



# ESTUDO DAS BARREIRAS DE INCLUSÃO EM COMUNIDADES DE JOGOS ONLINE

## Autor(res)

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

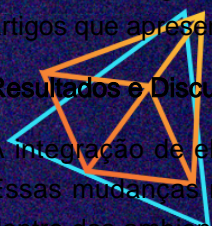
Explorar como certos grupos de jogadores podem ser incluídos ou excluídos das dinâmicas de grupo baseadas em fatores como habilidade, gênero ou características demográficas.

## 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 (Fossa e Boramigo, 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.

FOSSÁ, 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.

# 3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera