**Estudos a respeito da agressividade e preconceito no Universo Gamer: Um Estudo de Jogadores de Jogos Eletrônicos**

**RESUMO**: O presente trabalho consiste em apresentar uma parte integrante da pesquisa em andamento de mestrado sobre a temática envolvendo agressividade e preconceito como as bases da toxicidade nos jogos eletrônicos. Além disso, busca-se encontrar suas raízes na agressividade destrutiva (Fromm, 1975) e no preconceito (Adorno, 2019) que são encorajadas por uma sociedade marcada historicamente pelo colonialismo, pela exploração capitalista e pelas ideologias difundidas nos meios de comunicação e nos conteúdos da cultura digital. A pesquisa de cunho exploratório, com método qualitativo com base em uma entrevista em profundidade com roteiro alicerçado com questões fundamentadas em extrair opiniões de suas experiências, interação comunicativa e valores de jogadores e jogadoras de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa, em especial Counter-Strike 2 (Valve Corporations, 2023). Assim, partimos do seguinte problema de pesquisa: Qual é o papel da ideologia presente nos jogos eletrônicos na formação da toxicidade entre jogadores? De que maneira o processo de formação do sujeito/jogador influencia seus comportamentos tóxicos em ambientes virtuais? Em que medida a agressividade destrutiva e o preconceito compõem as manifestações de toxicidade entre jogadores? 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. Em síntese, os jogos eletrônicos de “tiro em primeira pessoa” são representados por seu teor ideológico e como ferramenta política da indústria cultural, formadora de opiniões, atitudes e valores autoritários.

**Palavras-chave**: Agressividade; Indústria Cultural; Jogos Eletrônicos; Preconceito; Toxicidade.

**Introdução**

O Counter-Strike 2 é um dos jogos eletrônicos de computador mais jogado do mundo. Além de ser um jogo bastante jogado por jogadores casuais e profissionais do e-sports. Assim como o futebol, o cenário esportivo do Counter-Strike 2 é internacional, com premiações milionárias e possui um público global massivo, com times renomados no e-sports que recebem investimento de grandes corporações, tais como Nvidia, LG e entre outras. Ao passo que a jogabilidade estratégica, o cenário competitivo virtual, a exibição em canais de streaming (Twitch e no YouTube) e os gráficos atualizados, retratam um dos fatores para que o jogo se torne um dos mais populares da história dos videogames.

A jogabilidade do Counter Strike 2 se resume a uma batalha entre contraterroristas e terroristas. As equipes estão divididas em grupos para plantar ou desativar uma bomba. Diante disso, os jogadores escolhem o lado e o mapa no início do jogo. O objetivo é vencer as 16 rodadas antes do adversário. Cada rodada, os jogadores devem eliminar os adversários e/ou ter êxito nos objetivos como, por exemplo, desarmar e plantar a bomba. As funções que cada equipe deve desempenhar é atingir os objetivos: para os contraterroristas, é resgatar os reféns ou o outro modo é impedir que a bomba seja plantada, enquanto o propósito dos terroristas é plantar a bomba. Em uma ambientação com tiroteio entre os grupos citados. Os jogadores, ao escolherem os lados, devem tomar as decisões postas pelo jogo.

Ao analisar as representações e os objetivos estabelecidos pelo Counter-Strike 2, Ioscote (2020) afirma que os jogos virtuais representam um espaço virtual com intensa interação comunicativa entre os jogadores, realizadas por meio de chats dentro dos jogos ou em aplicativos de troca de mensagens por voz e vídeo como, por exemplo, o Discord e o Team Speak, a fim de planejar estratégias para atingir os objetivos. Além disso, a autora constatou um aumento de atitudes tóxicas como violência verbal, opiniões sexistas e preconceituosas (Ioscote, 2020).

Outro aspecto fundamental para a realização desse estudo, conforme assinala a antropóloga Hellen Thonrham (2011), corresponde aos conteúdos transmitidos e a dinâmica de ação e interação nesses ambientes lúdicos e virtuais, que são responsáveis pela formação de valores. Os jogos eletrônicos estão inseridos na lógica da indústria cultural, tornando-se uma mercadoria cultural que transmite ideologias através das imagens, moldando as atitudes e valores (Adorno; Horkheimer, 1985). Em síntese, diferentemente de olhares deterministas, aclamados ou pessimistas, a teoria crítica proporciona uma visão problematizadora da tecnologia e cultura digital, pela qual representa o fenômeno cultural da sociedade contemporânea.

**Metodologia**

Ancorado na obra do filósofo e sociólogo frankfurtiano Theodor W. Adorno (2019), especificamente nos “Estudos sobre a personalidade autoritária”, e nos estudos sobre a “Anatomia da destrutividade humana” de Erich Fromm (1975), para buscar as relações da agressividade destrutiva e o preconceito como parte da toxicidade manifestada em ambientes virtuais de jogos eletrônicos. Nessa direção, a metodologia centra-se em um estudo piloto modelado para ser aplicado com jogadores de jogos eletrônicos, em particular do Counter-Strike 2. A partir de uma abordagem qualitativa, recorreu-se ao uso de entrevistas em profundidade e questionários adaptados, seguindo, contudo, as estruturas propostas por Adorno em entrevistas aplicadas em 1950 para mensurar a relação da ideologia, personalidade autoritária e o preconceito.

Diante disso, a pesquisa em jogos eletrônicos consiste em analisar um espaço de formação, transmissão de ideologias sobre as estruturas da personalidade autoritária e como isso manifesta-se na conduta de jogadores de Counter-Strike 2. Por meio da abordagem qualitativa, e utilizando da entrevista em profundidade, trata-se em colher informações sobre a opinião desses jogadores a respeito de diversos temas sociais. Com efeito, mediante informações coletadas em campo, busca-se realizar análises indutivas para gerar conclusões sobre o tema.

**Fundamentação Teórica**

 As ideologias e a personalidade de tipo autoritária estão entrelaçadas, especialmente quando são utilizadas pelos grupos dominantes para fazer os seus interesses de dominação e incentivar a violência em larga escala em relação às minorias. Dessa maneira, para Adorno (2019), as propagandas, representações e discursos das novas mídias e, atualmente, na cultura da tecnologia digital, exercem um papel importante para a formação da personalidade do sujeito, uma vez que as ideologias são transmitidas nesses meios de comunicação formando padrões de comportamento e em sua grande maioria geram valores contrários à diversidade e a inclusão. O estímulo a uma postura preconceituosa das relações humanas condicionam inúmeros casos de discriminação e de discursos Inflamados contra a democracia (Adorno, 2019). Nota-se, o fascismo foi aparentemente desintegrado no final da Segunda Guerra Mundial, no entanto, de acordo com Adorno (2019), o fascismo não está isolado a esse período histórico, mas tem sido reiterado e despertado em diversos contextos históricos, sobretudo em momentos de crise em que os sujeitos estão fragilizados, no qual esses indivíduos encontram a salvação na figura de líderes autoritários.

 Em virtude disso, durante o processo da pesquisa, também serão analisados os jogos eletrônicos como vanguarda da indústria cultural do capitalismo tardio. O conceito de indústria cultural de Adorno e Horkheimer (1985) tem sido uma ferramenta teórica indispensável para entender como a cultura se tornou superficial e produzida para o consumo, reduzindo a criatividade dos sujeitos em produzir e apreciar criticamente obras artísticas e culturais. Diante das grandes indústrias que monopolizam o processo de produção, o seu poder ideológico na formação de subjetividades e controle social mediante homogenização de gostos e pelo estímulo do consumo desenfreado desses produtos culturais e, que não promove a reflexão sobre uma possível transformação dessa racionalidade. Além disso, estimula a demonstração e a naturalização de um modo de vida reiterado por guerras, violências e insegurança (Adorno; Horkheimer, 1985).

 Por fim, a pesquisa deságua nos estudos sobre interações comunicativas nesses ambientes lúdicos e virtuais conforme destaca Loscote (2020) e a respeito do comportamento tóxico de Suller (2004), como conceitos fundamentais para compreender esse novo fenômeno de atitudes e opiniões agressivas e inadequadas nas mídias e tecnologias digitais. Para isso, observa-se um conjunto de características desenvolvidas pelos autores citados, acerca de um conjunto característico de condutas que ocorrem nesses ambientes lúdicos e virtuais.

 Em síntese, alguns pontos são fundamentais para serem discutidos, tais como, em primeiro lugar, a desinibição online, em tomar decisões e opinar em ambientes online de forma que dificilmente fariam no face a face. Ademais, o anonimato propicia que jogadores expressem uma conduta violenta e discriminatória e que, por muitas vezes, não tem consequência real, além de ser um escape para jovens e adultos das frustrações e estresses do cotidiano. Ao serem acumuladas se tornam um problema, visto que podem ser descarregadas nesses espaços por meio de ataques verbais, e, por fim, essa toxicidade se torna uma cultura propagada por influenciadores em canais de streaming na internet, reforçando preconceitos e o comportamentos tóxicos (Suller, 2004).

**Considerações finais**

 É sabido que os jogos como Counter Strike 2, são produzidos como uma ferramenta para distração e entretenimento. No entanto, ideologias dominantes são reiteradas direta e indiretamente e alimentam uma narrativa a respeito de quem são os heróis e quem são os inimigos, ressaltando estereótipos sobre a imagem de outras culturas e de outros grupos sociais, reforçando uma visão hierárquica e excludente das relações humanas.

Os jogos eletrônicos tendem a naturalizar o excesso de competitividade entre os jogadores no mundo virtual, como podem ser adotados esse comportamento no cotidiano. Além disso, a receptividade dessas ideologias tendem a costurar com outras ideias e ideais formados por grupos sociais que pertencem, pelo qual tendem a desenvolver opiniões sobre temas sociais. E a instrumentalização das tecnologias transformam a relação do ser humano com os jogos, que deixam de ser uma atividade espontânea para se tornar uma ligação com mercadorias da indústria cultural, produzida em massa para o consumo e que inibe a reflexão crítica e desenvolvem formas padronizadas de comportamentos e estilos de vida. Dessa forma, os jogos se tornam produtos culturais, dominados pela técnica, reforçando ideologias, limitando a criatividade, moldando o comportamento, impondo movimentos repetitivos e um estilo padronizado.

Conforme se escuta habitualmente no senso comum é que os jogos eletrônicos causam o isolamento total dos jovens. No entanto, essa perspectiva é desmentida, visto que esses jogos eletrônicos dispõem de espaços para construção de redes mediante uma interação comunicativa (Ioscote, 2020). Na medida que jogadores e jogadoras são incentivados a se comunicar e cooperar entre si para completar missões e na tomada de decisões em grupo. Crawford e Muriel (2018) reforça que os jogos eletrônicos figuram como um ambiente virtual e lúdico com transmissão de narrativas que formam memórias, afetos, valores, atitudes, opiniões e desenvolvem uma identidade cultural específica.

Porém, nem sempre é uma relação amistosa entre os (as) jogadores (as), levando em consideração um espaço em que historicamente as lan houses e fliperamas foram dominadas majoritariamente por jovens brancos de classe média. E que a popularização recente, nos anos 2000, culminou na inclusão e diversidade cultural tanto no acesso quanto no protagonismo nos jogos. Em contrapartida, o comportamento tóxico é reflexo da oposição dessas transformações.

Por fim, apesar de não existirem evidências conclusivas que determinados títulos de jogos eletrônicos são causadores de violência entre jovens, no entanto, é inegável, conforme aponta Kellner (2001), o impacto da cultura da mídia em nosso cotidiano. Nesse sentido, a discussão sobre a relação entre personalidade autoritária, violência e os jogos eletrônicos devem receber uma atenção cada vez maior da sociedade e de pesquisadores e pesquisadoras, problematizando especialmente as representações que normatizam as violências que sustentam formas de exploração e opressão social. Além de refletir acerca dos estereótipos e preconceitos que possam gerar padrões de comportamentos autoritários e violentos. Em síntese, alguns apontamentos possíveis devem ser elencados para pensar esse lugar de uma maneira crítica, dessa maneira, deve-se desenvolver um posicionamento crítico quanto aos jogos eletrônicos como meramente um momento de simples diversão, escape da realidade ou uma mera distração; estimular o debate público; e promover a reflexão sobre os significados dos conteúdos que são consumidos.

**Referências**

ADORNO, Theodor W. **Estudos sobre a personalidade autoritária**. São Paulo: Editora Unesp, 2019.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

CRAWFORD, Garry; MURIEL, Daniel. **Video Games As Culture**: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. New York: Routledge, 2018.

FROMM, Erich. **Anatomia da destrutividade humana**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

IOSCOTE, Fábia 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.

KELLNER, Douglas. **A Cultura Da Mídia**. Bauru–SP: EDUSC, 2001.

SULLER, John. The Online Disinhibition Effect. In: **Cyberpsychology & Behavior**, vol. 7, n. 3, 2004.

THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the videogame**: gender, narrative and praxis. London: Ashback, 2011.

VALVE CORPORATIONS. **Counter Strike: 2**. Disponível em: https://www.counter-strike.net. Acesso em: 28 nov. 2024.