



## INTERAÇÕES SOCIAIS E VIDEOGAMES: ESTUDO DE CASO SOBRE O JOGO LEAGUE OF LEGENDS

Estevan Ribeiro Leal, Lívia Kathleen Souza Santos, Pedro Paulo Lourenço

Juliana Nicolau Santana

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo campus Guarulhos

### Resumo

Este estudo aborda as interações sociais presentes no jogo online *League of Legends* (LoL), um dos videogames mais populares no mundo e amplamente jogado no Brasil. A pesquisa consiste em um estudo de caso que utiliza os conceitos de ação social de Max Weber e de catarse de Aristóteles para compreender as dinâmicas sociais e emocionais nas comunidades virtuais dos jogos online. A metodologia adotada combina pesquisa bibliográfica e qualitativa, incluindo análise de literatura e técnicas etnográficas. Os resultados da revisão de literatura indicam a coexistência de comportamentos tóxicos e agressivos com um forte senso de comunidade, marcado pela troca de conhecimentos e estratégias entre jogadores. Essas interações são importantes para a construção do pertencimento grupal e evidencia os desafios e potencialidades que ambientes digitais de jogos apresentam para as relações sociais contemporâneas.

**Palavras-chave:** Jogos Online, Comportamento, Comunidade, *League of Legends*, LoL, ações sociais.

### 1. Introdução

Com os avanços tecnológicos da Terceira Revolução Industrial (Coutinho, 1992), novas formas de entretenimento tornaram-se mais acessíveis, destacando-se os videogames. Segundo Leite (2003), os jogos eletrônicos, presentes há mais de três décadas, seguem trajetória de forte inovação tecnológica e impacto cultural global. Arcades dos anos 1980 e gráficos 3D dos anos 1990 popularizaram os jogos e marcaram sua evolução. A partir dos anos 2000, a conectividade online transformou a experiência gamer, possibilitando partidas multiplayer em escala global.

Nesse cenário de expansão da internet, destaca-se o *League of Legends* (LoL), jogo eletrônico, gratuito, do gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), desenvolvido pela Riot Games e lançado em 2009. Com mais de 180 milhões de jogadores mensais (PRIORI DATA, 2021), LoL tornou-se um dos jogos mais populares do mundo. Sua inserção no cenário dos e-sports foi um marco importante: o Campeonato Mundial, iniciado em 2011 com premiação de 100 mil dólares, alcançou mais de 2,2 milhões em 2022. Em 2018, a partida final do campeonato mundial registrou 44 milhões de espectadores simultâneos (Riot Games, 2018), superando até eventos esportivos tradicionais, como a final da NBA (O'Connell, 2018).



LOL é um jogo de estratégia em equipe, em que cada jogador escolhe um campeão com funções específicas." O objetivo principal é destruir o Nexus inimigo, localizado na base adversária, por meio da conquista de rotas, acúmulo de ouro, compra de itens e derrotas de oponentes. O mapa mais jogado, *Summoner's Rift*, é dividido em três rotas e uma "selva" com criaturas que fornecem bônus. O jogo pode ser disputado nos modos amistoso ou competitivo, sendo este último voltado à progressão de habilidades e participação em torneios profissionais. Com mecânicas que envolvem estratégia, coordenação e habilidade individual, cada partida é única e exige cooperação entre os jogadores.

Segundo a PGB 2024, 73,9% dos brasileiros jogam, e destes, 85,4% veem os jogos como principal forma de diversão. Cerca de 80% dos jogadores conhecem os eSports, competições populares de jogos eletrônicos entre jogadores ou equipes.

Tendo em vista estes dados, elaborou-se um estudo de caso com jogadores de *LOL*. Esta pesquisa tem como objetivo principal compreender as ações sociais e a catarse no ambiente desse jogo. Entre os objetivos específicos, pode-se destacar:

- Conhecer as ações sociais praticadas por jovens jogadores de *LOL*, que contribuem para a construção de pertencimento grupal e participação na comunidade;
- Entender as motivações que levam aqueles jovens a ingressar nessas comunidades digitais;
- Compreender quais elementos podem levar a construção de catarse, na qual cada jogador reproduz o que é reforçado pelo grupo comunitário;
- Possibilitar os jovens jogadores a ter acesso a informações de como tais jogos podem afetar a eles mesmos, as interações internas e melhorar o convívio dentro destas comunidades digitais.

## **2. Materiais e Métodos**

A presente pesquisa busca compreender as interações sociais no jogo *LoL* com base nos conceitos de ação social, catarse, brincar e desinibição online. Para isso, adota-se uma abordagem qualitativa. Segundo Creswell (2014), a abordagem qualitativa é ideal para explorar significados e experiências. No contexto desta pesquisa, ela contribui para se compreender a sociabilidade e expressão emocional dos jogadores em profundidade, priorizando a riqueza dos dados. Entre os procedimentos desta investigação estão: pesquisa bibliográfica e preparação para trabalho de campo com técnicas etnográficas.

### **2.1 Estudo de Caso**

O estudo de caso é uma estratégia adequada para investigar fenômenos em seu contexto real (Yin, 2015). No presente trabalho, ele permite analisar as práticas sociais e emocionais no ambiente virtual do *LoL*, por meio de fontes como entrevistas, observações e literatura especializada.



## 2.2 Pesquisa Bibliográfica

A primeira etapa envolveu a revisão de livros, artigos e documentos científicos, com foco em temas como comportamento tóxico, cultura gamer e ação social. A pesquisa foi feita em plataformas como Google Acadêmico e SciELO, utilizando termos como “League of Legends” e “interações sociais”. Autores como Golart et al. (2017), Pires (2021), Huizinga (2017), Caillois (2017) e Suler (2004) fundamentam o estudo.

## 2.3 Procedimentos Etnográficos e Etapas de Campo

A etapa empírica, ainda em andamento, utilizará entrevistas semiestruturadas e a técnica de amostragem em bola de neve (Biernacki & Waldorf, 1981), permitindo acesso à comunidade *LoL*. As entrevistas serão baseadas nos conceitos teóricos centrais e passarão por teste piloto. Após a seleção dos participantes, os relatos serão transcritos e analisados com base na técnica de análise de conteúdo (Bardin, 2011), com foco em padrões e sentidos compartilhados.

## 2.4 Produto Final da Pesquisa: Elaboração de um Site

Os resultados da pesquisa serão divulgados por meio de um site que será criado especialmente para divulgar essas informações, tornando o conhecimento acessível ao meio acadêmico e à comunidade de jogadores de *LoL*. O site reunirá análises, trechos de entrevistas (com anonimato), infográficos e reflexões, promovendo pensamento crítico e práticas mais saudáveis.

A escolha pelo formato digital se justifica pela facilidade de acesso, linguagem visual adequada ao público jovem e possibilidade de atualizações. Para isso, serão avaliadas plataformas gratuitas, responsivas e seguras, como WordPress e Google Sites, com foco em usabilidade e acessibilidade.

O desenvolvimento contemplará curadoria dos dados, criação de conteúdos acessíveis e pesquisa sobre design centrado na experiência do usuário (UX). Também haverá seção para comentários e sugestões, estimulando o engajamento comunitário.

O site funcionará como devolutiva social, aproximando o conhecimento científico dos jogadores e fomentando o debate sobre as interações sociais no jogo.

## 2.6 Fundamentação Teórica dos Conceitos Centrais

A pesquisa fundamenta-se em quatro conceitos principais:

- **Ação social (Max Weber):** Ações com sentido subjetivo voltadas ao outro, essenciais para compreender as dinâmicas sociais no jogo.



- **Catarse (Aristóteles):** Processo de liberação emocional via representação simbólica, explicando a externalização das emoções no jogo.
- **Brincar (Winnicott):** Espaço intermediário entre o real e o simbólico, onde emoções e conflitos são elaborados, inclusive na vida adulta por meio dos jogos digitais.
- **Desinibição online (Suler):** Fenômeno que explica comportamentos mais intensos ou agressivos em ambientes virtuais, decorrente de seis fatores:
  - Anonimidade dissociativa: distanciamento entre identidade real e virtual.
  - Invisibilidade online: sensação de segurança que facilita ações sem inibição.
  - Assincronia: defasagem temporal e possibilidade de evitar respostas imediatas.
  - Introjeção solipsista: projeção das próprias emoções sobre os outros.
  - Imaginação dissociativa: crença na separação total entre mundo virtual e real.
  - Minimização de autoridade: percepção de impunidade pela ausência de controle imediato.

## 2.7 Principais Estudos Analisados

No estudo “Aprendizagem colaborativa e violência entre os jogadores de League of Legends”, Golart, Kroeff e Gavillon (2017) analisam a convivência e a violência no jogo, destacando a colaboração e os impactos da toxicidade. Pires (2021), em “Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends pela ótica de Winnicott”, relaciona agressividade ao brincar e à catarse, usando conceitos da psicologia. Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015), no estudo “Jogadores tóxicos: uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL”, classificam tipos de toxicidade e avaliam a eficácia das punições. Por fim, Postali e Iuama (2020), em “O chapéu do Teemo: produção de comunidade em League of Legends”, exploram a formação de comunidades e o sentimento de pertencimento entre os jogadores.

## 3. Resultados e Discussão

A partir dos conceitos de ação social e catarse, supõe-se que seu grande atrativo está na liberação emocional que proporcionam, permitindo ao jogador uma dissociação momentânea do cotidiano e o experimento de sensações como alívio ou raiva. Supõe-se que as violências no jogo funcionam como válvula de escape do estresse cotidiano, sendo naturalizadas e replicadas pelos jogadores." Em um processo de repetição e normalização destes comportamentos, influenciados pelo efeito da catarse.



Postali e Iuama (2020) discutem a concepção de jogo a partir da perspectiva de Huizinga (2017), para quem o jogo é uma atividade livre e voluntária, sem vínculo com recompensas materiais. Trata-se de uma prática livre

“não-séria” e capaz de prender o jogador de maneira intensa e total. O jogo é uma atividade onde não se obtém recompensas, sendo desligada de todo e qualquer interesse material, sendo assim, as pessoas sempre jogam por vontade própria. Jogo pode ser lido também como uma limitação espaço-temporal com um conjunto de regras diferentes da realidade e duas principais funções exercidas pelos jogos seria a “luta por alguma coisa ou representação de alguma coisa” (Huizinga 2017, p.16 apud Postali; Iuama 2020)

Vários aspectos podem ser debatidos a partir dessa concepção acima entres eles: a ideia de diversão, distração por vontade própria. Aqui surgiu o questionamento acerca desse arbítrio, pois tem-se a hipótese de que para vários jogadores está a questão do desejo enquanto algo incontrolável, viciante é dominante. E tem-se a pergunta: o que levaria algo que se iniciou como vontade própria a se transformar em um desejo? Além disso, a associação entre jogo e diversão é relativa: perdas podem gerar angústia, frustração e raiva.

A limitação espaço-temporal do jogo, conforme propõe Huizinga, permite diferentes formas de jogar segundo valores e regras sociais. No *LOL*, essa ideia se manifesta em modos variados que proporcionam experiências distintas aos jogadores.

Tem-se ainda a noção de estrutura inerente à ideia de jogo. Huizinga observa que há necessidade de regras e objetivos. Nesse aspecto, o jogo pode ser compreendido como uma atividade dirigida. As regras precisam ser consentidas e claras a fim de se evitar questionamentos sobre as mesmas; elas devem desafiar os jogadores e promover diferentes possibilidades de resultados, portanto são elementos importantes na construção das experiências vivenciadas e dos objetivos a serem alcançados durante o jogo. Esse ponto possibilita várias reflexões: Em que situações os jogadores burlam as regras? Quais experiências eles buscam? Quando isto acontece no *LOL*?

Caillois (2017) complementa Huizinga ao definir o jogo como uma atividade livre, separada da realidade, incerta, improdutiva, regida por regras e fictícia. Trata-se de um espaço onde o jogador pode experimentar situações intensas sem consequências reais, mas ainda submetido a normas que não devem ser violadas.

Caillois (2017) classifica os jogos em quatro elementos: agôn (competição), alea (acaso), mimicy (simulacro) e ilinx (vertigem). Jogos de competição exigem igualdade de condições, onde vence o mais preparado, como em disputas esportivas. Os de acaso dependem da sorte, sem habilidade, como jogos de azar. Simulacro envolve simulações e interpretações, comuns em jogos



de faz de conta. Por fim, vertigem busca a perda da estabilidade por meio de estímulos intensos corporais ou emocionais.

Sobre essas quatro classificações, um questionamento possível em relação ao simulacro é se durante as partidas, jogadores do *LOL* poderiam perder a noção de identidade e passar a apresentar uma personalidade estranha/desequilibrada como forma de fugir da realidade?

Os jogos são atividades coletivas motivadas pela vontade de jogar, gostos comuns e busca de vertigem, que geram alianças temporárias, ou comunidades. Segundo Buber (2008 apud Postali; Iuama 2020), essas comunidades se sustentam pelas relações Eu-Tu e Eu-Isso. A relação Eu-Tu é marcada pelo encontro recíproco e diálogo, mesmo que aparente desordem; a Eu-Isso envolve experiências utilitárias e objetivas, oferecendo diversos estímulos.

Assim, a comunidade se funda na relação Eu-Tu, baseada no respeito à diferença, enquanto a relação Eu-Isso pode gerar desarmonia. Para Buber (2008), a integração social ocorre por meio de comprometimento, respeito, responsabilidade e honestidade, sendo a cooperação essencial em qualquer tipo de jogo — competição, acaso, simulacro ou vertigem.

Postali e Iuama (2020) destacam que a Riot, organizadora das competições de *LOL*, foca em fortalecer comunidades existentes e criar ferramentas que promovam o sentimento de pertencimento, como canais de comunicação, comentaristas e atrações durante os campeonatos. Essa abordagem contrasta com o conceito de comunidade de Buber (2008), aproximando-se da comunidade imaginada de Anderson (2008).

Segundo Anderson (2008), a comunidade imaginada reúne membros que, conhecidos ou não pessoalmente, compartilham símbolos e significados que geram sentimento de pertencimento em um espaço simbólico. Esse sistema cria novas formas de sociabilidade para manter os integrantes unidos e programados a agir conforme as demandas do grupo.

A respeito da concepção da comunidade imaginada, muitos questionamentos podem ser elaborados: como se dão as interações nessas comunidades criadas artificialmente? De que maneira se manifestam as relações de poder entre os seus integrantes?

Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015) ressaltam que, assim como em outras comunidades, no *LOL* há membros que desrespeitam as regras. Enquanto muitas equipes usam o chat para combinar estratégias, alguns jogadores utilizam esse espaço para ofensas e discussões, sendo chamados de jogadores tóxicos.

Os jogadores tóxicos são nomeados desta maneira por agirem de uma forma nociva ao meio do qual participam, prejudicando outros jogadores, causando danos dentro dos jogos e até mesmo tendo um comportamento agressivo em relação a outros jogadores. [...] (idem, p. 15).

Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015) destacam a importância de analisar os “jogadores tóxicos” na comunidade gamer, cujos comportamentos afetam não só os resultados das partidas,



mas também a experiência coletiva. Mesmo com regras estabelecidas, a toxicidade persiste e pode ser replicada por outros. A pesquisa propõe analisar esses comportamentos e questiona se punições são eficazes ou se métodos de reconversão seriam mais adequados.

Esses autores observaram que, em 10 partidas observadas, ao menos um jogador apresentou dois ou mais comportamentos tóxicos, sendo as ofensas as mais recorrentes, gerando desunião e favorecendo a derrota da equipe.

Os autores também abordam a complexidade das comunidades gamers, comparando-as a outros grupos sociais onde o respeito é essencial. Enfatizam que a ideia de que “regras sociais não se aplicam à internet” é prejudicial, pois a toxicidade compromete a integridade da experiência de jogo. E como essas experiências interativas, que a princípio poderiam ser apontadas como formas de entretenimento, tomaram essas proporções incluindo o desrespeito e a sociabilidade negativa?

Gallina (2012 apud Pires 2021), com base em Winnicott (1975), relaciona brincar, interação e videogames, afirmando que o brincar contribui para a formação psicológica e social em todas as fases da vida. Segundo ela, “o que se diz sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos”. A diferença é que, na vida adulta, o brincar torna-se uma experiência cultural compartilhada, presente no lazer, humor, jogos e uso da linguagem. Essa concepção é complementada pelas reflexões de Oliva (1991 apud Pires 2021), que aponta para o fato de que o brincar está diretamente relacionado com a cultura.

o brincar é sempre uma ação – se diferencia do sonho, do pensamento, dos mecanismos inconscientes, do desejo, da fantasia. É uma ação socialmente compartilhada, ou seja, manifesta-se através de algo que faz sentido para o indivíduo e para a sociedade e cultura em que o indivíduo está inserido. (idem, p. 157).

Segundo Winnicott (1975 apud Pires 2021), o brincar ocupa um espaço intermediário entre o mundo interno e externo, permitindo liberdade e elaboração de conflitos. Em adultos, manifesta-se em práticas culturais como jogos online, que canalizam emoções e agressividade de forma simbólica.

Para o autor, a agressividade faz parte do desenvolvimento humano, mas sua má gestão pode resultar em comportamentos destrutivos, como a violência virtual.

Pires (2021), com base em Suler (2004), destaca a noção de desinibição online, segundo a qual a internet favorece tanto expressões positivas quanto destrutivas, com ênfase, nos jogos digitais, em manifestações tóxicas como ofensas (flaming), trollagem, assédio e discursos de ódio. Paul et al. (2015) complementam apontando que a exposição à toxicidade pode levar à reprodução desses comportamentos, alimentando um ciclo de agressividade.

Em sua pesquisa, Pires (2021) procura entender como os jogadores percebem e experienciam o comportamento tóxico. Os dados deste estudo indicaram que 90% dos participantes



receberam ofensas e/ou ameaças via chat, e 93% presenciaram isso com colegas de equipe. Quanto ao assédio virtual, 73% presenciaram casos e 38,9% foram vítimas. Sobre homofobia, 83,9% relataram ter testemunhado e 44,7% sofrido esse tipo de violência. Em relação ao racismo, 86,2% observaram ocorrências e 34,8% foram alvo. Em síntese, a pesquisa confirma a elevada incidência de comportamentos tóxicos durante partidas de LOL.

Golart, Kroeff e Gavillon (2017) destacam a importância da interação entre jogadores para alcançar bons resultados, trocar conhecimentos e reforçar o sentimento de pertencimento à comunidade de LOL. Nesse contexto, os autores citam Jenkins (2006), para quem:

“[...] A partir do reconhecimento dos espaços de afinidade relacionado aos jogos, a cultura dos videogames se fortalece, unindo jogadores em torno de projetos, que não necessariamente se limitam ao espaço digital. *League of Legends* cativa o jogador, estimulando que a sua participação não se efetive somente nos espaços online, mas que possa se estender para outros espaços, contemplando outras formas de relação [...]” (idem, p. 112)

Com base em depoimentos, Golart, Kroeff e Gavillon (2017) observam que jogadores valorizam o conhecimento prévio dos colegas. Quando experientes, promovem trocas e soluções conjuntas de forma democrática. Já os novatos recebem instruções básicas, mas, se não as seguem, são alvo de ofensas e sabotagens pela própria equipe. Segundo os autores:

“No jogo, os jogadores mais antigos mostram-se menos receptivos a ensinar, preocupando-se mais com a disputa pela vitória. Isto pode sugerir aos jogadores novatos que não há espaços para aprender. Acreditamos, entretanto, que quando um jogador se insere nos espaços de discussão e aprendizado fora do jogo, ele não só encontra ajuda para aprimorar suas habilidades com campeões ou rotas específicas, como também pode vivenciar formas diferentes de se relacionar com o jogo [...]” (idem, p. 113).

Portanto, o ambiente do jogo LoL trata-se de um espaço complexo de relações sociais, marcado pela colaboração, competição e conflito. Apesar de oferecer o sentimento de pertencimento e aprendizado coletivo, naquele espaço também se intensificam os comportamentos tóxicos e agressivos, muitas vezes naturalizados pelos próprios jogadores. A partir dos conceitos de ação social, brincar, catarse e desinibição online é possível analisar como aquelas interações virtuais se estruturam, apontar potenciais educativos e de riscos. A ideia de brincar elaborada por Winnicott se conecta à catarse de Aristóteles ao tratar das vivências emocionais intensas em um espaço simbólico e controlado, como forma de promover o alívio emocional. Dessa forma, os jogos LOL podem ser entendidos como arenas simbólicas relevantes para a compreensão dos impactos das comunidades virtuais e das tensões da vida social contemporânea.



#### 4. Considerações Finais

Os dados da revisão literária confirmam nossas hipóteses, especialmente quanto aos comportamentos violentos no *League of Legends*, que parecem restritos ao contexto do jogo e funcionam como uma "válvula de escape". A motivação dos jogadores para participar dessas comunidades está ligada ao aspecto social, uma experiência coletiva que exige colaboração e promove união e troca de conhecimentos. Esse fenômeno pode ser explicado pela teoria do brincar do adulto, que destaca a busca por significado pessoal e sociocultural, configurando uma prática social compartilhada.

Além disso, a catarse ocorre por meio do ato de jogar, já que o ambiente lúdico favorece o desenvolvimento psicológico e social, permitindo experimentar comportamentos fora do habitual.

Dada a toxicidade presente no jogo e a importância dessas comunidades para os jovens, futuras pesquisas devem investigar as causas desses comportamentos negativos e também os aspectos positivos desses espaços virtuais.

#### 5. 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.
- BARDIN, L. Análise de conteúdo, 2011.
- BIERNACKI, P.; WALDORF, D. *Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling*, 1981.
- BUBER, M. Eu e tu. 2. ed. São Paulo: Moraes, 1974.
- BUBER, M. Sobre a comunidade. Trad. de Newton Aquiles Von Zuben. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017
- CARVALHO, V.; TEIXEIRA, C.; CARVALHO, B. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. **XIV SBGames** – Teresina – PI. 2015
- CNN Brasil. Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/>. Acesso em: 01 dez. 2024.
- COUTINHO, Luciano. A terceira revolução industrial e tecnológica. As grandes tendências das mudanças. Economia e Sociedade, Campinas, SP, v. 1, n. 1, p. 69–87, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/ecos/article/view/8643306>. Acesso em: 10 dez. 2024.



CRESWELL, J.W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2014.

ESPORTS CHARTS. League of Legends. <https://escharts.com/pt/games/lol>. Acesso em 04 dez. 2024. Disponível em:

FARIAS, Leandro; DANTAS, André Vianna. A influência dos games no comportamento social dos jovens. In: MONKEN, Maurício; DANTAS, André Vianna (Org.). *Iniciação científica na educação profissional em saúde: articulando trabalho, ciência e cultura*, volume 5. Rio de Janeiro: EPSJV, 2010. p. 197-225. Disponível em: <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/39865>. Acesso em: 13 jul. 2024.

G1. Ralph Baer, inventor do Genius e 'pai dos videogames', morre aos 92 anos. São Paulo. 2014. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/12/ralph-baer-criador-do-odyssey-e-pai-dos-videogames-morre-aos-92-anos.html> Acesso em: 07 dez. 2024.

GALLINA, Luiz Mello. *Brincar de MMORPG*. Orientador: Sérgio Wajman. 2012. 82 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em psicologia) - Faculdade de ciências humanas e da saúde, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

GOLART, J.B.; KROEFF, R.F.S.; GAVILLON, P.Q. Aprendizagem Colaborativa e Violência Entre Jogadores de League of Legends. **Informática na Educação: teoria & prática** – Porto Alegre, v.20, n.1, jan/abr. 2017.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2017

JENKINS, H. *Fans, Bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York University Press. 2006

LAKATOS, M.A.; MARCONI, E.M.A. *Fundamentos de Metodologia Científica*, 2017.

MGG. League of Legends tem quantos jogadores ativos regularmente em 2022?. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/11574.html>. Acesso em: 04 dez. 2024.

MINAYO, M.C.S. *O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde*, 2017.18

NEWZOO. *The PC & Console Gaming Report 2024*. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/pc-console-gaming-report-2024>. Acesso em: 11 dez. 2024.

O'CONNEL, Mikey. *TV Ratings: NBA Finals Take a Hit With Blowout Conclusion*. 2018. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/tv-ratings-nba-finals-take-a-hit-blowout-conclusion-1118698/>. Acesso em: 11 dez. 2024. PRIORI DATA. *League Of Legends Player Count & Stats 2024*. Disponível em: <https://prioridata.com/data/league-of-legends/>. Acesso em: 04 dez. 2024.



OLIVA, Sueli Epstein. O brincar do adulto: uma abordagem transacional. 1991. 207 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1991.

PIRES, B.C.A. Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends pela ótica de Winnicott. **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde**. 2021

POSTALI, T.; IUAMA, T.R. O chapéu do Teemo: produção de comunidade em League of Legends. **REU**, Sorocaba, SP, v.46, n.2,p447-467, dez.2020

RIOT GAMES. 2018 Events By the Number. 2018. Disponível em: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/12/2018-events-by-the-numbers/>. Acesso em: 04 dez. 2024.

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior*, vol. 7, n.3, p. 321-325. New Jersey, 2004.

TECMUNDO. Mais de 73% dos brasileiros jogam videogame, aponta pesquisa. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/281459-73-brasileiros-jogam-videogame-aponta-pesquisa.htm>. Acesso em: 01 dez. 2024.

TECHTUDO. League of Legends. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/league-of-legends/>. Acesso em: 15 nov. 2024.

WEBER, M. *Economia e sociedade*, 2022 p.13-35.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. [S. l.: s. n.], 1975. 203 p.

YIN, Robert K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.