

# “IT'S NOT JUST A GAME”: AN EXPLORATORY STUDY ON TOXIC BEHAVIOR IN ONLINE ELECTRONIC GAMES

## “ISTO NÃO É SÓ UM JOGO”: ESTUDO EXPLORATÓRIO A RESPEITO DO COMPORTAMENTO TÓXICO NOS JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE

Rodrigo Queiroz de Aguiar <sup>1</sup>[0000-0003-2964-825X]

<sup>1</sup>Federal University of Goiás, Brazil  
rodrigoqueirozaguiar@gmail.com

**Abstract.** This paper presents an integral part of ongoing master's degree research on the theme of aggression and prejudice as the basis for toxicity in electronic games. The exploratory research, based on qualitative methods, has been conducted through in-depth interviews, with a script developed from questions aimed at obtaining reports from people who play *first-person shooter* (FPS) video games about their experiences in the process of communicative interaction. Thus, given the historical context of the rise of political and economic conservatism in various parts of the world, especially in Brazil in recent years, the study based on authoritarian personality is fundamental for identifying these characteristics and structures that manifest themselves in the personality of gamers as anti-democratic behaviors and attitudes and opinions that reject inclusion and diversity.

**Keywords:** Toxic Behavior; Cultural Industry; Electronic Games; Toxicity.

**Resumo.** O presente trabalho consiste em apresentar uma parte integrante da pesquisa de mestrado, em andamento, sobre a temática envolvendo agressividade e preconceito como as bases da toxicidade nos jogos eletrônicos. A pesquisa de cunho exploratório, com base no método qualitativo, tem sido conduzida por meio de uma entrevista em profundidade, com roteiro elaborado a partir de questões voltadas à obtenção de relatos de pessoas que jogam jogos eletrônicos do gênero “tiro em primeira pessoa” (*FPS*), acerca de suas experiências no processo de interação comunicativa. Dessa maneira, diante do contexto histórico de ascensão do conservadorismo político e econômico em diversas partes do mundo, em especial a realidade brasileira recente, o estudo fundamentado na personalidade autoritária é basilar para identificar essas características e estruturas que se manifestam na personalidade dos jogadores como comportamentos antidemocráticos e atitudes e opiniões que rejeitam a inclusão e a diversidade.

**Palavras-chave:** Comportamento Tóxico; Indústria Cultural; Jogos Eletrônicos.

XI Congresso Internacional em Tecnologia e Organização da Informação (TOI2025)

30 de julho a 1 de agosto de 2025

Universidade do Minho · Campus de Azurém · Guimarães · Portugal

## References

1. ADORNO, Theodor W. **Estudos sobre a personalidade autoritária**. São Paulo: Editora Unesp, 2019.
2. ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
3. ALBUQUERQUE, Rodrigo; MATOS, Tauane. Fica empoderada lá na cozinha: metapragmáticas misóginas no League of Legends. **Traços de Linguagem – Revista de Estudos Linguísticos**, Mato Grosso (UNEMAT), v. 6, n. 1, 2023. DOI: 10.30681/2594.9063.2022v6n1id11651.
4. ANEAS, Tatiana; BRAGA, Vitor; FLEXOR, Carina; BECKER, Bianca. Comportamentos tóxicos na perspectiva dos adolescentes: a política e a "militância" nas mídias sociais. **Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 47, p. e2024126, 2024. DOI: 10.1590/1809-58442024126pt
5. CRAWFORD, Garry; MURIEL, Daniel. **Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society**. New York: Routledge, 2018.
6. FROMM, Erich. **Anatomia da destrutividade humana**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
7. IOSCOTE, Fábica C. Interações comunicativas em comunidades de videogame: reflexões a partir do tóxico do League of Legends e do Counter Strike: Global Offensive. **Revista Cadernos de Comunicação**, Santa Maria, v. 24, n. 3, art. 8, p. 1-19, set/dez, 2020.
8. KELLNER, Douglas. **A Cultura Da Mídia**. Bauru–SP: EDUSC, 2001.
9. SULER, John. The Online Disinhibition Effect. In: **Cyberpsychology & Behavior**, vol. 7, n. 3, 2004.
10. THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis**. London: Ashback, 2011.
11. VALVE CORPORATIONS. **Counter Strike: 2**. Disponível em: <https://www.counter-strike.net>. Acesso em: 28 nov. 2024.