolescentes. Tais programas poderiam oferecer estratégias práticas para enfrentar a questão da violência nos *videogames*.

Programas de educação midiática voltados a adolescentes devem considerar a competição como fator central e incentivar uma ética do ‘espírito esportivo’ nos jogos *online* (Devine e Lopez, 2020), promovendo reflexões sobre derrota, vitória e convivência durante a partida.

Os achados fornecem subsídios para intervenções educacionais que favoreçam uma postura mais consciente nas partidas cooperativas e competitivas. É importante que família e educadores estejam cientes dos impactos desses comportamentos e ofereçam orientação e incentivo a práticas mais saudáveis, contribuindo para mitigar efeitos negativos.

Vale também considerar que o esforço de minorar os prejuízos de um ambiente *online* nocivo é dificultado pelo fato de que tais atitudes fazem parte da própria cultura *gamer* (Mortensen, 2018). Adinolf e Türkay (2018) também advertem que os participantes tendem a naturalizar esta cultura tóxica, entendendo-a como parte da lógica do jogo, que deve ser enfrentada como qualquer outra missão da partida, inclusive lançando mão de ações antiéticas. Se os jogadores que são ídolos para os demais, referências na modalidade, praticam ou normalizam estas ações, o desafio de combatê-las torna-se ainda maior.

Vale problematizar este *ethos* internalizado pelos adolescentes da competição “a qualquer custo”. O conceito de “desinibição tóxica” (Suler, 2004), que associa anonimato e distância física – além da percepção de uma desassociação imaginativa –, podem resultar na adoção de comportamentos tóxicos e violentos. Neste sentido, é preciso, por um lado, investir em uma educação midiática que proponha a reflexão sobre a ética nos jogos eletrônicos; por

outro lado, cabe ponderar a emergência da consolidação de políticas públicas dirigidas, além de reafirmar a responsabilidade das empresas desenvolvedoras das plataformas de jogos *online*, que devem ser implicadas na busca por ambientes saudáveis e seguros.

Considerações finais

Os resultados indicam nível de consciência dos participantes acerca da violência nos jogos *multiplayer online* e suas ramificações, embora sinalizem baixa compreensão relacionada à prevenção de riscos.

A competição intensificou comportamentos tóxicos, expressos em trapaças, *griefing* e ofensas. No caso das trapaças, os participantes relataram justificativas situacionais, como dificuldade do jogo ou tentativa de equiparar-se a competidores vistos como desleais. Entretanto, a busca por vantagens pode rapidamente transbordar os limites éticos, causando desconforto quando afeta a experiência de outros jogadores. A distinção entre trapaças em jogos *single player* – nos quais não prejudicam diretamente terceiros – e aquelas que impactam adversários em partidas *multiplayer* é um ponto crucial neste debate. A percepção de que "enganar" o sistema do jogo é mais tolerável do que prejudicar outros jogadores ressalta a complexidade ética nesses ambientes.

Consonante com a literatura da área (Lapidot-Lefler; Barak, 2012; Udriș, 2014; Wachs; Wright, 2022; Suler, 2004), os relatos mostram que as interações nem sempre são positivas e podem gerar reações emocionais intensas, especialmente em situações de ofensas e perturbações deliberadas da partida.

Identificar o que é ou não aceitável nessas interações competitivas é um desafio, visto que muitas vezes há uma ambiguidade comunicativa entre a brincadeira e a violência, a “zoeira” e o *hate*. Isso demanda uma compreensão mais profunda e complexa do espectro das interações nos *videogames*, indo além de categorizações rígidas. Esses aspectos complexos demonstram não apenas a interseção entre as regras do jogo e as atitudes dos jogadores, mas também destacam a necessidade de se construir comunidades mais saudáveis nos cenários de interação mediados pelas TICs. A reflexão sobre ética, respeito mútuo e os impactos emocionais das interações em ambientes lúdicos, a exemplo dos jogos *multiplayer* cooperativos ou competitivos, torna-se crucial para estabelecer ambientes de jogo mais inclusivos e gratificantes para todos os participantes.

Conclui-se que estratégias de educação midiática podem ser eficazes na mitigação da violência e dos comportamentos tóxicos nos *videogames*, em especial aqueles com opção de

multiplayer online, oferecendo aos adolescentes ferramentas para uma interação mais segura e responsável no ambiente virtual, além de estimular a reflexão sobre as consequências de suas ações em contextos mediados pelas TICs. Essas reflexões ressaltam a importância de políticas e programas educacionais que integrem a educação midiática como parte do currículo escolar, contribuindo para o uso mais consciente e saudável da tecnologia entre os adolescentes.

Como destacado, este estudo teve como *corpus* adolescentes nordestinos, estudantes de escolas públicas e, nesse sentido, procurou-se contribuir com a discussão acerca de comportamentos tóxicos nos ambientes mediados pelas TICs considerando os contextos particulares, o que pouco tem sido abordado em pesquisas no campo dos *game studies*. Trabalhos futuros podem explorar, a partir de outros ângulos e com novos públicos – de outras localidades, com diferentes rendas e/ou faixas etárias –, outras perspectivas de pesquisa. Investigar a noção ética, discutindo como interpretam as ações consideradas corretas ou incorretas no contexto dos jogos, e como esses valores podem influenciar suas atitudes durante as partidas, pode trazer novas perspectivas a despeito dos comportamentos tóxicos.

É necessário aprofundar estudos sobre os impactos das interações negativas, incluindo efeitos emocionais e implicações para engajamento, socialização *online* e bem-estar. Por outro lado, deveria ser do interesse das empresas desenvolvedoras desses *games* aprimorar sistemas de detecção e prevenção de trapaças para manter ambientes mais justos e seguros.

Referências

ACHTERBOSCH, L., MILLER, C., VAMPLEW, P. A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role-playing games. **Behaviour & Information Technology**, v. 36, n. 8, p. 846-860, 2017.

ADINOLF, S., TÜRKAY, S. Toxic behaviors in Esports games: player perceptions and coping strategies. **Proceedings of the 2018 Annual Symposium on computer-human interaction in play companion extended abstracts** (pp. 365-372). Association for Computing Machinery, Nova York (Estados Unidos), p. 365–372. 2018. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v.1, n. 2, pp. 3-10, 2008.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BARTLE, R. Virtual worlds: Why people play. **Massively multiplayer game development**, v. 2, n. 1, p. 3-18, 2005.

BERES, N. A., FROMMEL, J., REID, E., MANDRYK, R. L.; KLARKOWSKI, M. Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. **Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems**, p. 1-15, 2021.

BULUT, E. **White Masculinity, Creative Desires, and Production Ideology in Video Game Development.** *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 16, n. 3, p. 329-341, 2021.

CHEN, V. H.; Ong, J. The rationalization process of online game cheating behaviors. **Information, Communication & Society**, v. 21, n. 2, p. 273-287, 2016.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1271898>

CONSALVO, M. **Cheating**: Gaining advantage in videogames. Cambridge: MIT press, 2009.

CONSALVO, M. **Players and Their Pets**: Gaming Communities from Beta to Sunset. Chicago: University of Chicago Press, 2015.

COOK, C., SCHAAFSMA, J.; ANTHEUNIS, M. Under the bridge: An in-depth examination of online trolling in the gaming context. **New Media & Society**, v. 20, n. 9, 3323-3340, 2018.

DEVINE, W.; LOPEZ, Francisco. **Philosophy of Sport.** The Stanford Encyclopedia of Philosophy, fall edition. Palo Alto (EUA): Stanford University, 2020.

DOWLING, D., GOETZ, C., LATHROP, D. One Year of #GamerGate: The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity. **Games and Culture, Thousand Oaks**, v. 15, n. 8, p.982-1003, 2020.

EWOLDSSEN, David; ENO, Cassie; OKDIE, Bradley; VELEZ, John A.; GUADAGNO, Rosanna;

DECOSTER, Jamie. Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. **Cyberpsychology, behavior and social networking**, v. 15, n. 5, p. 277-280, 2012. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. **Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer**: uma aproximação a Magic: The Gathering. *Matrizes*, v. 15, n. 2, 2021, pp. 251-277.

FRAGOSO, S.; AMARO, M. **Introdução aos estudos de jogos.** Salvador: Edufba, 2018.

KEUM, B., HEARNS, M. Online gaming and racism: Impact on psychological distress among Black, Asian, and Latinx emerging adults. **Games and Culture**, v. 17, n. 3, p. 445-460, 2022.

KIDD, D.; TURNER, A. J. The# GamerGate files: misogyny in the media. In: **Defining identity and the changing scope of culture in the digital age**, p. 117-139. IGI Global, 2016.

KIM, H.; CHANG, Y., Managing Online Toxic Disinhibition: The Impact of Identity and Social Presence. **SIGHCI 2017 Proceedings**, v. 1, n. 1, 2017.

KOCUREK, C. **Coin-operated Americans**: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

KORDYAKA, B. Digital Poison “Approaching a Theory of Toxic Behavior. In: **MOBA games**, 2018.

KORDYAKA, Bastian; JAHN, Katharina; NIEHAVES, Bjoern. Towards a unified theory of toxic behavior in video games. *Internet Research*, v. 30, n. 4, p. 1081-1102, 2020.

KWAK, H.; BLACKBURN, J.; HAN, S. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In: **Proceedings of the 33rd annual ACM conference on human factors in computing systems**. 2015. p. 3739-3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>.

- LAPIDOT-LEFLER, N.; BARAK, A. Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. **Computers in Human Behavior**, v. 28, n. 2, p. 434-443, 2012. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>.
- LIN, H., SUN, C. T. The "White-Eyed" Player Culture: Grief Play and Construction of Deviance. In **MMORPGs. Proceedings of DiGRA 2005 Conference**, p. 1-12, 2005.
- LIU, Y., AGUR, C. "After all, they don't know me" exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games. **Games and Culture**, v. 18, n. 5, p. 598-621, 2023.
- LIVINGSTONE, Sonia. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades online. **MATRIZES**, v. 4, n. 2, p. 11-42, 2011. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i2p11-42>
- MORTENSEN, Torill. Anger, fear, and games: The long event of #Gamergate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.
- NETO, J. A., YOKOYAMA, K. M.; BECKER, K. Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. In: **Proceedings of the international conference on web intelligence** (pp. 26-33), 2017, August.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2021.
- REIS, L. J.; CAVICHIOLLI, F. World of warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito "em jogo" no ciberespaço. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 1083-1109, jul./set., 2014.
- SCOLARI, C. A.; ARDÈVOL, E., PÉREZ-LATORRE, O., MASANET, M. J.; RODRÍGUEZ, N. L. What are teens doing with media? An ethnographic approach for identifying transmedia skills and informal learning strategies. **Digital Education Review**, v. 37, n. 1, p. 269-287, 2020.
- SCOLARI, C. A.; MASANET, M. J.; GUERRERO-PICO, M. Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept). **LIS: Letra, Imagen, Sonido - Ciudad Mediatizada**, v. XI, n. 20, p. 69-92, 2019.
- SCOLARI, C. A.; MASANET, M. J.; GUERRERO-PICO, M. Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies. **El Profesional de la Información**, v. 27, n. 4, 2018.
- SCOLARI, C. A. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. **Revista TELOS** (Cuadernos de Comunicación e Innovación), p. 1-9, 2016.
- SILVA, Ritaciro; IFA, Sérgio. Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas. **Soletas: Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística**, n. 43, v. 1, 2022.
- ŠKRIPCOVÁ, L. Media literacy in digital games. **Media Literacy and Academic Research**, v. 5, n. 1, p. 131-140, 2022.
- SULER, J. The online disinhibition effect. **CyberPsychology & Behavior**, v. 7, n. 3, p. 321-326, 2004.
- THACKER, S. GRIFFITHS, M. D. An exploratory study of trolling in online video gaming. **International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning**, 2(4), 17-33, 2012.

TÜRKAY, S.; FORMOSA, J.; ADINOLD, S.; CUTJBERT, R.; ALTIZER, R. See No Evil, Hear No Evil, Speak No Evil: How Collegiate Players Define, Experience and Cope with Toxicity.

Proceedings of the 2020 CHI: Conference on Human Factors in Computing Systems, Honolulu (Estados Unidos). Association for Computing Machinery, Nova York (Estados Unidos), v. 1, p. 1–13, 2020. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376191>

UDRIS, R. Cyberbullying among high school students in Japan: Development and validation of the Online Disinhibition Scale. **Computers in Human Behavior**, v. 41, p. 253-261, 2014.

WACHS, S.; GÁMEZ-GUADIX, M.; Wright, M. F. Online hate speech victimization and depressive symptoms among adolescents: The protective role of resilience. **Cyberpsychology, Behavior and Social Networking**, v. 25, n. 7, p. 416–423, 2022. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0009>

WALKERDINE, Valerie. **Children, Gender, Video Games:** Towards a Relational Approach to Multimedia. Londres: Palgrave MacMillan, 2007.

Recebido em: 05/03/2026

Aceito em: 13/06/2026