

# PSICOLOGIA E JOGOS ELETRÔNICOS: UM OLHAR SOBRE O COMPORTAMENTO DO JOGADOR DE LEAGUE OF LEGENDS

Gerciane Rodrigues Batista<sup>1</sup>  
Flaviane Cristine Troglio da Silva<sup>2</sup>  
Clarissa de Pontes Vieira Nogueira<sup>3</sup>

## RESUMO

Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais uma febre entre jovens e adultos em todo o mundo. Considerando que buscam essa forma de entretenimento como mecanismo de saírem de sua realidade e vivenciar um novo mundo cheio de magia, animação e mesmo amizade. Transformando o mundo dos jogos em um universo cada vez mais próximo do real. A pesquisa tem como justificativa a contribuição científica no que tange as investigações no campo da psicologia voltada aos jogos eletrônicos. Como objetivo geral: identificar o perfil de comportamento dos jogadores de League of Legends e suas consequências na vida cotidiana. Os objetivos específicos se voltam para: 1) compreender como os jogos online influenciam a vida dos jogadores; 2) Identificar as características dos comportamentos apresentados pelos jogadores de League of Legends; 3) compreender como se dá as relações sociais através do League of Legends. Quanto aos procedimentos metodológicos, trata-se de uma pesquisa de revisão de literatura, de cunho qualitativa, que buscou utilizar como meios de pesquisa as Plataformas Pubmed, Scielo, Google Acadêmico e o banco de dados do CAPES. Pode-se concluir que apesar de ser um jogo que possui regras quanto ao seu uso inadequado, há muito que ser melhorado, uma vez que através desse jogo muitos adolescentes e mesmo adultos vêm sofrendo e permitindo que isso afete a sua realidade.

**Palavras-chaves:** Jogos; perfil comportamental; *League of Legends*.

## ABSTRACT

Electronic games gone viral among young people and adults around the world. Considering that they seek this form of entertainment as a mechanism to get out of their realities and experience a new world full of magic, animation and even friendship. Transforming the gaming world into a universe that is ever closer to the reality. The research is justified by the scientific contribution in terms of investigations in the field of psychology focused on electronic games. As a general objective: to identify behavior patterns of *League of Legends* players and their consequences in everyday life. The specific objectives are aimed at: 1) understanding how online games influences the life of the players; 2) analyze the behavior of those presented by *League of Legends* players; 3) understand how social relationships are achieved through *League of Legends*. As for the methodological procedures, it is a qualitative research of literature review, which sought to use the search engines the Platforms Pubmed, Scielo, Google Scholar and the CAPES database. It can be concluded that despite being a game that has rules regarding its inappropriate use, there is much to be improved, since, through this game many teenagers and even adults have been suffering and allowing this to affect their reality.

**Keywords:** Games; Behavioral profile; *League of Legends*.

<sup>1</sup>Discente do curso de psicologia da UNILEÃO. Email: gerciane.psi@gmail.com

<sup>2</sup>Docente do curso de psicologia da UNILEÃO. Email: flaviane@leaosampaio.edu.br

<sup>3</sup>Doutora em Ciências do Comportamento pela Universidade de Brasília. Docente da Universidade Federal do Ceará. E-mail: clarissadepontesvieiranogueira@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos tornaram-se uma das principais atividades de lazer voltadas não só para o público infantil, mas para adolescentes e adultos (ABREU et al., 2008). Sua popularidade teve início na década de 1980, através do acesso pessoal a computadores e consoles. Sua estrutura gráfica era bastante simples, com baixa resolução e a maioria dos jogos estavam voltados a desafios de tempo ou coordenação (LOTON, LUBMAN, 2016).

Entretanto, em sua estrutura, os jogos modernos apresentam alta definição, enredos, simulações precisas de física, gráficos, ilustrações realistas e a personalização do nível de dificuldades. Transformando o mundo dos jogos em um universo cada vez mais próximo do real. Além disso, é possível jogar com outros jogadores, em diversas partes do mundo, através da internet (VOSS et al., 2015).

A indústria de jogos lucra cerca de U\$\$60,4 bilhões anuais, por meio das vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a games online. Esse número torna-se ainda mais evidente quando comparamos aos ganhos gerados pela indústria de filmes produzidos em *Hollywood*, que no ano de 2010 obteve U\$\$ 31,8 bilhões (DIAS, 2015).

Uma das maiores empresas na indústria de jogos é a Riot, que ganhou destaque através do seu jogo “*League of Legends*” (LOL). Atualmente o número de jogadores passa de 40 milhões registrados em todo mundo. Sua média mensal é de 15 milhões de jogadores conectados (LOTON; LUBMAN, 2016) e centenas de milhares de jogadores jogam o título diariamente (RIOT, 2012).

Por esse motivo, é importante conhecer como esse jogo influencia a vida dos jogadores e quais seus efeitos sobre o sujeito, desta forma, como pergunta norteadora, a pesquisa busca responder como a violência contida no jogo “*League of Legends*” afeta o comportamento de seus jogadores.

A pesquisa tem como justificativa a contribuição científica no que tange as investigações no campo da psicologia voltadas aos jogos eletrônicos. Assim como para a sociedade considerando que busca compreender se o ato de jogar *League of Legends* (LOL) favorece o desenvolvimento de comportamentos violentos em seus jogadores.

Com o intuito de responder a essa pergunta, a pesquisa apresenta como objetivo geral: identificar o perfil de comportamento dos jogadores de *league of legends* e suas consequências na vida cotidiana. Os objetivos específicos se voltam para: 1) compreender como os jogos online influenciam a vida dos jogadores; 2) identificar os comportamentos apresentados pelos

jogadores de *League of Legends*; 3) compreender como se dá as relações sociais através do *League of Legends*.

## 2 METODOLOGIA

Através da pesquisa de revisão de literatura os caminhos foram traçados para realizar os objetivos deste trabalho. Uma vez que por meio de leituras exploratórias compreende-se o tema proposto afim de garantir as respostas para a problemática.

Segundo Marconi e Lakatos (2007), a pesquisa bibliográfica ou de fontes secundárias abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisa, monografias, teses, material cartográfico.

Para tal, foram utilizados como base de pesquisa os bancos de dados da Pubmed, Scielo, Google Acadêmico e o banco de dados da CAPES, adotando-se como descritores: jogos; análise comportamental e *League of Legends*.

Foram utilizados artigos nos idiomas português e inglês. É possível constatar que ainda há pouco material científico à respeito do jogo *League of Legends*.

## 3 JOGOS E SUAS PERSPECTIVAS

Os jogos eletrônicos são formas de integrar o jogador ao jogo, através de seus recursos de imagem e som. Aponta uma realidade alternativa para seus participantes, assim como também busca transformar a realidade dos jogadores, que utilizam os jogos para criar um universo paralelo a sua realidade. Cada jogador, ao criar o seu campeão, busca criar algo que gostaria de ser, atribui ao mesmo as suas características, assim o jogo passa a não ser simplesmente um universo lúdico, mas uma realidade para quem vivencia.

### 3.1 JOGOS ELETRÔNICOS E SEU CONTEXTO

Os jogos são verdadeiros “universos paralelos”, uma forma de interação com o lúdico, que pode ser distinguido dos filmes, por exemplo, assim como também, são formados por desafios pré-estabelecidos, o que os tornam diferentes de brinquedos (HABGOOD, 2007).

O desejo por conhecer e as fantasias criadas pelos jogos são mecanismos que tornam o jogador em verdadeiras “máquinas” de motivação e, assim como também, envolve-nos em seus

cenários, nos quais satisfazem seus desejos, considerados impossíveis na vida real (ASGARI; KAUFMAN,2004).

De acordo com Piaget (1964), os jogos podem ser classificados em três estágios: os de exercícios, simbólicos e de regras. Entende-se que o primeiro faz relação com repetições de sequências. Os simbólicos têm como função assimilar a realidade, através da imitação e da representação. Por fim, os jogos de regras estão associados a atividades socializadoras e de interação.

Os jogos podem ser classificados como jogos sérios, sérios educativos, de simulações e mundo virtual. Os jogos sérios são os eletrônicos, sem fins lucrativos, tendo como função o treinamento dos usuários para atividades específicas. Os jogos sérios educativos trazem conteúdos escolares, possibilitando a interação dos alunos e professores. Já os jogos de simulação, buscam simular o mundo real, assim como também simular um universo fictício. Eles testam e buscam desenvolver as habilidades de construção e o gerenciamento dos jogadores. Essa categoria de jogo, pode ser usada tanto para a diversão como também para treinamentos profissionais. Por fim os jogos do mundo virtual são compostos por ambientes tridimensionais tendo como o intuito principal a socialização entre os participantes, sendo esse modo do LOL (ANETTA,2010).

De acordo com Huizinga (2000), os jogos possuem funções especificadas, ou seja, há elementos para cada uma de suas atividades. Entende-se que esse fator justifica as ações que estão no próprio jogo. Em todos os jogos há manipulação de imagem, o que liga ao caráter imaginativo, com a intenção de criar o ambiente de acordo com cada realidade.

É notório que uma das características principais dos jogos é a diferenciação com a vida real. As atividades que são propostas não condizem com o que o jogador vivencia em seu dia a dia (HUIZINGA; 2000). Ou seja, os jogos proporcionam o prazer para o seu jogador, passando a ser uma parte fundamental na vida do sujeito.

Aranha (2004) apresenta que os jogos eletrônicos são dispositivos tecnológicos desenvolvidos por meio de computadores, que buscam utilizar imagem e áudios por meio de monitores, com o intuito de interagir com o jogador, utilizando apenas um controle.

No Brasil, a palavra videogame também é utilizada para os jogos eletrônicos. Esses podem ser apresentados como sendo pequenos aparelhos, que ao serem conectados em um aparelho de televisão, possuem mecanismos capazes de reproduzir jogos eletrônicos, utilizando apenas cartuchos ou CD's (ARANHA,2004).

De acordo com Mendes (2006), há três características que podem ser relacionadas com os jogos eletrônicos:

[...] jogo está relacionado às atividades de lazer. Além disso, também pressupõe um sistema de regras previamente definidas que, em sua maioria, não podem ser mudadas durante o ato de jogar. Por último, jogo é um objeto para se jogar [...] os jogos eletrônicos apresentam, em suas constituições, as três características acima, pois representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar. Entretanto descrevê-los vai além. Hoje, esses artefatos estão inseridos em uma grande complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de máquinas e softwares (MENDES,2006, p. 18)

Ainda de acordo com o autor, para se ter um jogo é de suma importância que utilize as imagens e os sons. O que separa a linguagem dos jogos eletrônicos é o *gameplay*, ou seja, a jogabilidade.

Jogabilidade é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Quanto mais rápido o jogador se sentir confortável com os comandos do jogo e seu ambiente, mais conceituada é a jogabilidade. Existe ainda outro conceito para jogabilidade, geralmente aplicado por revistas especializadas, que pode ser entendido como a maneira em que o jogador interage com a mecânica de jogo. Neste caso, uma jogabilidade mais complexa não significa dificuldade de interação entre jogador e jogo, mas a profundidade com que isto ocorre, na forma de enredo mais elaborado, variedade de ação e quebra-cabeças complexos, por exemplo (ASSIS,2007,p.24).

Sendo assim, um fator que aponta o nível de interação e imersão de um jogador em um determinado jogo.

Videogames são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de nossa intervenção; também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo. (ASSIS,2006, p. 11)

É importante compreender que o conceito de interatividade pode apresentar inúmeros significados, contudo, de acordo com Feitosa et al (2008), a interação ocorre quando dois ou mais jogadores se relacionam através dos meios eletrônicos.

Feitosa et al (2008) apontam que a interação através dos avanços tecnológicos tem ocorrido com mais facilidade considerando, que praticamente inúmeras pessoas possuem algum tipo de mecanismo tecnológico, como TV, celulares, computadores. A interação deixou de ser apenas o homem e a máquina. Essa passou a ser uma fonte de ligação entre os sujeitos.

### 3.2 JOGOS E VIOLÊNCIA

Sabe-se que o acesso a vários tipos de jogos que estão sempre disponíveis nas plataformas de pesquisa, contudo, quase não se sabe até que ponto esses jogos afetam diretamente a vida das crianças, jovens e até mesmo adultos, que muitas vezes deixam suas “obrigações” diárias a fim de se dedicarem aos jogos online (ADORNO,2002).

Nesse sentido, é importante investigar como os jogadores elaboram psicologicamente os conteúdos vivenciados nos jogos eletrônicos. Entende-se que os jogos eletrônicos tendem a exercer algum tipo de influência sobre os seus jogadores (ADORNO,2002).

É um fato que diversos jogos apontam em seu estilo a violência espetacularizada, com efeitos sangrentos e até mesmo atozes, envolvem diferentes faixas de idade. As ações violentas são entendidas como forma de aumentar os sentimentos negativos incorporados nas agressões. Desta forma, há uma necessidade de compreender a agressividade como sendo um impulso que pode voltar- se para fora, ou seja, a hetero-agressão, assim como também para dentro do próprio sujeito, a auto-agressão. Porém, é importante lembrar que a agressividade humana faz parte da vida psíquica do sujeito, fazendo assim parte do binômio amor e ódio (FURTADO; TEIXEIRA; BOCK,2009).

A agressividade está enraizada no homem, contudo, as relações sociais e o meio em que está inserido, pode atuar diretamente na influência das ações negativas. Sendo assim, os jogos eletrônicos que apresentam em sua estrutura violência, disputas e conquistas podem e interferem diretamente nas ações do sujeito(CAMPOS,2007).

A violência, enquanto fenômeno social complexo que suscita representações, deve ser compreendida a partir das condutas e práticas humanas que lhes dão suporte, em conjunto com os sistemas simbólicos que lhes conferem sentido. Cada grupo social elabora a partir de suas ações (práticas sociais), um sistema de representações ou um "sistema representacional" para lidar com situações sociais complexas, que funciona como um sistema de referências, dando sentido às condutas e possibilitando a compreensão da realidade social (GUIMARÃES E CAMPOS, 2007P. 188).

Portanto, a violência está implicada no âmbito social e o sentido que é atribuído a ela é também o sentido que damos a nossa forma de agir e nos organizarmos em sociedade.

## 4 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA VIDA DOS JOGADORES

O acesso aos jogos eletrônicos está cada vez comum, praticamente todas as crianças, jovens e adultos já jogaram algum tipo de jogo disponibilizados na internet. Contudo, essas

práticas que poderiam ser consideradas como forma de lazer e divertimento, estão se tornando cada vez mais nocivas. Considerando que o uso excessivo do vídeo game pode ser considerado como sendo um transtorno psiquiátrico (PIES 2009).

Países como Estados Unidos, Austrália, Alemanha, França, apontam que uma parcela significativa da população jovem e adulta apresentam características do uso problemático desses novos recursos eletrônicos (CARBONELL, ET AL.,2009).

A dependência por internet começou a ser considerada como uma doença em 1995, desta forma, considera-se um processo novo ainda a ser estudado. Entretanto, alguns pesquisadores já apontam essa dependência como sendo transtorno de controle dos impulsos.

Os jogos eletrônicos quando começam a afetar diretamente a vida de seus jogadores, pode ser vinculado à psicopatologia, podendo ser considerado como um comportamento adaptativo quando apresentam sinais de excesso da utilização desses jogos. Esse fator ocorre quando o comportamento aditivo passa a afetar o sujeito, tornado incapaz de controlar as frequências e o tempo disponibilizado para os jogos.

Porém, essa realidade pode ser considerada ainda mais grave, pois há elementos que apresentam que o uso excessivo dos jogos eletrônicos apontam aspectos do transtorno do controle dos impulsos, que pode ser comparados com as características presente nos dependentes químicos (HAN et al.,2010).

Desta forma, o uso excessivo desses jogos causa o aumento das atividades cerebrais, particularmente, no córtex pré-frontal, ou seja, que ocorre semelhante à fase de fissura dos dependentes químicos. Nagamitsu et al., (2006), demonstram que usuários dependentes de jogos eletrônicos sofrem alteração no neurotransmissor dopamina e diminuição em hemoglobinas oxigenadas.

#### 4.1 OS IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA VIDA DOS JOGADORES

Entende-se que através da utilização dos jogos eletrônicos, os sujeitos adquirem inúmeras habilidades, contudo é necessário compreender até que ponto essas habilidades podem ser consideradas boas ou ruins para a formação do sujeito.

Sabe-se que os jogos buscam estimular o pensamento rápido, assim como também favorece em resoluções de problemas, através de estratégias, organização e antecipação dos resultados, ou seja, contribui para o desenvolvimento de um pensamento lógico (ABRAGAMES,2004).

Quando se trata de conhecimento e técnicas de jogos, sabe-se que a sua grande maioria exige de seus jogadores calma, cautela e sobretudo concentração, no qual, reconhece que cada um deles pode traçar diferentes trajetórias (AGUILERA; MÉNDIZ,2003). Outra habilidade que é desenvolvida pelo jogador é a localização e a representação espacial, considerando, que o jogador deve aprender a guiar o seu personagem, através de mapas, plantas e recursos como bússolas (ABRAGAMES,2004).

É importante ressaltar a estratégia de planejamento, considerando, que essa se encontra como elemento fundamental em diferentes games, como o RPG's (*Rolling Players Games*) e o LOL (AGUILERA; MÉNDIZ,2003). É necessário frisar que assim como nas sociedades existem regras para sobreviver, nos jogos ocorrem o mesmo, nesse sentido, os jogos são realidades alternativas (FALKEMBACH; GELLER; SILVEIRA, 2006).

Contudo, os jogos para seus jogadores podem apresentar um grande problema de saúde, quando o mesmo perde o controle de sua própria vida social. Considerando que a frequência inadequada dos jogos podem resultar em problemas de saúde, tanto de caráter físico quanto emocionais (LEMOS,2015).

As horas que os jogadores passam em frente ao computador podem resultar em sintomas de insônia, depressão, cansaço, isolamento social, impaciência, baixo rendimento e até mesmo um distúrbio emocional (FLAKEMBACH; GELLER; SILVEIRA,2006). Quando o jogo se torna um vício passa a causar inúmeros problemas em seus jogadores, como por exemplo, um quadro de anorexia, considerando que podem ocorrer a perda parcial ou até mesmo total de apetite, assim como também, problemas relacionados a pressão arterial alta, influenciando diretamente a atividade cardiovascular (ONG,2003).

A depender da quantidade de horas utilizadas pelos os jogadores para jogar pode ser considerado como vício, no qual o jogador não consegue se desligar nem para comer, tomar banho, namorar e sair com amigos. Sabe-se que por meio dos jogos eletrônicos, os jogadores podem desenvolver inúmeras doenças, isso porque, quanto mais o sujeito se dedica ao jogo, mas esquece da sua própria vida. Esse fator não só afeta aos jogadores, mas também a todos que estão em sua volta (MENA,2003).

Outro elemento que deve ser considerado é que os jogos de caráter violento que apresentam ambientes hostis e predisposições, podem estimular nos jogadores comportamentos agressivos (MENA,2003) podendo até mesmo passar a associar esses comportamentos como sendo algo correto. Trazendo os elementos dos jogos para o senso comum do cotidiano (ONG,2003).



## 4.2 O PERFIL DE COMPORTAMENTO DOS JOGADORES

No que se refere aos comportamentos dos jogadores é importante compreender a predominância do público masculino adulto em jogos como o LOL. Esse público é composto em sua maioria por homens entre 12 a 20 anos, que não possuem uma carreira estável (LEMOS; SANTANA,2012).

Sabe-se que muitos jogadores passam a dedicar suas vidas quase que completamente aos jogos, considerando que muitos deles, além de classificar o jogador, ainda permitem que o mesmo possa ter uma relação virtual com outros participantes (LEMOS,2015).

Ainda de acordo com Lemos (2015) em sua pesquisa observou-se que a permanência e as características do jogador e de seu personagem no jogo tem ligação direta com a sua história de vida enquanto sujeito de uma relação. Ou seja, na tentativa de fugir de sua realidade que algumas vezes pode ser conturbada, buscando uma socialização e autonomia no ambiente virtual dos jogos. É de suma importância ressaltar que de acordo com Simmel (2009) todas as relações são mediadas por interesses, nesse caso, é compreensível o sujeito dedicar muito do seu tempo em jogos, considerando que o interesse do mesmo é fugir de uma realidade imposta para ele (KING; DELFABBRO, 2014).

A escolha do jogo e a forma em que o jogador vivenciará essa realidade, está diretamente ligada aos comportamentos dos mesmos, assim cada jogador consegue trazer de fora para dentro desse universo suas emoções, domínios, força e até mesmo comportamentos considerados nocivos. De acordo com King; Delfabbro (2014), as cognições dos usuários de jogos eletrônicos estão ligadas as suas próprias características enquanto sujeito, sendo assim, relacionado com outras pessoas e com o mundo.

Os jogos eletrônicos permitem aos jogadores em determinados níveis ganharem recompensas, assim fomentando a sua busca por “poder”. Essa busca em muitos casos causa a reclusão dos jogadores considerando, que para chegar nos níveis mais altos, o participante deve se dedicar ao jogo, causando um vício.

As ligações construídas entre os jogadores e seus avatares constituem em uma unidade de inter-relação, assim, através dessa criação buscam por recompensas e relacionamentos. Os jogos proporcionam prazeres aos seus usuários, assim, cada jogador terá um ambiente único para interagir e jogar, fugindo de suas realidades.

## **5 LEAGUE OF LEGENDS E SUAS AÇÕES SOBRE O JOGADOR**

O *League of Legends* é apresentado como sendo um jogo *online* competitivo que busca misturar a velocidade e a intensidade de um RTS (*Real Time Strategy*). O jogo ocorre com duas equipes, cada uma possui um *design*, assim como também um estilo considerado como único. Possui diferentes cenários de batalhas e como os seus jogadores sempre buscando expansão, competitividade e atualizações (FORBES,20120).

O jogo *League of Legends* foi criado pela a produtora Riot Games, tendo seu estilo de jogo conhecido como o MOBA (Modern Oline Battle Arena). Sua primeira apresentação ocorreu em 07 de outubro de 2008, contudo o seu lançamento ocorreu em um pouco mais de um ano, no dia 27 de outubro de 2009. Entretanto, sabe-se que desde 10 de abril de 2009 até 26 de outubro de 2009 o jogo se encontrava em fases de testes (LEAGUE OF LEGENDS,2013).

#### **Imagem 01-** *League of Legends* (LOL)



Fonte: [br.leagueoflegends.com](http://br.leagueoflegends.com), 09/11/2020

O jogo LOL pode ser considerando como o jogo mais popular do mundo com cerca de 32 milhões de jogadores por mês, assim como também com mais de um bilhão de horas jogadas em todo mundo (FORBES,2019).

Sabe-se que esse jogo é uma “febre” entre adolescentes e adultos, tendo mais de 70 milhões de pessoas registradas em sua base de dados, sendo que 34 milhões desses registros são de pessoas jogando todo mês. O *League of Legends* tem alcançado sozinho a mesma marca de todos os jogos online que são oferecidos para o console. Sendo que o mesmo conseguiu

quebrar recordes de acessos simultâneos, com 3 milhões de pessoas online ao mesmo tempo (RIOT GAMES,2012).

No jogo *League of Legends*, o jogador pode escolher a partida que quer jogar, assim podendo formar o seu grupo e ganhar força para aumentar o seu nível de poder, nesse sentido, pode selecionar o jogo normal, o Coop vs Ia, o jogo personalizado e por fim o Ranked.

Tabela 1- tipos de jogos

Tipos de jogos do League of Legends	
JOGO NORMAL	O servidor tenta igualar jogadores de nível de habilidade igual
JOGO COOP VS IA	O jogo lhe junta com outros quatro jogadores selecionados aleatoriamente para jogar uma partida contra uma equipe de bots (personagens controlados por inteligência artificial ou computador) aleatórios.
JOGO PERSONALIZADO	Permite aos jogadores criar uma seção e definir suas propriedades, ou encontrar uma seção existente para participar.
RANKED	São jogos competitivos abertos apenas para jogadores que tenham atingido o nível mais alto, nível 30, e que tenham pelo menos 16 campeões disponíveis.

Fonte: (RIOT GAMES,2012).

Para entender o jogo LOL é necessário compreender a sua estrutura, nesse sentido geralmente são formados duas equipes, podendo conter entre três até cinco jogadores. Cada equipe inicialmente tem o seu lado do mapa, que é chamado de “Nexus”. Desta forma, para haver um campeão uma das equipes deve destruir o *Nexus* da equipe adversária. Buscando alcançar e destruir o *Nexus* do adversário, cada jogador pode ir ganhando níveis (esses podem chegar ao nível superior a 30), assim aumenta o seu poder de ataque e defesa. Esses níveis são alcançados quando o jogador adquire experiência matando e destruindo os *minions* (que são pequenos personagens que nascem no *Nexus*, com a finalidade de atacar o outro time) (LEAGUE OF LEGENDS,2013).

## 5.1 CAMPEÕES E SOCIALIZAÇÃO

Sabe-se que para jogar o LOL o jogador deve formar sua equipe, criar o seu personagem e batalhar. Contudo, é importante apresentar que cada jogador controla um campeão, que possui características próprias, alguns possuindo atributos de ataque, luta, mago e até mesmo apoio (LEAGUE OF LEGENDS, 2013).

No início de cada batalha, o jogador buscará escolher um campeão, sendo uma escolha limitada de acordo com o que já foi desbloqueado. Contudo, a compra dos campeões pode ser realizada de duas formas, a primeira através da utilização de dinheiro real (*riot points*) já a segunda forma, através das moedas virtuais (*influence points*), as quais os jogadores vão acumulando ao longo das partidas (LEAGUE OF LEGENDS, 2013).

Durante as partidas, os jogadores podem se comunicar através do sistema de *Chat*, nos quais os “*nicks*” que são os nomes escolhidos pelos os jogadores, ficam disponíveis para conversas. Os *chats* durante as partidas podem ser configurados de duas formas, a primeira para somente visualizar as conversas entre aliados e a segunda possibilita a comunicação entre todos os participantes, aliados ou inimigos (RIOT GAMES, 2012).

Através do *chat* os jogadores podem se comunicar, com o intuito de traçar estratégias e táticas de batalhas, as vezes podem de forma esportiva enviar provocações para seus adversários, assim como também podem ofendê-los, assim como um universo que pode criar vínculos de amizades, também pode ser destrutivo para seus participantes, por meio de comportamentos tóxicos, agressões verbais, entre outros (CHANCHALL, 2013).

Entretanto, o jogo possibilita um mecanismo com o intuito de evitar esse tipo de violência e agressão. Através do sistema Riot Games, o jogador que de alguma forma se sentir ofendido, pode realizar uma denúncia, essa que por sua vez, passará por análise e caso seja confirmado, o jogador acusado pode ter sua conta suspensa temporariamente, ou até mesmo ser banido.

De acordo com a Riot Games (2017, p 34):

Estatísticas mostram que o desempenho das pessoas piora MUITO quando as mesmas estão sendo vítimas de toxicidade. Sentir que tá perdendo um jogo já é ruim, e quando você adiciona comportamento negativo à isso o desempenho do jogador vai ladeira abaixo.

Além das denúncias no final de cada partida, pode também ser utilizado o sistema de suporte da Riot Games, por meio do site oficial, na qual o jogador pode fazer uma denúncia ou reclamação mais completa sobre o caso. O que diferencia esse sistema é que as mensagens são visualizadas e respondidas por um funcionário da própria empresa, responsável por casos de violência e agressões nas comunicações do jogo.

### 5.3 LOL E SUAS AÇÕES SOBRE O JOGADOR

Quando se trata das ações ou influência do jogo LOL sobre os seus jogadores, é necessário montar um perfil de cada participante, assim como é montado pelo o participante o seu campeão. Nesse sentido, quando se trata da prevalência dos jogadores, há estudos que apresentam a predominância entre o público masculino, entre as idades de 12 a 20 anos (LEMOS; SANTANA,2012). Contudo, é importante frisar que há um número crescente de jogadores entre 21 a 30 anos (LEMOS,2015).

Entende-se que o domínio do jogo sobre o jogador, ocorre de forma apercebida pelo mesmo, no qual passa a depositar horas do seu tempo, a fim de completar e finalizar as batalhas, com a finalidade de subir de níveis e de desbloquear campeões e itens. Essa realidade pode ser um risco ao sujeito, considerando que o mesmo começa a distanciar do mundo real, depositando todas as suas emoções e desejos sobre um jogo (LEMOS,2015).

Alguns jogadores do LOL, passaram a ter comportamentos persistentes e recorrentes, como por exemplo, cansaço, raiva, agitação, falta de concentração para outras tarefas não são relacionadas com o jogo, causando a perda de controle do tempo de jogo, ou seja, passaram a não perceber quanto tempo estão gastando de suas vidas em um universo paralelo à sua realidade. Alguns chegando a jogar em média de 8 a 10 horas por dia (SUZUKI *EL AL*;2009).

Por conta da longa carga horaria dedicada diariamente ao jogo, muitos participantes passam a negligenciar necessidades básicas como dormir e se alimentar, assim como também as obrigações como os estudos, trabalho e família. Alguns abrindo mão até mesmo do círculo social, afim de se dedicar ao LoL (LEMOS,2015).

É importante apontar os fatores de riscos dos jogadores do LOL, no qual o sentimento de exclusão do meio social por conta de alguma característica física ou até mesmo por não conseguir se enquadrar em nenhum grupo, pode desencadear o isolamento e horas dedicadas ao jogo. Pois alguns jovens e adultos buscam esse universo afim de socializar com outras pessoas e ter sua autonomia, mesmo sendo em um universo virtual. Diante disso, encontra-se um dos grandes problemas, pois os jogadores passam a não separar o que é o jogo e o que é realidade (LEMOS,2015).

A dependência desse tipo de jogo está associada à impulsividade, assim como as características de inibição e desatenção. Outro fator que os jogadores que passam a dedicar muito de tempo de vida ao jogo, passam a ter comportamentos agitados e até mesmo de violência, considerando que no jogo qualquer situação é resolvida através da batalha e que o mais forte e, com isso, o mais violento, consegue alcançar o seu objetivo. É desta forma que o jogador passa trazer para a sua vida o sentimento que vivenciam no jogo (DONG; POTENZA,2014).

Outro aspecto do jogo que afeta diretamente a vida dos jogadores é a questão dos desbloqueios dos campeões que como foi visto, ocorre através do uso de dinheiro real, ou seja, os jogadores passam a não somente depositar seu tempo, mas também as suas próprias finanças. Alguns jogadores chegam a acumular grandes dívidas a fim de criar o melhor exército, sem questionar os valores pagos para isso. E a segunda alternativa é depositar maior carga de tempo no jogo, afim de conquistar moedas virtuais (ZAGALO,2014).

E por fim, devemos considerar o meio de comunicação, no qual é vivenciado no jogo. Os jogadores, como visto, podem manter contato através do *Chat*, durante a batalha, tanto com os participantes considerados aliados, quanto os inimigos. Desta forma, pode ocorrer diversas formas de violência e exclusão. Apesar do LoL, disponibilizar uma plataforma de denúncia, esses casos ocorrem com frequência. E é um fator preocupante, entendendo, que muitos sujeitos se dedicam ao jogo como um forma de fugir de suas realidades, e quando passam por esse mesmo sentimento na zona considerada por eles como “segura”, pode desencadear inúmeros problemas (DONG; POTENZA,2014).

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sabe-se da rapidez do desenvolvimento, assim como também da expansão das tecnologias no mundo inteiro. Com os jogos eletrônicos estão ocorrendo igualmente, onde mais de 100 bilhões de pessoas estão jogando algum tipo de jogo online, estando cada vez mais presentes em suas rotinas.

Os jogos eletrônicos tendem a ganhar cada vez mais espaço, seja por conta do entretenimento, das relações sociais ou até mesmo a fuga dos problemas diários, ou seja, um mecanismo de escape para alguns jogadores.

O jogo LOL vem conquistando novos jogadores diariamente, formando uma sociedade dos LOL. Contudo, deve-se ter um olhar mais atento e profundo sobre o envolvimento excessivo com essa tecnologia. Uma vez que muitos adolescentes e adultos tendem a desenvolver comportamentos considerados nocivos para a saúde devido ao tempo prolongado de horas de uso do jogo.

Conclui-se portanto, que apesar de ser um jogo que possui regras quanto ao seu uso inadequado, há muito o que ser melhorado, uma vez que através desse jogo muitos adolescentes e até mesmo adultos vêm sofrendo e permitindo que isso afete a sua vida cotidiana. Sabe-se que não há muitos estudos nessa área, sendo assim, o trabalho deixa espaço para pesquisas posteriores.

## REFERÊNCIAS

- ABRAGAMES. **Plano diretor da promoção da indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil: diretrizes básicas.** 2004.
- ABREU, C. N., KARAM, R. G., GÓES, D. S., & SPRITZER, D. T. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: Uma revisão [Internet and videogame addiction: A review]. **Revista Brasileira de psiquiatria**, 30(2), 156-167 (2008)
- AGUILERA M; MÉNDIZ A. **Vídeo games and education.** ACM Computers in Entertainment, v.1, 2003.
- ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e construção do conhecimento.** Revista Ciência e Cognição, 3, 21-62. 2004
- ASGARI, M., & KAUFMAN, D. **Relationships among computer games, fantasy, and learning,** 2004 Disponível em: [http://www.ierg.net/confs/2004/Proceedings/Asgari\\_Kaufman.pdf](http://www.ierg.net/confs/2004/Proceedings/Asgari_Kaufman.pdf) Acessado em 25 de Set 2020.
- ASSIS, JESUS DE PAULA. **Artes do Videogame.** São Paulo: Alameda, 2006,
- ASSIS, Jesus de P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas.** São Paulo: Alameda, 2007.
- DIAS, R. **Fazendo carreira no mundo dos jogos digitais: o guia completo! Produção de Jogos.** 2015.
- DONG, G., & POTENZA, M. N. (2014). **A Cognitive- Behavioral Model of Internet Gaming Disorder: Theoretical Underpinnings and Clinical Implications.** Journal of Psychiatric Research, 58, 7-11. Recuperado de doi: 10.1016/j.jpsychires.2014.07.005
- FALKEMBACH, G. A. M; GELLER, M.; SILVEIRA, S. R. **Desenvolvimento de jogos educativos digitais utilizando a ferramenta de autoria multimídia: um estudo de caso com o ToolBook Instructor.** UFRGS, 2006.
- FEITOSA, DEISY FERNANDA; ALVES, KELLYANE CARVALHO; NUNES NETO, PEDRO. **Conceitos de interatividade e suas funcionalidades na TV digital.** 13 p. 2008.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.
- FORBES, **League of Legends officially becomes most payed PC game in the world.** Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/>>. Acesso em: 28 out. 2020.
- HABGOOD, M. P. J. **The effective integration of digital games and learning content** (Tese de Doutorado). University of Nottingham, Nottingham. 2007

HAN, D. H., KIM, Y. S., LEE, Y. S., MIN, K. J., & RENSHAW, P. F. (2010). **Changes in Cue- Induced, Prefrontal Cortex Activity with Video-Game Play.** *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(6), 655- 661. Recuperado de doi:10.1089/cyber.2009.0327

HUIZINGA, J. **Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural.** In: J. Huizinga, *Homo Ludens* (pp. 5-23). São Paulo: Editora Perspectiva. 2000

KING, D. L., & DELFABBRO, P. H. (2014). **The Cognitive Psychology of Internet Gaming Disorder.** *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308. Recuperado de doi:10.1016/j.cpr.2014

**LEAGUE OF LEGENDS** (Site oficial do jogo). Disponível em: <http://br.leagueoflegends.com/>  
Acesso em: 19 nov. 2020. 2013.

LEMOS, I. L. (2015). **Atendimento Cognitivo- Comportamental das Dependências Tecnológicas.** São Paulo: Zagodoni.

LEMOS, I. L., & SANTANA, S. M. (2012). **Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico.** *Archives of Clinical Psychiatry* (São Paulo), 39(1), 28-33. Recuperado de <http://www.revistas.usp.br/acp/article/viewFile/17393/19436>

LEMOS, I. L., SILVA, M. C. M. D. M., OLIVEIRA, C. F. S., LIMA, T. F., SILVA JUNIOR, M., & SUZUKI, F. T. I. (2012). **Uso problemático de jogos eletrônicos em estudantes da Universidade Federal de Pernambuco.** *Neurobiologia*, 75(1-2), 91-100. Recuperado de <https://gamedependencia.files.wordpress.com/2013/06/lemos-et-al-usoproblemc3a1tico-de-jogoseletrc3b4nicos.pdf>

LOTON, D., & LUBMAN, D. I. Just One More Level: Identifying and Addressing Internet Gaming Disorder within Primary Care. *Australian Family Physician*, 45(1), 2016.

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva M. **Metodologia Científica: ciência e conhecimento científico, métodos científicos, teoria, hipóteses e variáveis.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MENA, F. **Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos.** 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml> Acesso em: 07 out 2020

NAGAMITSU, S., NAGANO, M., YAMASHITA, Y., TAKASHIMA, S., & MATSUIISHI, T. (2006). Prefrontal Cerebral Blood Volume Patterns While Playing Video Games – A Near-Infrared Spectroscopy Study. *Brain and Development*, 28(5), 315-321. Recuperado de <http://dx.doi.org.ez25.periodicos.capes.gov.br/10.1016/j.braindev.2005.11.008>

ONG. **As mensagens nos videogames.** 2003. Disponível em: <http://www.mensagensubliminar.com.br/conteudo.php?id=LTg1NTQuNw==> . Acesso em: 07 out 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** (A. Cabral & C. M. Oiticica, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1964.



RIOT. INFOGRAPHIC ABOUT LEAGUE OF LEGENDS. Disponível em [http://majorleagueoflegends.s3.amazonaws.com/lol\\_infographic.png](http://majorleagueoflegends.s3.amazonaws.com/lol_infographic.png). 2012.

VOSS, A., CASH, H., HURDISS, S., BISHOP, F., KLAM, W. P., & DOAN, A. P. Case Report: Internet Gaming Disorder Associated with Pornography Use. The Yale **Journal of Biology and Medicine**, 88(3), 319-324, 2015.