

Gaming and Identity: Exploring Toxicity in the Online First-Person Shooter Game Valorant through Ethnography

Abstract

By :

**NATHANIEL DAVIN EKA PUTRA
21/472621/SP/29933**

Communication and interaction are a big part of video games, especially in online multiplayer games. The tension and competitiveness of video games can create an undesired interaction between players, especially with the anonymity online. Toxic communication has become a problematic issue in the realm of video gaming, affecting players all around the world. This qualitative ethnography study will investigate the toxicity of Valorant, a popular first-person shooter online multiplayer game. Through in-depth interviews with players, this research will explore how individuals react and perceive the impact of toxic interactions while playing on their overall gaming experiences. By observing the experiences and perspectives of players, this research will uncover the emotions, coping mechanisms, and reactions associated with the encounters of toxic behavior. The formulated research question will be “How do players perceive the impact of toxic communication on their overall gaming experiences in Valorant?”. This research will focus on how players react and feel when dealing with toxic interaction while playing Valorant, seeing how the emotions react to it and how they cope. Through an ethnographic perspective, this research will uncover how players navigate and interpret the effects of toxicity within the gaming environment. This research will see how toxic interactions affect the well-being of players and the community dynamics. The research will employ qualitative methodology, including in-depth interviews, observation, hands-on experience, and literature studies. It is hoped that findings from this study can contribute to a deeper understanding of the communication complexity in online gaming environments.

Keywords: *Valorant, Ethnography, Toxicity, Online Gaming, Qualitative Methodology.*

Permainan dan Identitas: Menelusuri Perilaku Toksik dalam Gim First-Person Shooter Daring Valorant melalui Pendekatan Etnografi

Abstrak

Disusun Oleh:

**NATHANIEL DAVIN EKA PUTRA
21/SP/472621/SP/29933**

Komunikasi dan interaksi merupakan bagian penting dalam permainan video, khususnya pada gim daring multipemain. Ketegangan dan sifat kompetitif dalam permainan video dapat memicu terjadinya interaksi yang tidak diinginkan antar pemain, terlebih dengan adanya anonimitas dalam ruang daring. Komunikasi yang bersifat toksik telah menjadi isu yang problematis dalam dunia permainan video dan berdampak pada pemain di seluruh dunia. Penelitian ini merupakan studi etnografi kualitatif yang akan meneliti fenomena toksisitas dalam gim *Valorant*, sebuah gim daring multipemain bergenre *first-person shooter* yang populer. Melalui wawancara mendalam dengan para pemain, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana individu bereaksi serta memaknai dampak dari interaksi toksik terhadap pengalaman bermain mereka secara keseluruhan. Dengan mengamati pengalaman dan perspektif para pemain, penelitian ini bertujuan mengungkap emosi, mekanisme koping, dan reaksi yang muncul sebagai respons terhadap perilaku toksik. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: "Bagaimana pemain memaknai dampak komunikasi toksik terhadap pengalaman bermain mereka secara keseluruhan dalam gim *Valorant*?". Fokus utama penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemain bereaksi dan merasakan interaksi toksik saat bermain *Valorant*, serta bagaimana emosi mereka merespons dan bagaimana mereka menghadapinya. Melalui pendekatan etnografi, penelitian ini akan mengungkap cara pemain menavigasi dan menginterpretasi efek toksisitas dalam lingkungan permainan daring. Penelitian ini juga akan meninjau dampak interaksi toksik terhadap kesejahteraan pemain serta dinamika komunitas gim itu sendiri. Metodologi yang digunakan bersifat kualitatif, mencakup wawancara mendalam, observasi, pengalaman langsung, dan studi pustaka. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman yang lebih mendalam mengenai kompleksitas komunikasi dalam lingkungan permainan daring.

Kata kunci: Valorant, Etnografi, Toksisitas, Gim Daring, Metode Kualitatif