



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2014
<b>Local</b>	Porto Alegre
<b>Título</b>	A Agressividade dos Brasileiros em Ambientes Multiusuário Online
<b>Autor</b>	FELIPE DRENKMANN HACKNER
<b>Orientador</b>	SUELY DADALTI FRAGOSO

## A agressividade dos brasileiros nos jogos online

No mundo dos jogos online, os brasileiros ganharam má fama e são acusados de desempenharem, deliberadamente, atividades que afetam negativamente a experiência de entretenimento virtual dos demais envolvidos. Em maio de 2013, o jornal Folha de S Paulo publicou uma matéria sobre este tópico, que propagou também fora dos ambientes de jogo a ideia de que os brasileiros são violentos e cometem ações como roubo, arrastão e mendicância ao invés de jogar de maneira construtiva e colaborativa. Essa situação leva a algumas perguntas: quem são esses brasileiros que se comportam de modo violento nos jogos? Que tipo de ataque eles realmente cometem? Por que fazem isso? Com a intenção de sondar a abrangência dessas práticas, saber quem as realiza e descobrir quais são as motivações para tais atividades, realizamos uma pesquisa através de um questionário distribuído pela internet, em fóruns e comunidades dedicadas a jogos online. O questionário ficou disponível durante 50 dias nos últimos dois meses do ano de 2013 e foi respondido por cerca de 500 pessoas. A idade média dos respondentes é de 20 anos e a maioria está cursando o ensino superior. Uma quantidade expressiva afirmou já ter praticado agressões em jogos online, sendo as mais comuns as agressões individuais, motivadas “só por prazer”. Quase todos os respondentes afirmaram ter testemunhado casos de mau comportamento online por parte de jogadores brasileiros, mas também viram jogadores de outras nacionalidades cometendo as mesmas ações. Nossos resultados indicam que jovens brasileiros que estão cursando o ensino superior completo praticam ações antissociais em jogos online, principalmente com a intenção de se divertirem. No entanto, jogadores de outras nacionalidades praticam as mesmas ações, de modo que a agressividade dos brasileiros nos jogos online não caracteriza um comportamento diferente do que se verifica nos jogadores de outras nacionalidades.