



ESTUDO DAS BARREIRAS DE INCLUSÃO EM COMUNIDADES DE JOGOS ONLINE

Autor(es)

Nayla Júlia Silva Pinto
Bruno Iago Andrade Dos Santos
Gustavo Nascimento Vilas Boas

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

A chegada dos jogos online trouxe consigo um vasto universo virtual onde milhões de jogadores interagem diariamente. No entanto, por trás dessa aparente diversão, encontram-se dinâmicas complexas de inclusão e exclusão que permeiam as comunidades de jogos. A presente pesquisa se propõe a explorar essas dinâmicas, investigando como certos grupos de jogadores podem ser incluídos ou excluídos com base em fatores como habilidade, gênero e características demográficas. Diante desse panorama, torna-se imperativo compreender essas dinâmicas e buscar soluções que promovam ambientes mais inclusivos e acolhedores para todos os jogadores.

Objetivo

Explorar como certos grupos de jogadores podem ser incluídos ou excluídos das dinâmicas de grupo baseadas em fatores como habilidade, gênero ou características demográficas.

Material e Métodos

Foi adotada uma abordagem metodológica fundamentada em revisão bibliográfica com o propósito de identificar as principais contribuições da literatura em relação à inclusão e exclusão em jogos online. Para tal finalidade, foram selecionados artigos em base de dados eletrônica, como o Google Acadêmico, utilizando termos de busca específicos, como "inclusão em jogos online", "exclusão social em jogos", "dinâmica de grupo em jogos", "habilidade e gênero em jogos digitais" e "demografia de jogadores". Preferencialmente, foram selecionados artigos que apresentaram estudos empíricos publicados nos últimos 6 anos.

Resultados e Discussão

A integração de elementos como chat de voz e mensagens instantâneas transformou a experiência de jogar. Essas mudanças refletem não apenas o avanço tecnológico, mas também a evolução das dinâmicas sociais dentro dos ambientes virtuais de jogos (Fossá e Bonamigo, 2023). Contudo, Pires e Fortim (2021) observam que novos jogadores frequentemente enfrentam exclusão e preconceito por parte de membros mais antigos, e ainda muitas vezes, não percebem que suas próprias ações podem ser tóxicas, com relatos de incentivo ao suicídio e



ameaças físicas e sexuais. De acordo com Pereira e colaboradores (2018), mulheres que participam de jogos online frequentemente enfrentam hostilidade baseada em seu gênero, criando um ambiente hostil que pode desencorajar a participação feminina. Culturalmente, diferenças de idioma e referências culturais específicas de determinadas comunidades de jogadores criam um ambiente desafiador para indivíduos de diferentes origens (Carvalho et al., 2021).

Conclusão

A toxicidade que permeia muitas dessas comunidades pode desencorajar até mesmo os jogadores mais dedicados, criando um ambiente hostil e desmotivador. Além disso, a falta de percepção sobre comportamentos preconceituosos e tóxicos contribui para a perpetuação desses problemas. A baixa tolerância a erros e as barreiras linguísticas adicionam camadas de complexidade à inclusão, enquanto relatos de incentivo ao suicídio e violência destacam a urgência de pesquisas sobre os impactos a longo prazo.

Referências

ARVALHO, Luiz Paulo et al. A Psychosocial Perspective about Mental Health and League of Legends in Brazil. *Journal on Interactive Systems*, região, v. 12, n. 1, p. 35-57, ago., 2021.

FOSSA, Amanda Carolina; BONAMIGO, Irme Salete. O jogo League of Legends: a sociabilidade e a subjetividade de seus atores. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 19, n. 56, p. 319-339, abr./jun., 2023.

PEREIRA, Larissa Gabrielli et al. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, 2018.

PIRES, Bruna Cristina Assali; FORTIM, Ivelise. Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends: Uma análise Winnicottiana. *SBGames*, Gramado, out., 2021.

3^a MOSTRA CIENTÍFICA

