

TOXICIDADE EM JOGOS DIGITAIS, CAUSAS E TRATAMENTOS ATRAVÉS DE UMA APLICAÇÃO WEB

Eduardo Muniz da Silva¹
Jonas Lopes Pacheco²
Fábio Machado de Oliveira³

RESUMO: O presente artigo visa a realização de uma pesquisa sobre toxicidade em jogos eletrônicos e buscar compreender o que é e como essa questão pode mudar sua vida no dia a dia. Neste artigo, será apresentado o desenvolvimento de uma aplicação web para jogadores de jogos eletrônicos com o objetivo de ajuda-los a entender como seus comportamentos nesses jogos podem afetar suas vidas. Aplicação desenvolvida em linguagem PHP e JavaScript, além de recursos do Bootstrap para a sua estilização. Objetivando entregar a jogadores de jogos eletrônicos não um laudo médico final, mas sim uma base científica de como esse meio de lazer e entretenimento pode afetar sua vida. O resultado foi uma aplicação web criada para se tornar comunidade para esses jogadores de jogos eletrônicos e os entregando uma base científica de como seus comportamentos podem estar influenciando em suas vidas.

Palavras-chave: Toxicidade. Jogos Eletrônicos. Aplicação Web. PHP. Visual Studio Code. 232
Bootstrap.

ABSTRACT: This article aims to carry out a research on toxicity in electronic games and seek to understand what it is and how this issue can change your daily life. In this article, the development of a web application for electronic game players will be presented in order to help them understand how their behavior in these games can affect their lives. Application developed in PHP and JavaScript language, in addition to Bootstrap resources for styling. Aiming to deliver electronic game players not a final medical report, but a scientific basis of how this means of leisure and entertainment can affect their lives. The result was a web application created to become a community for these electronic game players and giving them a scientific basis of how their behavior may be influencing their lives.

Keywords: Toxicity. Electronic games. Web Application. PHP. Visual Studio Code. Bootstrap.

¹Graduando do curso de Sistemas de Informação pela UniRedentor Centro Universitário / Afya.

² Graduando do curso de Sistemas de Informação pela UniRedentor Centro Universitário / Afya.

³ Orientador do curso de Sistemas de Informação pela UniRedentor Centro Universitário / Afya. Pós-Doutorado em Cognição e Linguagem pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro).

INTRODUÇÃO

As últimas décadas foram marcadas por expressivos avanços tecnológicos voltados ao entretenimento, e os jogos eletrônicos se popularizaram e ganharam muitos adeptos. Mas apesar da satisfação em jogar, os jogos têm despertado comportamentos tóxicos entre seus participantes, onde provocações e xingamentos, não são encarados como brincadeiras, mas com posturas altamente agressivas. Em contrapartida, a web não oferece muitos recursos para minimizar esta problemática, fazendo com que a toxicidade em jogos só aumente.

Os jogos costumam ser altamente viciantes, fazendo com que o jogador insista em vencer, obtendo sempre boas pontuações mediante outros participantes. A competitividade pode ocasionar situações adversas como as trapaças, que despertam o sentimento de raiva, gerando agressividades entre os jogadores. Como os jogos digitais ocorrem sem que um jogador esteja defronte com outro, é comum a liberdade para agir, diferentemente se o jogo ocorresse de maneira presencial.

No entanto, a temática deste estudo revela que agressividade passou a ser a principal consequência da toxicidade em jogos virtuais, segundo Rebusini e Machado (2018), as sensações experimentadas são passageiras, não há uma transferência e o jogador pode se tornar violento em outras situações. O comportamento tóxico costuma ser destrutivo, afetando diretamente as emoções dos jogadores, despertando ansiedade, que é a principal característica das posturas agressivas percebidas nos jogos.

Pensando em minimizar os efeitos destrutivos percebidos através da toxicidade em jogos, busca-se mostrar que a Web pode oferecer ferramentas que contribuam para seu tratamento, avaliando o quanto o jogo pode influenciar no comportamento do jogador e mostrando suas principais estratégias para o controle emocional durante as partidas.

Para tanto, o estudo abordará os jogos virtuais, que atualmente é uma prática muito comum em diferentes idades. A toxicidade nos jogos, que é a consequência da falta de controle emocional mediante o comportamento agressivo dos participantes (STROPPIA, GOMES e LOURENÇO, 2017). Por fim, a Web como estratégia de tratamento da toxicidade em jogos.

Por fim, será criada uma aplicação web, que ao ser aplicado, avaliará o comportamento do jogador, possibilitando melhor compreensão da realidade vivenciada a ser discutida neste estudo. Mas para o desenvolvimento da aplicação, haverá uma análise do comportamento do usuário, que servirá de base para o desenvolvimento e melhoria da proposta aplicação.

OBJETIVOS

1.1 Justificativas

A escolha por esta temática se deu em decorrência do aumento da procura por jogos virtuais, que conseqüentemente, vem desencadeando comportamentos agressivos dentre seus jogadores. É importante ressaltar que, alguns jogos já possuem uma natureza violenta, enquanto outros contribuem para a agressividade, manifestando o comportamento tóxico.

Os aplicativos lúdicos quase sempre não oferecem instrumentos para controlar as emoções de seus jogadores. No entanto, a Web pode contribuir na redução da agressividade através de ferramentas que ajudem seus usuários a compreender a essência do jogo, minimizando a irritabilidade e aumentando o prazer da participação.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

- Compreender que a toxicidade nos jogos pode ser tratada por meio de ferramentas digitais desenvolvidas e publicadas na Web.

234

1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender o conceito de toxicidade nos jogos digitais e suas principais características;
- Analisar as causas e possíveis tratamentos do comportamento agressivo durante os jogos;
- Explicar a necessidade do desenvolvimento de softwares no auxílio ao tratamento do comportamento tóxico via Web, a partir do desenvolvimento de uma ferramenta para diagnóstico online.

METODOLOGIA

Antes de desenvolver qualquer aplicação é necessário um planejamento prévio para maximizar o tempo de produção e minimizar os erros de implantação. Detalhar os processos de desenvolvimento do software e as metodologias existentes e suas vantagens. Além disso, é importante direcionar as ferramentas que se irá utilizar e o porquê de seu uso conforme Pressman e colaboradores (2016), para isso foram seguidos os conceitos de Engenharia de *Software* (WAZLAWICK, 2019).

A metodologia a ser utilizada neste estudo, contará com um estudo de caso, no qual será

desenvolvido na aplicação Google Forms, que é uma ferramenta de pesquisa e avaliação, onde esse serviço pode ser usado em diversas ocasiões, principalmente em estratégias de marketing onde existe a necessidade de conhecer seu público (Villas, 2022). Durante esta pesquisa, haverá análises do comportamento humano, durante os momentos aos quais se encontram jogando.

Também será utilizada pesquisa bibliográfica, onde através de livros, artigos publicados construiremos a base teórica deste trabalho (PRODANOV, 2013). Também será utilizada uma pesquisa científica, onde através da construção do software, será possível analisar, se os procedimentos técnicos utilizados, correspondem aos objetivos da pesquisa, e assim, descrever os resultados encontrados.

A utilização do estudo de caso é fundamental para explicar os objetivos propostos neste estudo. Através dele, ocorrerá a análise do comportamento (YIN, 2015) dos usuários de jogos online que atualmente vem se modificando. Tem sido observável o quanto a ansiedade tem feito com que os jogadores revelem comportamentos atípicos e que vem incentivando a agressividade nos jogos.

Para tanto, o principal grupo a ser estudado serão os jogadores online. De acordo com Pinheiro et al. (2009) a amostra num estudo é representada pela população, que ao ser analisada, diferentes conclusões válidas poderão ser obtidas. A partir de então, poderá ser feito a discussão do estudo, a partir dos dados encontrados durante o estudo de caso.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, Stake (2011) ressalta que o estudo qualitativo está mais relacionado a tudo aquilo que é estudado, pois é uma busca pela compreensão voltada para situações específicas.

RESULTADOS ESPERADOS

Os jogos virtuais são cada vez mais comuns na sociedade, buscando compreender tal fenômeno, e os fatores desencadeantes de um comportamento inadequado, muito observado entre a população mais jovem, a proposta será a realização de uma página web que ajudará essas pessoas a repensarem sua postura diante os demais participantes de jogos virtuais.

Observa-se que os jogos costumam ser viciantes, eles afloram sentimentos negativos e positivos, fazendo com que o jogador queira uma vitória a cada partida. O simples ato de perder uma partida, para muitos participantes, significa uma imensa derrota. Eles extrapolam, xingam, falam palavrões e agridem as pessoas (BATISTA, 2011). O perfil agressivo funciona como uma disputa lúdica, no qual muitos jogadores não conseguem segurar suas emoções e acabam

ultrapassando os limites.

[...]jogo pode ser definido como uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária. Adicionalmente, apresenta tensão, expressa sob forma de incerteza e acaso, no sentido de que em um jogo jamais se deve conhecer desfecho. O desconhecimento do desfecho, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende dos mais variados fatores, internos e externos, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente (LUCCHESI e RIBEIRO, 2009, p.2).

Os fatores comportamentais, influenciam diretamente no comportamento dos jogadores, que tornam-se agressivos na medida que o jogo passa a fazer parte de sua rotina. Esperamos que a partir da nossa iniciativa, a aplicação web a ser criada, possa ajudar muitas pessoas a compreenderem que o comportamento delas agride somente outros participantes, mas influenciam principalmente no seu bem-estar. Também será possível descrever perfis psicologicamente desequilibrados, que requerem tratar os transtornos percebidos, mas que para eles é normal.

Objetiva-se ajudar essas pessoas através de uma página que ofereça condições para o autoconhecimento, compreendendo que o jogo é algo que deve-se compartilhar emoções positivas. A troca de conhecimentos também tem papel importante, visto que, as pessoas se comunicam mais pela internet. Dessa forma, a aplicação web, levará em consideração diferentes normatizações técnicas durante seu desenvolvimento, como: HTML, CSS, Java Script, PHP, Bootstrap, Visual Studio Code e GitHub.

O Html surgiu da necessidade de compartilhar documentos científicos, inicialmente entre pesquisadores. O físico britânico Tim /Berners com ajuda de um estudante Robert Cailliau da *European Council for Nuclear Research - CERB*, criaram uma linguagem de marcação de Hipertexto, onde a primeira comunicação com sucesso, ocorreu no ano de 1989 (PASCOAL, 2008). Tecnicamente, é utilizada na construção de páginas na internet e criadas a partir de códigos, que são traduzidos ao formato visual, compondo esteticamente as páginas dos sites. Ao longo dos anos, muitas versões foram criadas, mas atualmente, a versão utilizada na construção das páginas HTML é a de número 5 (HTML 5). Esta página, agrega tecnologia e diversas funções que contribuem para o desenvolvimento eficaz de websites. No desenvolvimento da nossa aplicação, utilizaremos funções essenciais como o esqueleto do site, criando desde pequenos campos para até grandes campos que exigem muita técnica de html.

O CSS (*Cascadin Style Sheets*), tem a função de facilitar a construção de sites. Foi criado no ano de 1994, por Hakon Lie e possuía uma configuração mais complexa, era preciso adicionar

muitos códigos para chegar a uma simples configuração (MORAES, 2018). Sua versão mais recente é a de número 3, que agrega efeitos de transição, imagens estilos e design aos layouts de páginas. Em nosso trabalho, a utilização desse recurso nos auxiliará na construção de animações de vários tipos, visando chamar a atenção do usuário.

O Javascript pode ser definido como, uma linguagem de programação em alto nível e funcional. Foi criado em 4 de dezembro do ano de 1995, por Brendan Eich, e atualmente se encontra na versão ECMAScript 2018 (PASCOAL, 2008). Sua linguagem de programação é a cliente-side, e em geral, utilizada em ambientes como o node-js. Em nossa aplicação, o Javascript será utilizado no desenvolvimento do back-end.

O PHP foi criado em 1994, pelo dinamarquês Rasmus Lerdorf. É uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento de aplicações para a web e para criar sites, favorecendo a conexão entre os servidores e a interface do usuário (FERREIRA, 2019). Sua versão mais atual é a PHP 8.0, que será usada em nossa aplicação web tanto no back-end como front-end.

O Bootstrap surgiu em 19 de agosto de 2011, e é um framework web que possui código-fonte utilizado para o desenvolvimento de componentes de interface para site de aplicações web (PASCOAL, 2008). Sua versão mais atual é a 4.4.1, criada em 28 de novembro de 2019. Na aplicação a ser construída, contaremos com seu auxílio nas configurações de caixa de diálogo, função auto-completar em alguns campos de entrada.

O Visual Studio Code edita o código-fonte e foi criado em 18 de novembro de 2015, sob licença MIT com código fonte postado no GitHub. Sua função é suportar a linguagem de programação, sendo acessível a partir de paleta de comando (COUTO, 2020). Todos os dados armazenados não podem ser divulgados mediante a Lei. Em nossa aplicação, a utilização desse recurso possibilitará ao usuário a mudança e alteração da página de código ao qual o documento foi salvo.

O GitHub é um provedor de hospedagem na internet que controla o gerenciamento do código-fonte e oferece projetos gratuitos e comerciais. Sua plataforma foi lançada no ano de 2008 e no ano de 2018, passou a ser subsidiária da Microsoft (COUTO, 2020). Este sistema oferece o recurso da hospedagem dos códigos. Em nossa aplicação, utilizaremos para realizar o controle de acesso de usuário, rastreamentos e gerenciamento de tarefas.

Aplicação

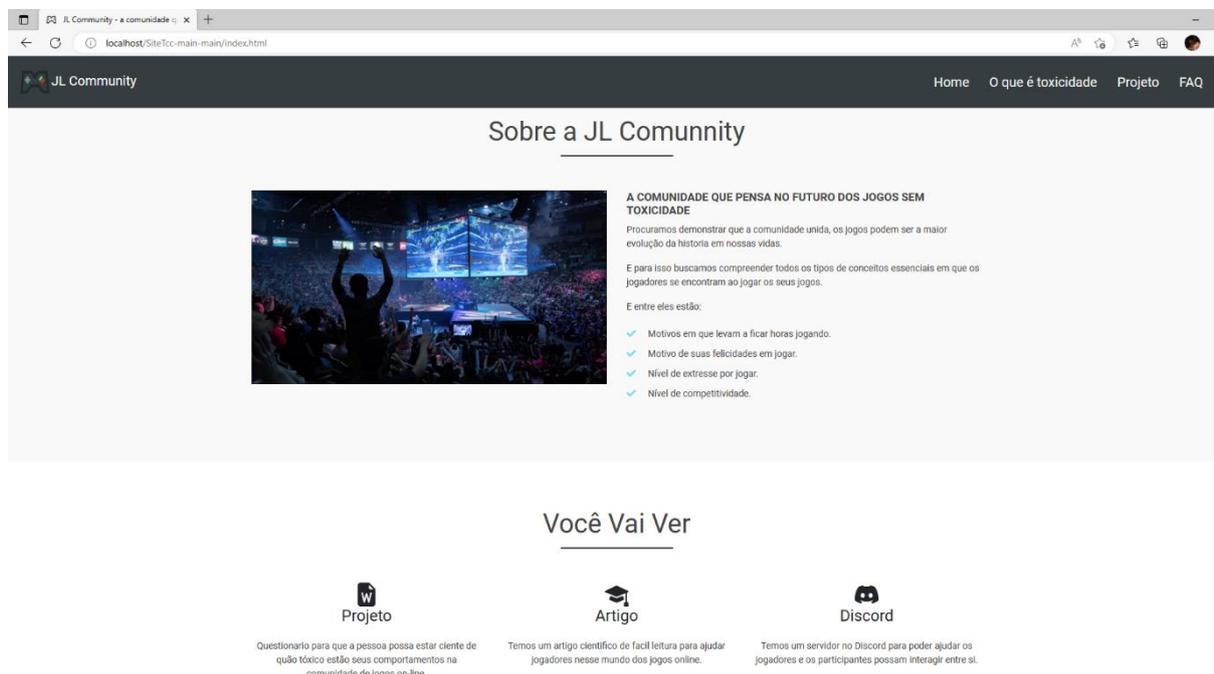


Figura 01 - Home
Fonte: Autoria Própria (2023)

A figura 1 esboça a página Home (página inicial). O primeiro acesso ao site se inicia caindo nessa página. Conforme é transitado na página Home irar obter informações como: Sobre a JL Community, Você Vai Ver, Nosso time, Entre em contato conosco. 238



Figura 02 - O que é toxicidade
Fonte: Autoria Própria (2023)

A figura 2 esboça a página O que é toxicidade. Ao navegar nessa página irá obter informações sobre o tema abordado toxicidade, entre elas todas as causas, os motivos e soluções para as pessoas que não entendem como isso pode afetar a vida delas.

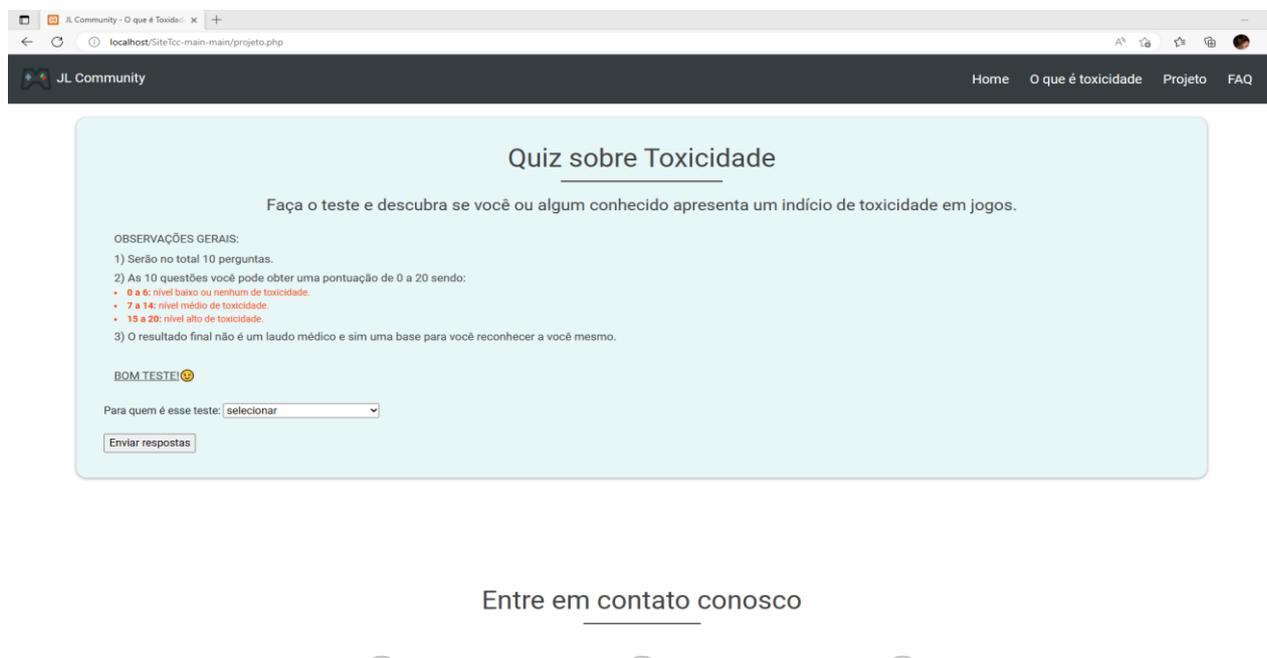


Figura 03 – Projeto
Fonte: Autoria Própria (2023)

A figura 3 esboça a página Projeto. Nessa página o internauta contara com um quiz sobre toxicidade, onde ela terá a possibilidade de fazer esse quiz se referindo a ela como um jogador de jogos eletrônicos ou a algum conhecido que faz parte desse meio. Ao final do quiz ela obterá uma nota que definira o seu nível toxicidade ou de algum conhecido da pessoa que faz parte de meio.

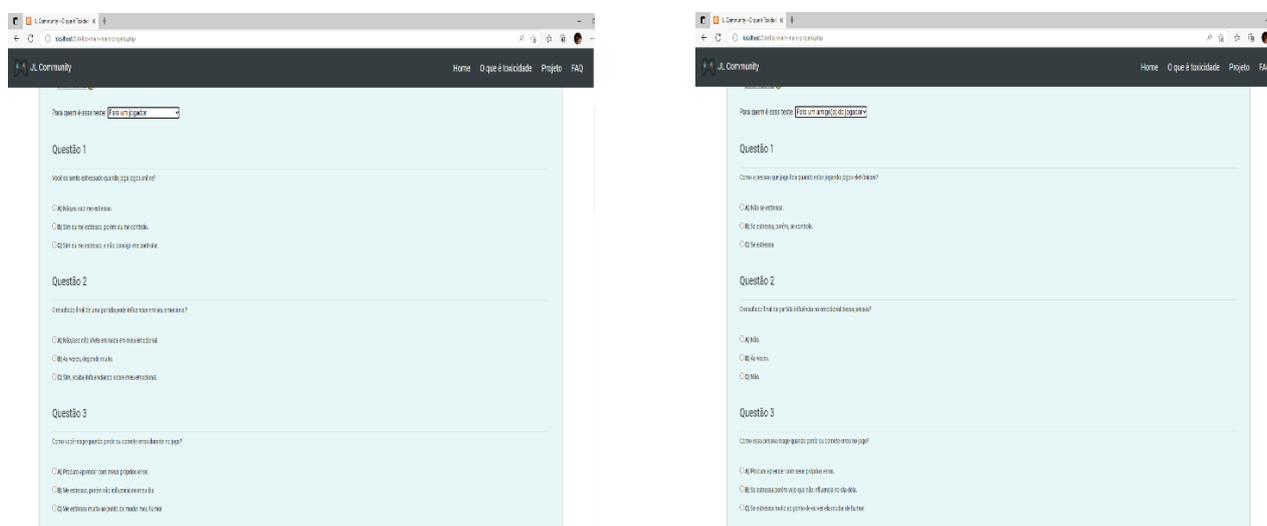


Figura 04 e 05 – Projeto sendo selecionado como jogador/Projeto sendo selecionado como conhecido do jogador
Fonte: Autoria Própria (2023)

Na figura 4 e 5 é o esboço da página projeto. Sendo a figura 4 quando o internauta clica confirmando ao dizer que ele é o que joga jogos eletrônicos com suas respectivas perguntas. Na figura 5 quando o internauta clica confirmando ao dizer que tem algum conhecido nesse meio dos jogos eletrônicos e com suas respectivas perguntas encima da visão dessa pessoa.

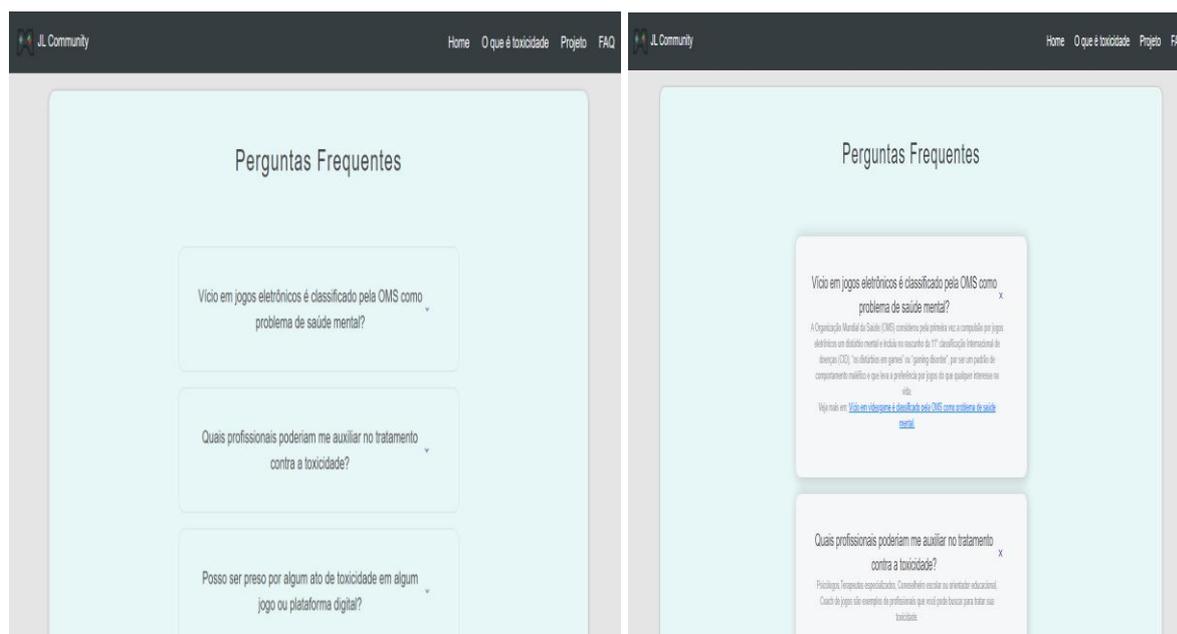


Figura 06 e 07 – FAQ

Fonte: Autoria Própria (2023)

A figura 06 e 07 retratam a página do FAQ, onde foram postas dúvidas que poderiam ser consideradas frequentes pelo usuários, assim podendo esclarecer de forma mais precisa tais dúvidas de forma clara e precisa, a figura 06 apresenta a tela com que o usuário irá se deparar com pequenos quadros registrados com perguntas, na figura 07 mostra que ao clicar nas perguntas, esses pequenos quadros se abrem apresentando as respostas das questões.

CONCLUSÃO

Este trabalho tem como objetivo de desenvolver uma aplicação web para não dar um laudo médico final, mas sim da uma base de entendimento a jogadores de jogos eletrônicos de como suas atitudes com ela mesma ou com o próximo pode estar afetando de forma negativa.

Notou que com os resultados esperados através da aplicação foram alcançados com sucesso, uma vez que com uma comunidade criada instruindo aos jogadores de jogos eletrônicos sobre suas atitudes toxicas ou não toxicas podem interferir em suas vidas ou a do próximo, foi entregue a esses internautas um quis que o possibilitava se auto conhecer.

A aplicação criada possibilitou não apenas quem joga, mas para quem tem conhecido nesse meio que joga a ver de forma diferente esse tema abordado, sendo entregue a esse internauta ajuda que o instrua de como tais atitudes afetam vidas.

REFERÊNCIAS

REBUSTINI, Flávio; MACHADO, Afonso Antônio. **Vulnerabilidade no esporte**. Jundiaí/SP: Paco Editorial, 2018.

STROPPA, Thiago Virgílio da Silva; GOMES, Daniel Alexandre Gouveia; LOURENÇO, Lelio Moura. Vídeo Games violentos e a violência. **Psicol. Rev** (Belo Horizonte). V.23. N.3. Belo Horizonte. Set/Dez. 2017.

STAKE, Robert. **Pesquisa qualitativa: estudando como as coisas funcionam**. São Paulo: Penso, 2011.

PINHEIRO, João Ismael; CUNHA, Sonia Baptista; CARVAJAL, Santiago Ramirez; GOMES, Gastão Coelho. **Estatística Básica: a parte de trabalhar com dados**. São Paulo: Elsevier, 2009.

YIN, Robert. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. São Paulo: Bookman, 2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Disponível em: <<https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/tig3.pdf>>. Acesso em: 09 Jun. 2021.

BATISTA, Elise Helena de Moraes. **Bullying e diferenças: a busca por um olhar ampliado**. Campinas/SP: [s/n], 2011.

PASCOAL, Roger. **Colaboração e cognição na World Wide Web**. Dissertação (Mestrado em tecnologias da inteligência e design digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, p.94, 2008.

MORAES, Samuel Furtado. **Sistema de acompanhamento da saúde do idoso**. Monografia (Bacharelado em Ciências da Computação). Universidade Federal do Pará. Castanhal, p.40, 2018.

COUTO, Pedro. VS Code: **Nova extensão linguística C++ com conclusão de código para Raspberry Pi 4**. Disponível em: <<https://www.maistecnologia.com/vs-code-nova-extensao-linguistica-c-com-conclusao-de-codigo-para-raspberry-pi-4/>>. Acesso em: 10 Jun. 2021.

PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. **Engenharia de Software-8ª Edição**. McGraw Hill Brasil, 2016.

WAZLAWICK, Raul. **Engenharia de software: conceitos e práticas**. Elsevier Editora Ltda., 2019.

VILLAS, Rafael. **Google Forms: o que é, para que serve e como funciona?** Disponível em: <<https://workstars.com.br/marketing/ferramentas/google-forms-o-que-e-e-para-que-serve/>>. Acesso em: 21 Set.2022.

FERREIRA, Kellison. **O que é PHP e por que você precisa conhecer essa linguagem de programação web.** Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/>. Acesso em: 14 Ago,2019.