

---

## **Interações Comunicativas em Comunidades de Videogame: Reflexões A Partir do Tóxico do *League of Legends* e do *Counter Strike: Global Offensive*<sup>1</sup>**

Fabia IOSCOTE<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR

### **RESUMO**

Esse trabalho traz reflexões sobre interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame. O tóxico se refere à maneira como um jogador se comporta por meio da linguagem dentro da comunidade e como isso afeta a experiência de jogo para cada jogador. Com base nos estudos teóricos da perspectiva meadiana da dimensão simbólica das interações comunicativas (França, 2008), é por meio do gesto significativo – linguagem – que o indivíduo influencia e é influenciado em um determinado contexto. Para esse estudo empírico, partiu-se de entrevistas semiestruturadas com jogadores do *League of Legends (LoL)* e do *Counter Strike:Global Offensive (CS:GO)* e Análise de Conteúdo (AC) de Bardin (2016). Os resultados evidenciaram uma aproximação dos estudos das interações comunicativas ao tóxico nas comunidades de videogame.

**PALAVRAS-CHAVE:** interações comunicativas; comunidades tóxicas; videogame; *League of Legends*; *Counter Strike: Global Offensive*.

### **INTRODUÇÃO**

O tema desse estudo são as interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame. É sabido que nos dias atuais o jogar videogame se tornou muito mais que, tão somente, uma prática de lazer. Dos bares que reuniam os jovens em torno dos fliperamas nas décadas de 70 e 80, às *lan houses* com computadores robustos e banda larga nos idos dos anos 2000, até a possibilidade de se jogar em rede online e transmitir ao vivo sua partida, é notável que, o videogame acompanhou os avanços das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Ao examinar de modo mais minucioso é plausível conceber reflexões sobre a dinâmica interacional existente no ato de jogar videogame.

Se antes, no mundo analógico, jogar videogame permitia interações com a máquina ou com um amigo, a convergência tecnológica possibilitou novas formas de experiências e de interações no ambiente online, como jogar com ou contra alguém de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Comunicação da Universidade Federal do Paraná, e-mail: [jornalistafabioscote@gmail.com](mailto:jornalistafabioscote@gmail.com)

---

outro país, e fazer parte de um time, seja de amigos ou de pessoas desconhecidas para jogar.

Nesse breve contexto, as possibilidades de interações constituídas pela dimensão prática do agir do indivíduo estão relacionadas à experiência de jogo. À vista disso, o tóxico emerge, em especial, nos jogos em que a comunicação entre os jogadores é fundamental para o andamento da partida. Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo fazer reflexões sobre interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame. Para tal, o problema se constitui em torno dos gêneros MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) e FPS (*First Person Shooter*) com recorte nos jogos *League of Legends (LoL)* e o *Counter Strike:Global Offensive (CS:GO)*. Embora de gêneros diferentes e cada qual com suas especificidades, como objetivos e tempo de duração de partida, nestes jogos, é possível jogar online e em equipe e cada time é formado por cinco jogadores sendo necessária a comunicação em tempo real para desenvolver estratégias durante o jogo. Há de se observar ainda que as características do *LoL* e do *CS:GO* os colocam entre os jogos de maior grau de toxicidade atualmente. “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” (Carvalho et al, 2015, p. 1.137). Nessa mesma linha, em janeiro de 2019, a equipe dinamarquesa profissional de *CS:GO*, *North*, criou uma campanha com a *hashtag StopTocixity*<sup>3</sup> (pare com a toxicidade) após o time receber inúmeras mensagens de ódio, dentre “peguem câncer novatos” e “espero que morram”, pela terceira colocação em um campeonato. “Nos ajude a eliminar o comportamento tóxico, denunciando a toxicidade, proibindo usuários tóxicos de seus próprios canais, excluindo-os da mesma coisa que eles querem envenenar”, dizia uma das mensagens da *North* a comunidade.

Por se tratar de um trabalho incipiente, cujo objetivo é provocar reflexões sobre os estudos teóricos no que concernem as interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame, não foi contemplado um estado da arte sobre o tema. Entretanto, sabe-se que o tóxico já foi alvo de estudos na área de Comunicação e *Game Studies*, entre outras áreas como já explorado por Fragoso e Hackner (2014) e Flores e Real (2018). Entre outros estudos, o trabalho realizado por Ioscote (2018) permitiu a

---

<sup>3</sup> Disponível em: < <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/csgo-north-lanca-campanha-contra-comportamento-toxico-na-internet.ghtml> >. Acesso em 11 mar. 2019

identificação de estudos sobre interações e videogame de teses e dissertações nos programas de Pós-Graduação em Comunicação nas Instituições de Ensino Superior (IES) na região Sul do Brasil. Os resultados “[...] trouxeram perspectivas envolvendo os jogos eletrônicos sob diferentes olhares desde as interações sociais que ocorrem não só entre jogadores, mas também na relação homem-máquina [...]” (IOSCOTE, 2018, p. 377). Para tanto, à vista da presente investigação, nota-se uma lacuna na perspectiva composta pelas interações comunicativas e o videogame.

Ademais, vale destacar que o presente estudo é um recorte de uma dissertação em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR) que investiga as interações comunicativas estimuladas pelo videogame no ecossistema midiático.

Sendo assim, os procedimentos metodológicos para as ponderações desse estudo, constituíram-se de uma abordagem qualitativa por meio de entrevistas semi-estruturadas realizadas com oito jogadores que têm ou tiveram experiência com os jogos acima citados, escolhidos aleatoriamente a partir de um questionário aplicado entre dezembro de 2018 a fevereiro de 2019, classificados como jogadores amadores e profissionais. A análise do material coletado foi efetuada com apoio na Análise de Conteúdo de Bardin (2016). A perspectiva teórica se constitui com base nos estudos das interações comunicativas propostas por França (2008) na perspectiva da matriz conceitual de G. H. Mead.

O presente trabalho está organizado de modo a apresentar uma breve contextualização sobre o tóxico na comunidade de videogames, seguido das interações comunicativas proposta por França (2008), os resultados e as análises das interações comunicativas nas comunidades dos jogos *LoL* e *CS:GO* e considerações finais.

## **O TÓXICO NA COMUNIDADE DE VIDEOGAMES**

Para contextualizar o tóxico no âmbito teórico, de acordo com Frago e Hackner (2014) foi Suler (2005) quem cunhou o adjetivo tóxico no sentido de caracterizar o efeito da desinibição resultante de certas condições da interação online.

Às vezes as pessoas compartilham coisas muito pessoais sobre si mesmas. Elas revelam emoções secretas, medos, desejos. Ou elas mostram atos incomuns de bondade e generosidade. Podemos chamar isso de desinibição

---

benigna. Por outro lado, o efeito de desinibição pode não ser tão benigno. A pessoa derrama pra fora uma linguagem grosseira e duras críticas, raiva, ódio, até ameaças. Ou as pessoas exploram o submundo escuro da internet, locais de pornografia e violência, lugares que nunca visitariam no mundo real. Podemos chamar isso de desinibição tóxica (SULER, 2005, tradução nossa).

Do ponto de vista da comunidade *gamer*, a perspectiva do tóxico é relatada nas interações que permeiam o ato de jogar. Portanto, para os jogadores, o tóxico nada mais é que o indivíduo que se comporta de maneira inadequada, nociva, utilizando-se de palavras de baixo calão, seja durante uma partida ou nas extensões da comunidade, como em fóruns ou em grupos de Facebook. Ao agir deste modo, esse indivíduo tóxico, em geral, afeta a experiência de outros jogadores. Um estudo realizado por Flores e Real (2018) permitiu uma compreensão inicial sobre o tóxico e a identificação de tipos de toxicidade na comunidade.

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?” (FLORES, REAL, 2018, p. 959)

Para vislumbrar o tóxico é necessário fazer vistas às interações que ocorrem por meio do videogame. Quando se trata de jogos em equipe no gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), como *League of Legends (LoL)* e do gênero FPS (*First Person Shooter*), como *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*, que constituem o corpus do presente estudo, a comunicação é fundamental para desenvolver estratégias dentro do jogo em tempo real. “Porém, a liberdade de comunicação entre os jogadores acaba abrindo a possibilidade para jogadores “mal intencionados” fazerem “xingamentos”, “trollagens” e ofensas durante uma partida” (FLORES, REAL, 2018, p. 957). No que concernem os tipos de toxicidade identificados por Flores e Real (2018) estão: 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 e o *feeding* intencional<sup>4</sup>.

Ainda sob o ângulo do tóxico, Carvalho et al (2015) por meio de uma análise de como uma infração específica afeta um jogador ou uma partida em andamento, aponta três níveis de classificação: leve (ausência nas partidas, envio de *spam* para chamar

---

<sup>4</sup> O *feeding* intencional é quando um jogador se mata de propósito para ajudar o time adversário.

---

atenção), mediano<sup>5</sup> (abandono de partida, mensagens que geram discórdia na comunicação, como xingamentos, ofensas, assédio e difamação) e grave (comportamento xenofóbico, racista e *feed* intencional).

É notável que o tóxico se materializa a partir da interação marcada pelo uso da linguagem, gesto significativo, que constitui a dimensão simbólica das interações comunicativas.

## INTERAÇÕES COMUNICATIVAS

Os estudos que tratam das interações comunicativas têm como base a perspectiva meadiana. George Hebert Mead, filósofo e psicólogo, fez parte da primeira geração da Escola de Chicago. Teve seu trabalho atribuído ao Interacionismo Simbólico. Numa retomada de seus estudos, a partir da obra clássica *Mind, Self and Society* (1934), surge a proposta de pensar a comunicação num sentido interacional (FRANÇA, 2008). “Mead se ocupou em investigar a correlação entre a experiência e as condições onde ela se produz. A ideia do “ato completo” incorpora, numa dinâmica reflexiva, a sociedade, o *self* e o espírito (ou mente)” (FRANÇA, 2008, p. 74). Dessa maneira, ao estudar o “ato social completo”, Mead quebra a dicotomia entre indivíduo e sociedade, por compreender que a sociedade é um conjunto de comportamentos cooperativos.

O “ato social completo” é formado, portanto, sob a ótica meadiana, por três categorias analíticas, o *self*, o espírito (mente) e a sociedade. O *self* diz respeito ao “eu social” que é composto pelo eu – o eu mesmo indivíduo – e pelo mim, que se trata da internalização do outro generalizado, ou seja, a percepção que o indivíduo tem sobre as representações que os outros possuem dele. Portanto, nessa perspectiva do estudo, o *self* é construído no diálogo entre o eu mesmo e o mim. E, esse diálogo só se faz possível pela atuação do espírito (mente). “Este se refere à capacidade reflexiva que cada indivíduo apresenta na avaliação de si e do outro na vida social; esta capacidade supõe a linguagem, e um falar a si mesmo da forma como fala ao outro” (FRANÇA, SIMÕES, 2015, p. 169). Nesse sentido, seguindo a teoria meadiana, os indivíduos, agindo e interagindo no mundo, numa atividade conjunta dos membros, constroem a sociedade.

---

<sup>5</sup> Nesse sentido o autor justifica que mesmo com xingamentos e ofensas é possível bloquear o jogador que está perturbando a partida, considerando então, um nível mediano de toxicidade.

---

Mead traz à tona ainda a necessidade de uma personalidade social do indivíduo que é promovida por essa vida social e guiada por um *self*. O espírito é a consciência reflexiva que permite um diálogo permanente da construção do *self*.

Se o espírito explica a construção do *self*, o *self*, através dos embates entre o “eu” e o “mim”, nos permite apreender tanto a interiorização do social quanto a intervenção e a conduta dos sujeitos, ou seja, a dinâmica e a natureza da vida social (a sociedade) (FRANÇA, 2008, p. 75).

Há de se destacar que Mead não foi um teórico da comunicação, porém, de acordo com França (2008, p. 75), esse campo é primordial para suas reflexões, pois “é a comunicação que permite a superação de dualismos contra os quais ele batia: indivíduo/sociedade, interior/exterior, mente/conduta”. Sendo assim, os indivíduos não são parte da sociedade como se fossem tão somente produtos. A forma como dizemos, escutamos e respondemos, numa conversação, é o que transforma a sociedade (FRANÇA, 2008). Essa interação, que se refere à dimensão prática do agir do indivíduo, se realiza por meio da comunicação e da produção simbólica (uso da linguagem). “A comunicação se inscreve em sua descrição do ato social, e diz respeito aos *gestos* que o realizam” (FRANÇA, 2008, p. 75, grifo da autora). Assim, a dimensão simbólica das interações comunicativas ocorre por meio do gesto significativo que é o uso da linguagem.

A partir desses gestos dotados de significados, um indivíduo afeta o outro na interação que estabelecem, ao mesmo tempo que se vê afetado nesse processo, coloca-se no lugar do outro, tenta antecipar a conduta dele e pode transformar a sua própria atuação. Essa dinâmica de mútua afetação e de reflexividade é configuradora da noção de comunicação proposta por Mead. (FRANÇA, SIMÕES, 2015, p. 170).

Os indivíduos se influenciando e sendo influenciados por meio da linguagem nas interações comunicativas constroem “um tipo particular de interação social”. Conforme França e Simões (2015) essas interações acontecem de maneira mútua, não necessariamente de modo proporcional e dentro de um contexto social em que há um compartilhamento de condições e situações entre os indivíduos.

Os estudos do Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS), vinculado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), de acordo com França e Simões (2015), compreendem que ação, relação e

---

interação são conceitos referentes ao movimento de sociação<sup>6</sup>. Esses conceitos também se aplicam a comunicação. Portanto, a comunicação “[...] é uma ação (uma intervenção prática no mundo); uma relação (um ato que vincula um e outro) e uma interação – essa ação conjunta reciprocamente referenciada (FRANÇA, SIMÕES, 2015, p. 170-171). Assim, a interação é compreendida com ação + relação num âmbito mais complexo de conceito. Para estudar a interação comunicativa é preciso apreender que a comunicação é dotada de uma dimensão prática, que ocorre entre dois ou mais indivíduos, que acontece por meio da linguagem em “ação conjunta” num terreno de “mútua referência” (FRANÇA, SIMÕES, 2015).

Para tanto, o estudo das interações comunicativas se contempla a partir do ato comunicacional, numa dinâmica relacional que acontece num contexto por meio do gesto significativo que é o uso da linguagem.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir da investigação realizada por Ioscote (2018) cuja finalidade foi uma espécie de mapeamento sobre os estudos dos jogos eletrônicos na região do Sul, identificou-se que as interações comunicativas ainda não haviam sido contempladas no corpus analisado. Considerando essa lacuna, com o objetivo de fazer reflexões sobre interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame, o presente trabalho utilizou entrevistas semiestruturadas com jogadores e jogadoras de *LoL* e *CS:GO* como instrumento metodológico. Uma das vantagens na utilização de entrevistas como técnica é a “[...] oportunidade para a obtenção de dados que não se encontram em fontes documentais e que sejam relevantes e significativos” (MARCONI, LAKATOS, 2003, p. 198). Isto posto, os entrevistados foram abordados de maneira direta a partir de um questionário online sobre jogadores, jogadoras interações e videogame aplicado entre dezembro de 2018 a fevereiro de 2019, cujo resultado teve 574 participantes. Foram selecionados aleatoriamente oito participantes que disseram

---

<sup>6</sup> Nos estudos do GRIS, a interação é oriunda dos estudos da sociologia sobre os conceitos de interação social, ação social e relação social. “Para Weber, a ação social é um conceito usado para caracterizar um agir particular do sujeito, pautado pela ação de outros agentes e pelas regras sociais, já a relação social é orientada pelo comportamento dos outros agentes, mas se refere a uma conduta reciprocamente orientada entre os sujeitos, marcada por significados que movem as ações de determinada maneira” (FRANÇA, SIMÕES, 2015, p. 167). Ainda para Max Weber, segundo as autoras, existem dois tipos de relações sociais, a comunalização (sujeitos orientados pelo sentimento de pertencimento ao mesmo grupo) e a sociação (ação do sujeito se dá orientada por um compromisso objetivo).



sim à pergunta: “Você gostaria de participar da segunda fase desta pesquisa que ocorrerá nos próximos meses?” e estabelecido o recorte para os jogos *LoL* e *CS:GO*. Dessa forma, os entrevistados e as entrevistadas estão definidos e definidas como E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 e E8 sendo residentes de cidades brasileiras e portuguesas. As entrevistas foram realizadas por meio de telefone e via Skype entre os dias 8 e 11 de abril. A transcrição e análise de conteúdo foram realizadas entre os dias 15 e 25 de abril.

Após a coleta de dados foi realizada a organização do material e realizada a “leitura flutuante” conforme Bardin (2016). Depois, a segunda etapa, de codificação, permitiu a distribuição dos dados em unidades que, posteriormente, ofereceram subsídios para o trabalho de inferência e interpretação. De acordo com Pêcheux (1993, p. 65) na AC “o que é visada no texto é justamente uma série de *significações* que o codificador detecta por meio dos *indicadores* que lhe estão ligados”. Portanto, o presente estudo se utilizou de inferências a partir das respostas dos entrevistados e entrevistadas para a realização das análises e discussão.

## **INTERAÇÕES COMUNICATIVAS A PARTIR DO TÓXICO NAS COMUNIDADES DO *LEAGUE OF LEGENDS* E *COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE***

No sentido de investigar as interações comunicativas e o tóxico nas comunidades do *League of Legends (LoL)* e o *Counter Strike:Global Offensive (CS:GO)* é importante destacar que os oito entrevistados jogam ou jogaram um ou os dois jogos acima citados. Uma das primeiras perguntas da entrevista foi elaborada de modo a verificar o que é o tóxico. As respostas para a pergunta “Como você define o que é tóxico na comunidade?” se constituíram em torno dos xingamentos. “São pessoas que quando começam a perder começam a maltratar as outras pessoas, xingar, cometem até crimes dentro do jogo como racismo” (E7). Já no entendimento de E5, “acho que é uma pessoa que não tem respeito”. Numa situação de jogo, por exemplo, isso implica em, ao invés de a pessoa falar que houve um erro, ela usa xingamentos. “A maioria das vezes eu definiria de duas formas: uma delas é o ego dos jogadores e a outra forma é o machismo” (E2). Nesse sentido, E2 explica que a questão do tóxico por ego é relacionado à dificuldade de jogo, de um jogador se considerar melhor que outro pelo nível em que está e se sentir no direito de xingar os demais. Para França (2008, p.89)



“[...] os exemplos de como as interações comunicativas atravessam e reorientam o conjunto de nossas interações são inúmeros”. Ao utilizar como exemplo o cenário do futebol para observar a prática comunicativa a autora afirma que “O fato de jogar para ser visto, para constituir um espetáculo, intervém o tempo todo na maneira de jogar, afeta a performance individual dos jogadores e mesmo as regras do jogo”. Para tanto, o jogar videogame também pode ser visto sob esta ótica.

No segundo ponto, como a comunicação é importante para o andamento desses gêneros de jogos online, inevitavelmente, de acordo com E2, ocorrerá o machismo. Para evitar esse tipo de situação, E2 relata que prefere não utilizar o *voice chat* e usar os comandos do jogo que tem frases e/ou palavras prontas como “ok” e “obrigado” para evitar problemas com machismo. “Prefiro não passar por estresse enquanto estou jogando”. Observando esse contexto, as interações comunicativas são “gestos para evocar sentidos no outro”. Ao falar, de algum modo, o jogador estará interferindo no comportamento do outro (FRANÇA, 2008, p. 88). Portanto, enquanto estão em jogo, os jogadores interferem no andamento da partida seja de modo a cooperar ou sendo tóxico.

Ainda na definição do que é tóxico para E6, “uma comunidade tóxica é aquela que não ajuda os jogadores novatos e começa a fazer brincadeiras de mau gosto”. E6 explica que a pessoa passa instruções erradas apenas para *trollar*. “Ao invés do time ajudar, começa a xingar, falar palavrões. E se for mulher, aí é que o pessoal começa a pegar no pé”. Portanto, conforme os estudos de Carvalho et al (2015) os relatos desses entrevistados se encaixam num grau de toxicidade mediano, uma vez que, o jogador pode silenciar o outro durante a partida.

Sem a pretensão de fazer comparações, os entrevistados compreendem que o gênero MOBA é o mais tóxico e estressante. “Acho que a comunidade do *CS:GO* é extremamente tóxica também, mas os MOBA, são jogos que querendo ou não, tem que ter cooperação” (E6). Essa característica é compreendida por E5 no sentido que os MOBA geram situações estressantes, pois “no *LoL* você depende da outra pessoa para ganhar o jogo”. Para além da cooperação, também está o fator competitividade.

Na minha opinião as comunidades mais tóxicas que eu já joguei são FPS e MOBA. Por ser uma galera muito competitiva, por ser jogo em equipe, as

---

peças que são mais tóxicas são as peças do seu próprio time. No caso de jogos *Battle Royale*<sup>7</sup> você até recebe uns xingos, mas não desanima (E4).

Para E2, o problema do *LoL* é a necessidade de haver uma sincronia da equipe, num ambiente de vence ou perde. “Joguei *LoL* e lembro de ter passado muito mais raiva com esse jogo que com *Overwatch*<sup>8</sup>, por exemplo. A comunidade MOBA, eu não sei o que tem nela, talvez seja a competitividade, que cria um ambiente muito tóxico”. Nesse sentido, E1 compreende que a influência da comunidade pode ser a resposta para este clima de toxicidade. “Muitas pessoas seguem *streamers*<sup>9</sup> de tais jogos e acabam pegando a personalidade deles”. Complementando esse aspecto, E7, citou *streamers* famosos do cenário internacional que possuem milhares de seguidores. Segundo o entrevistado, “eles influenciam muito na questão da toxicidade, eles já foram banidos várias vezes do *LoL* e tem gente que se espelha muito nesses jogadores”. Por esse eixo, ao examinar a comunicação, é necessário um “estudo do ato que se realiza (dimensão prática) e da relação que aí toma forma (dimensão relacional) através de gestos significantes” (FRANÇA, 2008, p. 86). A comunidade MOBA, materializada na dimensão prática da ação social é o espaço onde os atos são realizados por sujeitos, os jogadores, que estão num processo de interação mútua, a dimensão relacional, pelo uso da linguagem.

Os entrevistados também relataram sobre a toxicidade se estender para além de uma partida.

O que tem mais no *LoL* é *trollar*. Aí a pessoa fica irritada e vai nos grupos de Facebook, encontra o jogador que *trollou* e começa a xingar. Ou ainda, esse jogador que se sentiu *trollado* traz a discussão antiga pra um novo jogo e começa a xingar também as pessoas que não estavam na partida anterior (E6).

Nesse tópico, E7 explica que “todo jogo tem sua comunidade no Facebook, então, tem muita postagem lá, um xingando o outro”. Por esse ângulo, E1 relata que já sofreu assédio fora do jogo, pois encontraram seu perfil em redes sociais após uma partida. Para uma reflexão teórica desses relatos, observar a circulação dessas interações na comunidade permite identificar outros tipos de interação, pois “a distinção das

---

<sup>7</sup> O gênero *Battle Royale* (batalha real) reúne um grande número de jogadores com o objetivo de ser o último sobrevivente da partida. *Fortnite*, *PlayerUnknown’s Battleground* (PUBG), *Knives Out* são exemplos desse gênero.

<sup>8</sup> *Overwatch* é um jogo do gênero FPS desenvolvido pela empresa norte americana Blizzard. Foi eleito o jogo do ano em 2016 pelo *The Game Awards*, equivalente ao Oscar dos videogames.

<sup>9</sup> *Streamers* de jogos são pessoas que usam ferramentas de transmissão da Internet para transmitir partidas em tempo real.

interações comunicativas reside na materialização das formas simbólicas, na objetivação da subjetividade dos sujeitos (ou expressividade) através da linguagem [...]" (FRANÇA, 2013, p. 139). A autora destaca ainda que é preciso saber fazer uma distinção, pois “a prática que vamos analisar (a construção de nosso objeto) tem uma natureza e objetivos bastante diferentes se estamos fazendo uma análise esportiva ou uma análise comunicacional” (FRANÇA, 2008, p.88).

Com relação aos graus de toxicidade que ocorrem na comunidade dentro e fora da partida, E6 afirma que “a comunidade é jovem, e esses jovens assim, jovem que não tá muito ligado nesses negócios de luta, militância toda, tá pouco se f\*\*\*\*\* porque o pessoal quer zoar. São de fato, preconceituosos, homofobicos e racistas”. E1 complementa esse relato. "Tipo xingar, como: você deve ser gorda, deve ser alguém que não tem nada para fazer, que só fica em jogo e nem isso sabe fazer". Conforme E3 há ainda um viés sexista nessas agressões verbais. "Principalmente por ser mulher, já escutei, vá lavar a louça, sua burra". A entrevistada relata que usava *nick* feminino e que trocou por um *nick* neutro por ter sofrido perseguição no mapa e também assédio no *chat* de jogo. E6 também relata que "se você vai tentar dialogar, a primeira coisa que a pessoa fala é: a sua mãe não disse isso ontem à noite". Já E4 conta que "os meninos vivem reclamando da ausência das meninas do núcleo *nerd*, mas eles não percebem que a própria atitude deles faz com que as meninas se afastem". Apesar da perspectiva sexista, alguns entrevistados relataram que a toxicidade também ocorre por parte das mulheres.

Já peguei meninas muito tóxicas e meninos mais tranquilos. Entretanto, os homens tendem a ser mais tóxicos em relação às mulheres do que as mulheres com as mulheres, mas isso não quer dizer que não existam mulheres tóxicas. Porém, os homens são muito babacas na internet (E3).

Destaca-se desses relatos a apropriação do *nick* neutro a fim de minimizar ou evitar a toxicidade. Essa apropriação seria dentro da comunidade de videogame, uma espécie de representação do *self*, uma vez que ser um jogador implica em ter um papel nessa vida social. Conforme França (2008, p. 74), a “vida social promove e requer dos indivíduos uma personalidade social: os membros da sociedade são dotados de um *self*, um si mesmo unitário (embora flexível) que orienta e avalia a sua ação concertada”.

Nesse cenário ainda, E4 complementa que “os brasileiros têm uma fama de ser uma comunidade muito tóxica”. Para alguns entrevistados, a relação de idade dos

jogadores, em especial do *LoL*, pode ter uma ligação com a toxicidade da comunidade. Entretanto, para outros, essa condição não é uma regra. “Por exemplo, no caso do *DotA*, são jogadores mais velhos e lá é um ambiente mais tóxico que o do *LoL*. As duas comunidades (*DotA* e *LoL*) são muito tóxicas” (E7). Já E8 acredita que as pessoas mais novas são mais tóxicas, mas “não é possível afirmar uma real relação”.

Numa tentativa de compreender mais sobre a toxicidade nas comunidades de *LoL* e *CS:GO* os entrevistados foram abordados sobre o papel das empresas desenvolvedoras. A maioria dos entrevistados afirma que há uma responsabilidade das empresas sobre o ambiente tóxico, mas apontando para a questão das formas de banir os jogadores tóxicos. “Muitas vezes as empresas não criam medidas sérias para acabar com o tóxico” (E2). Já E1 explica que “no caso do *League of Legends*, eu parei de jogar, porque fiz várias denúncias e nunca obtive resposta”. Nesse sentido, E4 também relata, “denunciei várias vezes um amigo tóxico e ele nunca foi banido”. O entrevistado E6 relata que “não totalmente, mas é culpada em uns 50%. A Riot Games<sup>10</sup> também não é flor que se cheire”. E6 aponta que dentro da própria empresa “há casos de mulheres recebendo menos, sofrendo assédio etc”. Esse ponto também foi citado por E3. “No *League of Legends*, o machismo é muito arraigado, o patriarcado é muito arraigado de relato de funcionárias serem assediadas dentro da empresa, então, acredito que não dá pra esperar muito”. Para tanto, E2 complementa que “a própria empresa tem que impor as regras, essas são as nossas regras, se não seguir nossas regras, você vai ser banido”. Já E8 acredita que o tóxico “seria mais das pessoas mesmo. Porque a gente tá num mundo virtual onde qualquer um pode falar o que quiser porque está atrás de um computador e acha que pode falar o que quer”. Dessa maneira, ao pensar a comunicação das empresas desenvolvedoras com os jogadores não se pode dissociar a relação de dois num sentido que é compartilhado. “A comunicação realiza o estar com o outro, constitui o mundo comum, partilhado – é atividade organizante da objetividade do mundo, da subjetividade dos sujeitos” (FRANÇA, 2013, p. 139).

Ao contemplar o tóxico nas comunidades do *LoL* e do *CS:GO* observa-se o uso da linguagem (gesto significativo) como o fator fundamental, seja durante uma partida ou nas interações sociais que ocorrem em outros espaços. “Os gestos significantes, responsáveis, pelo ajustamento móvel das condutas, atuam e orientam a atitude daquele que o faz com vistas a atuar na atitude do outro” (FRANÇA, 2008, p. 78). É possível,

---

<sup>10</sup> Empresa norte-americana sediada na Califórnia desenvolvedora do jogo *League of Legends*.

---

nesse sentido, fazer reflexões sobre indivíduos influenciando e sendo influenciado pelo uso da linguagem dentro de um contexto social, este materializado pelo jogo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do presente estudo foi provocar reflexões sobre interações comunicativas a partir do tóxico em comunidades de videogame, em especial, nos jogos *League of Legends* e *Counter Strike:Global Offensive*. Num primeiro momento, as reflexões iniciais se concentraram no agir do sujeito e como o ato comunicativo afeta o desempenho do jogo e a experiência do próprio jogador. Ou seja, por meio do uso da linguagem, o modo pelo qual, cada jogador (indivíduo) influencia e é influenciado durante uma partida e mesmo fora dela.

Ao observar o tóxico foi possível vislumbrar que este se constitui pelo gesto significante da dimensão relacional, o uso da linguagem que é fator fundamental para o andamento das partidas de *LoL* e *CS:GO*. Conforme França (2008) a fala interfere no comportamento do outro. E é esse intervir que dá o curso para o jogo, em geral, quando o outro não consegue trabalhar com a situação da toxicidade, definida pelos entrevistados como os xingamentos.

Dentre as contribuições para o estudo do campo da comunicação, refletir o tóxico na perspectiva da matriz meadiana remete pensar a interação entre os sujeitos na constituição da sociedade. “Tomamos parte em uma conversão na qual aquilo que dizemos é escutado pela sociedade, e sua resposta [da sociedade] é afetada por aquilo que temos a dizer” (FRANÇA, 2008, p.83). Dessa forma, os relatos dos entrevistados, muitas vezes, compreendidos como um desabafo sobre o que acontece na comunidade pode servir de pistas para o estudo de interações variadas que circulam também para fora do jogo. Outro relato dos entrevistados a respeito do uso do *nick* neutro na tentativa de evitar os xingamentos, em especial, de ordem sexista, podem ser melhor investigados em pesquisas futuras, bem como a questão da responsabilidade por parte das empresas desenvolvedoras de jogos em criar soluções para evitar a toxicidade. Nota-se ainda nesse processo de interações e o tóxico a influencia dos *streamers* citada de maneira espontânea pelos entrevistados e que pode ser uma brecha a ser estudada.

Por fim, uma inquietação de difícil resposta ainda persiste. Por que, mesmo sabendo que será xingado (a) de inúmeras formas, o (a) jogador (a) continua no jogo?

---

Pela competição, pela diversão ou seria a própria toxicidade mantenedora do prazer pelo jogo?

## REFERÊNCIAS

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

CARVALHO, V; TEIXEIRA, C; CARVALHO, B. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. In: XIV SBGames, 2015, Teresina. **Anais**. Disponível em: < <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147938.pdf>> Acesso em: 03 mar. 2019.

FLORES, J. D.; REAL, L. M. C. Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos. In: XVII SBGames, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais**. Disponível em: < <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188303.pdf>>. Acesso em: 28 fev. 2019.

FRAGOSO, S.; HACKNER, F. " HUEHUEHUE BR é só zuera": um estudo sobre o comportamento disruptivo dos brasileiros nos jogos online. In: XIII SBGames, 2014, Porto Alegre. **Anais**. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_HUEHUEHUE%20BR.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_HUEHUEHUE%20BR.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2019

FRANÇA, Vera Regina Veiga. Interações comunicativas: a apreensão da globalidade da comunicação. Uma análise de centenário de Belo Horizonte como fenômeno comunicativo. **Comunicação e Sociedade**, v. 2, p. 129-142, 2013. Disponível em:< <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/download/1389/1321>>. Acesso em: 03 mar. 2019

\_\_\_\_\_. Interações comunicativas: a matriz conceitual de GH Mead. In: PRIMO, Alex et al. **Comunicação e interações**. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 71-91.

FRANÇA, Vera Veiga; SIMÕES, Paula. Interações. In: FRANÇA, Vera Veiga; MARTINS, Bruno Guimarães; MENDES, André Melo. **Trajatória, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte (MG): Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – PPGCom- UFMG, 2014, p. 167-173

IOSCOTE, Fabia Cristiane. e-Sports: um panorama dos estudos sobre esportes eletrônicos nos cursos de pós-graduação em Comunicação na região Sul do Brasil. In: X Enpecom - Encontro de Pesquisa em Comunicação, 2018, Curitiba. **Anais do X Enpecom - Encontro de Pesquisa em Comunicação**, 2018. Disponível em:< [http://www.enpecom.ufpr.br/anais/2018/anais\\_2018.pdf](http://www.enpecom.ufpr.br/anais/2018/anais_2018.pdf)>. Acesso em: 10 jan. 2019.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª Ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PÊCHEUX, Michel. Análise automática do discurso (AAD-69). In: Gadet F, Hak T, organizadores. **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel

---

Pêcheux. 2a ed. Campinas (SP): Ed Unicamp; 1993.

SULER, J. **The Psychology of Cyberspace**. 2005. Disponível em: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>. Acesso em: 01 mar. 2019.