

Interações Sociais e Videogames: Um Estudo De Caso Sobre League of Legends

Estevan Ribeiro Leal, Livia Kathleen Souza Santos, Pedro Paulo Lourenço
Orientador: Juliana Nicolau Santana / Instituição: IFSP GRU

INTRODUÇÃO

A pesquisa Game Brasil (2024) indica que 73,9% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo digital. Cerca de 80% dos jogadores conhecem os *e-sports*, jogos competitivos, que possuam torneios formais. Considerando isto se escolheu tratar especificamente do jogo *League of Legends (LOL)*, um *e-sport* lançado em 2009 pela empresa *Riot Games*, popular, ele tem cerca de 180 milhões de jogadores ativos mensalmente. Tendo em vista estes dados, elaborou-se um estudo de caso com jogadores de *LOL*, utilizando como base os conceitos de ação social e catarse.

A presente pesquisa tem como objetivo compreender as interações sociais no ambiente do *LOL*.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, com estudo de caso sobre o *League of Legends*, combinando revisão bibliográfica e investigação de campo. A bibliografia abordou temas como comportamento tóxico e cultura gamer, com fontes do Google Acadêmico e SciELO. A etapa de campo, ainda em andamento, utilizará questionários aplicados a estudantes do IFSP GRU, com amostragem em bola de neve. Os dados serão analisados por meio da análise de conteúdo. A pesquisa é fundamentada nos conceitos de Ação Social (Weber), Catarse (Aristóteles), Brincar (Winnicott) e Desinibição Online (Suler).

RESULTADOS

Nossa análise sugere que a liberação emocional, influenciada pela catarse e pela pressão grupal, é um atrativo significativo do *LOL*. A violência no jogo, vista como uma válvula de escape para o estresse, acaba sendo naturalizada e repetida pelos jogadores, criando um ciclo de normalização. Esse processo é amplificado pelo efeito da catarse, que pode tornar o jogo mais viciante e dominante para muitos.

Embora o jogo seja visto como uma forma de diversão, é importante notar que ele pode gerar também angústia e frustração, especialmente quando as perdas provocam reações emocionais intensas, como raiva. Isso questiona a ideia de liberdade no jogo, uma vez que ele pode se tornar um desejo incontrolável para alguns jogadores.

Seguindo a concepção de Huizinga sobre o jogo, a limitação espaço-temporal do *LOL* cria um ambiente em que as experiências variam conforme as regras e valores sociais.

As regras do jogo, embora estruturadas, são constantemente desafiados pelos jogadores, o que levanta questões sobre as razões pelas quais alguns burlam essas normas e o que buscam ao fazer isso dentro do universo do *LOL*.

CONCLUSÕES

A revisão literária confirma que os comportamentos violentos no *LOL* funcionam como uma "válvula de escape" dentro do jogo. A motivação dos jogadores está ligada à experiência social e coletiva, favorecendo a colaboração e troca de conhecimentos, o que pode ser explicado pela teoria do brincar do adulto. A catarse, presente no ato de jogar, também contribui para o desenvolvimento psicológico e social dos jogadores. No entanto, a toxicidade, com comportamentos agressivos e destrutivos, é um desafio. Futuros estudos devem investigar tanto as causas desses comportamentos negativos quanto os aspectos positivos dessas comunidades virtuais.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, B. Comunidades Imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo, São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ARISTÓTELES. Poética. Edição da Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. p. 15-21.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017
- PRIORI DATA. League Of Legends Player Count & Stats 2024. Disponível em: <https://prioridata.com/data/league-of-legends/>. Acesso em: 04 dez. 2024.
- SIOUX GROUP; GO GAMERS; ESPM; BLEND NEW RESEARCH. Pesquisa Game Brasil 2024. 2024.
- SULER, John. The Online Disinhibition Effect. Cyberpsychology & behavior, vol. 7, n.3, p. 321-325. New Jersey, 2004.
- WEBER, M. Economia e sociedade. Brasília: Editora UnB, 2022 p 13-35.
- WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. [S. l.: s. n.], 1975.