



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UFC VIRTUAL
SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

BRUNO CIDADE BARROS

**JOGOS DIGITAIS COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO DURANTE A PANDEMIA
DE COVID-19: UM ESTUDO DE CASO EM *FINAL FANTASY XIV***

FORTALEZA

2022

BRUNO CIDADE BARROS

JOGOS DIGITAIS COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO DURANTE A PANDEMIA DE
COVID-19: UM ESTUDO DE CASO EM *FINAL FANTASY XIV*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- B274j Barros, Bruno Cidade.
Jogos digitais como meio de socialização durante a pandemia de covid-19: um estudo de caso em Final Fantasy XIV / Bruno Cidade Barros. – 2022.
85 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.
Orientação: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior.
1. MMORPG. 2. Relacionamentos sociais. 3. Pandemia. 4. Final Fantasy XIV. 5. Jogos digitais. I.
Título.

CDD 302.23

BRUNO CIDADE BARROS

JOGOS DIGITAIS COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO DURANTE A PANDEMIA DE
COVID-19: UM ESTUDO DE CASO EM *FINAL FANTASY XIV*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 25/07/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Wellington Wagner Sarmiento
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Esp. Matheus Serafim
Universidade Federal do Ceará (UFC)

à Ciência,
a todos que sobreviveram ou se foram,
aos meus pais, amigos, esposa e
ao meu avô que se foi ano passado

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Me. Glauiney Moreira Mendonça Junior, pela excelente orientação. Aos professores participantes da banca examinadora Me. Wellington Wagner Sarmiento e Esp. Matheus Serafim pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Ao professor Lucas Mamede Barbalho pela coorientação e pela sua tese que me inspirou. Ao Järvinen e ao Daniel Viana Abs da Cruz por desenvolverem as metodologias usadas neste estudo.

Agradeço ainda aos meus colegas de turma, aos amigos que conheci nos jogos online, a todos os participantes desta pesquisa e à *free company* Duty Failed por ter me acolhido no jogo.

“A amizade desenvolve a felicidade e reduz o sofrimento, duplicando nossa alegria e dividindo nossa dor.”

(Joseph Addison)

RESUMO

O presente estudo é uma pesquisa sobre relacionamentos sociais e jogos digitais durante o período da pandemia de COVID-19. Com o objetivo de compreender se os jogos digitais foram usados como um espaço para formação de relacionamentos e como isso ocorre. Foi aplicada as Escalas de Envolvimento com o Jogo (EENV) e de Relacionamentos Sociais (ERS), desenvolvidas por Cruz (2012), para identificar uma correlação entre diferentes dimensões do jogo com a formação de laços afetivos. Também foi feita uma análise discursiva dos elementos do jogo, método desenvolvido por Järvinen (2008), para compreender e discutir de maneira mais profunda a relação entre o jogo escolhido (*Final Fantasy XIV*) e a maneira como estes elementos funcionam como vetores para a construção de relacionamentos sociais entre os jogadores. Os dados das escalas mostraram que houve uma correlação significativa da dimensão de LAÇO-AFETIVO com as dimensões TÁTICO (0,388), COMPARTILHADO (0,603), ESPACIAL (0,343), AÇÃO EM CONJUNTO (0,708), CONFIANÇA (0,721) e AGRESSÃO/RECONCILIAÇÃO (0,413), todas com $p < .001$. Através da análise dos elementos do jogo foram identificados quais podem ter influência na interação entre jogadores e formação de relacionamentos sociais. O estudo aponta para a direção de que o MMORPG *Final Fantasy XIV* foi um local para construção de relacionamentos sociais e que serviu para aliviar as barreiras impostas pelo isolamento social durante a pandemia da COVID-19, coincidindo com dados coletados por estudos similares a este no mesmo período.

Palavras-chave: MMORPG; relacionamentos sociais; pandemia; Final Fantasy XIV; jogos digitais.

ABSTRACT

The present study is research on social relationships and digital games during the period of the COVID-19 pandemic. To understand if digital games were used as a space for forming relationships and how this occurs. The Game Involvement Scale (EENV) and the Social Relationships Scale (ERS) developed by Cruz (2012) were applied to identify a correlation between different dimensions of the game with the formation of affective bonds. A discursive analysis of the game elements was also made, a method developed by Järvinen (2008), to understand and discuss in a deeper way the relationship between the chosen game (Final Fantasy XIV) and the way these elements work as vectors for the construction of social relationships between players. The data from the scales showed that there was a significant correlation between the AFFECTIVE BOND dimension with the TACTICAL (0.388), SHARED (0.603), SPATIAL (0.343), JOINT ACTION (0.708), TRUST (0.721) and AGGRESSION/RECONCILIATION (0.413) - all with $p < .001$. Through the analysis of the game elements, the game elements that can influence the interaction between players and the formation of social relationships were identified. The study points in the direction that the MMORPG Final Fantasy XIV was a place for building social relationships and that it served to alleviate the barriers imposed by social isolation during the COVID-19 pandemic, coinciding with data collected by studies like this one in same period.

Keywords: MMORPG; social relationships; pandemic; Final Fantasy XIV; digital games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Total de itens.....	37
Figura 2 - Interação de jogadores - Personagem aparência.	39
Figura 3 - NPC Minfilia.....	40
Figura 4 - Interação de Jogadores – NPCs.	41
Figura 5 - Interação de jogadores - Conquista de arma.	42
Figura 6 - Interação de jogadores - Dúvida arma.	43
Figura 7 - Eorzea Collection.....	44
Figura 8 - Interação de Jogadores - Evento de glamour.	44
Figura 9 - Interação de Jogadores – Acessório.....	46
Figura 10 - Item: Calamari Ripieni.....	47
Figura 11 - Interação de Jogadores - Evento de FC.	47
Figura 12 - Interação de Jogadores - Conquista de montaria.	49
Figura 13 - Interação de jogadores - Café YaCute	51
Figura 14 - Interação de jogadores - Compartilhar aprendizado.	52
Figura 15 – Cenários de Limsa Lominsa.....	54
Figura 16 – Cenários de Gridania.....	55
Figura 17 – Cenários de Ul’Dah.....	56
Figura 18 - Interação de Jogadores - Comemoração aleatória na ponte.....	57
Figura 19 - Imersão em jogo - Dragão de tamanho colossal.	58
Figura 20 - Interface de Jobs do Avatar.	61
Figura 21 - Pop-up Aquariums.	63
Figura 22 - Tela de jogo em masmorra.....	64
Figura 23 - Tela de atributos do personagem.	65
Figura 24 - Recomendação de Jogadores.	65
Figura 25 - Mensagem de Sistema.	66
Figura 26 - Conteúdo restrito.....	66
Figura 27 - Affordance esferas de fogo.	68
Figura 28 - Interação entre Jogadores - Evento de FC.	71

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Frequência de jogo na pandemia.....	72
Gráfico 2 - Socialização no jogo durante o isolamento social.	72
Gráfico 3 - Saúde mental e o jogo nos períodos de isolamento.	73
Gráfico 4 - Amizades novas no período de pandemia através do jogo.	73

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Modelo de Análise.....	27
Tabela 2 - Dimensões da escala de envolvimento.....	33
Tabela 3 - Dimensões da escala de relacionamentos sociais.....	33
Tabela 4 - Matriz de correlação de Pearson com as dimensões da EENV e ERS.....	34
Tabela 5 - Análise de mecânica principal.....	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
FFXIV	Final Fantasy XIV
MMOG	Multi Massive Online Game
RPG	Role Playing Game
MMORPG	Multi Massive Online Role Playing Game
FC	Free Company
NES	Nintendo Entertainment System
JRPG	Japanese Role Playing Game
PC	Personal Computer
SARS-COV-2	Novo Corona Vírus
COVID-19	Doença do Coronavírus
OMS	Organização Mundial da Saúde
EENV	Escala de Envolvimento no Jogo
ERS	Escala de Relacionamentos Sociais em Jogos
DFD	Disputas de Fins Desejáveis
OCon	Objetivos de Conquista
OFI	Objetivos de Fins Imediatos
OI	Objetivos Instrumentais
OD	Objetivo Delta
EFI	Evasão de Fins Indesejáveis
OCri	Objetivos de Crise
OP	Objetivo de Preservação
OG	Objetivo Global
NPC	Non-Player Character

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 O Conceito de Jogo, Jogos online e MMORPGs	14
1.2 Uma breve história dos jogos <i>Final Fantasy</i>	16
1.3 Relacionamentos Pessoais e Sociais.....	18
1.4 Impactos sociais da Pandemia da COVID-19 e do Isolamento Social.....	19
1.5 Objetivo deste estudo.....	20
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
2.1 Escalas de Envolvimento e de Relacionamento Social em MMORPGs	21
2.1.1 Dimensões da Escala de Envolvimento.....	21
2.1.2 Dimensões da Escala de Relacionamento Social	24
2.2 Análise dos Elementos do Jogo de Aki Järvinen.....	25
2.2.1 Componentes	26
2.2.2 Ambiente	26
2.2.3 Conjunto de Regras	27
2.2.4 Mecânicas de Jogos	27
2.2.5 Informação	28
2.2.6 Tema	28
2.2.7 Interface	29
2.2.8 Jogadores	29
2.2.9 Contexto.....	29
3 METODOLOGIA.....	31
3.1 Recrutamento dos Jogadores de FFXIV na comunidade Brasileira	31
3.2. Critérios de Inclusão e exclusão	31
3.3 Análise das escalas EENV e ERS.....	31
3.4 Análise Discursiva dos Elementos do Jogo FFXIV	32
4 RESULTADOS	33
4.1 Resultados da EENV e ERS	33
4.2 Análise dos Elementos de Final Fantasy XIV	36
4.2.1 Componentes	36
4.2.2 Ambiente	54
REFERÊNCIAS	77
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	82
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO DE DADOS SÓCIO-DEMOGRÁFICOS E COMPORTAMENTOS RELACIONADOS AO JOGO FFXIV NO PERÍODO DE PANDEMIA	83

1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo foram abordados os assuntos necessários para contextualização do tema deste estudo. Uma abordagem dos conceitos de jogo e suas definições, a breve história do objeto de estudo (O Jogo *Final Fantasy XIV*), uma curadoria dos conceitos e definições do que se conhece por relacionamento social no âmbito acadêmico, os impactos sociais causados pelo isolamento social e a pandemia da Covid-19 e os objetivos deste estudo.

1.1 O Conceito de Jogo, Jogos online e MMORPGs

Segundo Huizinga (2012) a ideia de jogo corresponde à um elemento primitivo, que antecede até mesmo o surgimento da cultura, sabendo-se que algo compartilhado com outros animais. O autor sugere o jogo como uma atividade lúdica e muito mais ampla do que um fenômeno físico ou reflexo psicológico.

Segundo Cruz (2012), existe uma variedade de definições de jogo e diversas possibilidades de categorização, que vão desde as mais filosóficas até as mais pragmáticas. Salen e Zimmerman (2003) definem jogo como “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um final quantificável”. Os mesmos autores também mencionam o fato de que o jogo é um conceito que só pode existir dentro do estado mental de diversão - “*Being Playful*” - estado lúdico.

Para Huizinga (2012), “o jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. Roger Caillois (1990) define que o jogo é uma atividade livre, separada (no tempo e no espaço), incerta, improdutiva, fictícia e orientada por regras. Já para David Kelley (1988) “Um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objeto (objetivo) a ser almejado e os meios permissíveis de consegui-lo”.

Juul (2003) compreende que, a partir de várias definições de jogo que surgiram ao longo dos anos, era possível identificar seis atributos nos quais as definições podem ser reduzidas. De acordo com a tradução feita por Ranhel (2009) os atributos são:

1. Jogos são Baseados em Regras;
2. Têm resultados quantificáveis e variáveis;
3. Existe uma valorização do resultado;
4. O jogador empreende esforço na atividade;
5. O jogador está emocionalmente vinculado ao resultado; e
6. O jogo pode ser jogado com ou sem consequências para a vida real.

Quanto ao jogo digital, a característica que o distingue é o fato de sua constituição ser de base eletrônica (NESTERIUK, 2009).

Os jogos eletrônicos são objetos de estudos desde sua expansão de mercado no início da década de 1970, e isso vem se intensificando cada vez mais à medida que esta mídia se destaca na indústria criativa e como objeto de estudos acadêmicos (BARBALHO, 2017). No ano de 2020, um resultado positivo foi a mudança do cenário do mercado de jogos. Segundo o Relatório Global do Mercado de Jogos da instituição Newzoo (2021) - especializados em análise de dados relacionados a jogos - em 2020, o mercado de jogos faturou aproximadamente 177.8 bilhões de dólares, a previsão para o ano era de 90 bilhões (STATISTA, 2016), com um cenário estimado para 2021 de 175.8 bilhões de dólares e com perspectiva para até 2024 atingir a metragem de até 218.7 bilhões (aproximadamente 1,16 trilhão de reais nos valores atuais).

Atualmente, muitas pesquisas relacionadas a jogos têm sido feitas, desde pesquisa de mercado a pesquisas acadêmicas que levam em conta a relação entre jogador, jogo e cultura. E através desses estudos, percebe-se que a academia deixou de considerar os jogos como um mero passatempo (BARBALHO, 2017).

Brown e Bell (2004) observaram que jogos multijogadores são uma das formas mais populares e apreciadas por jogadores ao redor do mundo. Para Nardi e Harris (2009) os *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG) - que em português significa Jogo Massivo Online Multijogador - são jogos que têm a capacidade de conectar milhares de pessoas em um mundo virtual, e um *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) é um tipo de MMOG do gênero *Role Playing Game* (RPG). São exemplos de jogos do gênero *World of Warcraft*, *Elder Scrolls Online*, *New World* e *Final Fantasy XIV*.

Sendo os jogos MMORPGs construídos em linguagem digital, são jogos nos quais existem mundos virtuais baseados nos *Role-Play Games* (CRUZ, 2012). Os jogadores interagem entre si utilizando os avatares que são corpos com características de gênero, forma, raça e potencialidades específicas dentro do jogo. Alguns dos atributos de Juul (2003) podem ser encontrados nestes jogos facilmente, como as regras diferenciadas que não são pré-determinadas somente pelos programadores; regras de convivência, que são regras não formalizadas e criadas pelos próprios jogadores que fazem parte daquela sociedade virtual, e adquiridas pela aprendizagem do jogador através da vivência no jogo; existem dados quantificáveis que são modificados de acordo com a evolução dos jogadores como o nível do jogador e dados que são modificados de acordo com a interação entre os jogadores, como a economia do jogo.

1.2 Uma breve história dos jogos *Final Fantasy*

Lançado primeiramente no Japão em 1987 para o NES (console da Nintendo), seu criador, Hironobu Sakaguchi, explicou que o título estava diretamente relacionado ao risco de criar o jogo. A Square, a empresa de desenvolvimento para a qual ele trabalhava, estava em crise e sob ameaça de falir. E caso o jogo falhasse, ele teria que desistir e voltar à universidade para estudar outra coisa (FEAR, 2007). Os jogos da franquia *Final Fantasy*, desde então, foram lançados regularmente para vários *consoles*, mas só ingressou intensamente no mercado ocidental no final dos anos 1990 com *Final Fantasy VII*, lançado em 1997 para o console *PlayStation*. Até que em 2013, a *Square Enix*, nome atual da empresa após uma fusão da *Square Soft* com a *Enix*, afirmou que os 46 títulos da série - incluindo lançamentos de *console*, relançamentos e *spin-offs* de consoles - ultrapassaram 100 milhões de unidades vendidas globalmente (SQUARE ENIX, 2013).

Para Hutchinson (2013) os jogos da franquia *Final Fantasy* são amplamente elogiados e reconhecidos pelo fato de terem uma excelente narrativa, que normalmente envolve um grupo de pessoas que se unem para enfrentar uma situação que põe em risco a vida dos personagens e tudo isso ocorre em um ambiente altamente fantasioso com temáticas das mais variadas possíveis. O autor ainda cita como exemplo o jogo *Final Fantasy VII*, onde é nos apresentado um mundo em vias de um desastre ambiental, causado por consequência das ações de uma corporação chamada “Shinra” que ameaça destruir o mundo. Um grupo de pessoas se reúne para descobrir uma maneira de parar a “Shinra” e restaurar o equilíbrio do planeta antes que a situação se torne irreversível.

Segundo Consalvo (2012), a série é também conhecida por ter inovado nas mecânicas do jogo, no qual os jogadores devem desenvolver estratégias em batalhas usando um grupo de três ou quatro personagens para derrotar grupos de inimigos, normalmente usando uma combinação de ataques físicos e mágicos. Com o tempo, as batalhas passam a se tornar mais complexas e o jogador tem que conseguir equipamentos mais fortes e aprender habilidades mais poderosas para concluir o jogo.

Final Fantasy fez parte do avanço da popularidade dos *Japanese Role Playing Games* (JRPGs), que ganhou destaque no final da década de 1990. Na época, os jogos euro-americanos eram percebidos como menos sofisticados, enquanto os JRPGs permaneciam muito mais envolventes, tanto pelo fator emocional - atribuído às narrativas e ao trabalho artístico/visual elaborado - quanto ao fato de ser desafiador para os jogadores devido às estratégias envolvidas (CONSALVO, 2012).

A maioria dos jogos *Final Fantasy* foram projetados para apenas um jogador, até o lançamento de *Final Fantasy XI* em 2002. Ele foi um dos primeiros MMORPGs e, por muito tempo, permaneceu como um dos únicos disponíveis no Japão. Foi inicialmente aberto apenas para jogadores japoneses antes de ser lançado na América do Norte e Europa e, ao contrário de suas contrapartes de *console*, estava disponível apenas para PC (embora versões posteriores de *PlayStation 2* e *Xbox 360* tenham sido adicionadas). No seu auge, o jogo contou com dois milhões de assinantes em abril de 2009 (PLAY ONLINE, 2009). Ao contrário dos outros jogos da série, ele possuía mais recursos típicos dos MMORPG em geral, como o jogador ser representado por um avatar. Além disso, praticamente todo conteúdo precisa de um time de jogadores para funcionar, ao contrário da maioria dos MMORPGs, que incluem algum conteúdo disponível para jogadores isolados.

O que foi mantido das séries originais de *Final Fantasy*, foram alguns elementos como certos monstros populares e personagens que aparecem em vários jogos. Teve algumas expansões novas que adicionam conteúdo a série, além de ainda ser um jogo ativo e de já ter sido citado como o *Final Fantasy* mais lucrativo de todos os tempos (MORIARTY, 2012).

O segundo MMORPG da Square Enix, e o objeto de estudo desta pesquisa, é o *Final Fantasy XIV*, que foi lançado depois dos jogos *Final Fantasy XII* e *Final Fantasy XIII*, ambos para um único jogador e para *consoles*. Sendo lançado em setembro de 2010, recebeu uma reação bastante medíocre das mídias críticas de jogos nesse período (METACRITIC, 2010).

O jogo *Final Fantasy XIV* foi escolhido como objeto deste estudo pelo fato de possuir uma população razoavelmente grande de jogadores, muitos dos quais migraram diretamente do *Final Fantasy XI*, o *Final Fantasy XIV* possui servidores na América do Norte, Europa, Japão e Oceania (LODESTONE/WORLDSTATUS, 2022) e também recentemente o jogo passou por um enorme crescimento no número de jogadores, com o lançamento da expansão *Final Fantasy XIV: Endwalker*, chegando em outubro de 2021 na marca de 24 milhões de jogadores (KIM, 2021), período este que está incluído na mesma faixa de tempo para o critério de jogadores analisados neste estudo. Além disso, a escolha também tem base no sucesso relacionado a comunidade que neste mesmo período, devido aos anos de dedicação da equipe de desenvolvimento, rendeu para o jogo prêmios em duas categorias no *The Game Awards*: Melhor Jogo Continuoado (*Best Ongoing Game*) (THE GAME AWARDS, 2021a) e Melhor Suporte à Comunidade (*Best Community Support*) (THE GAME AWARDS, 2021b). O crescimento do número de jogadores foi tão alto nesse período que os servidores ficaram congestionados, obrigando a *Square Enix* a suspender o cadastro de novos jogadores por um período de aproximadamente um mês, até que a situação fosse controlada (YOSHIDA, 2021).

1.3 Relacionamentos Pessoais e Sociais

Há décadas cientistas sociais documentam os benefícios dos relacionamentos interpessoais. Estudos mostram que indivíduos socialmente integrados vivem mais (FEHR, 1996). Segundo Argyle (2001), relacionamentos pessoais ou mais próximos atenuam a solidão e proporcionam bem-estar subjetivo, sendo assim importantes para a promoção da felicidade pessoal e promoção da saúde.

No final do século XIX, o foco dos estudos sobre amizade mudou de reflexões filosóficas e modelos antropológicos para investigações empíricas com crianças e adolescentes (BERNDT, 1996). Os estudos empíricos e sistemáticos sobre amizades na vida adulta são bem mais atuais, iniciados na década de 70, tendo como objetos de estudo os relacionamentos sociais e pessoais (DUCK; PERLMAN, 1985).

De acordo com Souza e Hutz (2008), a insatisfação com os modelos de pesquisas realizadas nos laboratórios nos anos 70 somou-se a uma demanda por investigações em ambiente natural. O interesse por estudos aplicados e práticos eram crescentes, estimulando também o surgimento de novas pesquisas. Por fim, a curiosidade sobre o desenvolvimento humano ao longo do ciclo vital foi um incentivo para o estudo dos relacionamentos nas diferentes etapas da vida e para uma análise sobre o desenvolvimento de relacionamentos de longa duração.

Dentre as várias definições surgidas ao longo dos anos, uma das mais significativas é a definição de relacionamento como um processo dinâmico, que se desenvolve e se modifica de acordo com as fases da vida, podendo ser influenciado pela sociedade e pela cultura. O reconhecimento que um relacionamento, dito como significativo na comparação com outros intercâmbios sociais, teriam propriedades distintas das identificadas em cada um dos indivíduos. Outro avanço na área foi o abandono do princípio de que a motivação para iniciar um relacionamento seja atingir intimidade. “Muitos relacionamentos, talvez quase todos, existem em perfeita estabilidade sem serem íntimos ou sem muito desenvolvimento (da relação) e, acima de tudo, são percebidos como satisfatórios para as pessoas envolvidas” (DUCK; PERLMAN, 1985).

Relacionamentos são processos dinâmicos. A amizade está sujeita a mudanças constantemente, especialmente por alterações não apenas em aspectos individuais ou em sua interação, mas também por aquelas que acontecem quando se apresentam diferentes possibilidades situacionais ou ambientais. Amigos podem voltar a ser conhecidos ou até mesmo

rivais devido a diversos motivos. Ao mesmo tempo, algumas amizades intensificam-se, como o amigo ocasional podendo se tornar o melhor amigo (DUCK; PERLMAN, 1985).

1.4 Impactos sociais da Pandemia da COVID-19 e do Isolamento Social

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (HEATH KELLY, 2010), a pandemia é definida como uma epidemia de disseminação global de uma nova doença, ou em uma grande área que cruze as fronteiras internacionais e usualmente afetando um largo número de pessoas.

O primeiro registro da doença relacionada ao novo coronavírus (SARS-COV-2) ocorreu na cidade de Wuhan, na China, em 31 de dezembro de 2019 (MATIAS; DOMINSKI; MARKS, 2020). Desde então a doença do coronavírus (COVID-19) disseminou-se mundialmente com grande rapidez. Os sintomas mais comuns da infecção por COVID-19 são: febre, tosse seca e cansaço. Os sintomas mais graves são: dificuldade de respirar, dor no peito e perda de fala ou movimento (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2020).

Segundo Primo (2020), o primeiro caso confirmado de COVID-19 no Brasil foi registrado em 26 de fevereiro de 2020 e a primeira morte, de um homem de 62 anos, ocorreu no dia 17 de março do mesmo ano. Nos meses seguintes, a doença avançou rapidamente, chegando a 1.100 mortos em 28 de março e a 100 mil óbitos em 8 de agosto. Além do medo de contaminação, a ansiedade e confusão da população foram ampliadas diante da politização da pandemia no país. Além disso, em 2021 após a devastadora segunda onda no país que fez o Brasil atingir a marca de 500 mil óbitos por COVID, a Comissão de Inquérito Parlamentar (CPI) da COVID investigou indícios de diversos escândalos de corrupção na saúde, dentre eles a negociação para compra de vacinas superfaturadas e de genocídio relacionado ao episódio do incentivo ao pensamento Anti-Vacina, a falta de oxigênio e distribuição de cloroquina como um remédio para a doença (já comprovado ineficaz neste período) apoiada por uma tese de imunidade de rebanho (SENADO FEDERAL, 2021).

Segundo Primo (2020), em virtude dos riscos causados pela pandemia, sendo o principal destes “o potencial esgotamento dos serviços de tratamento intensivo.” Foi exigido pelas autoridades o uso de máscaras, higienização das mãos e superfícies e o isolamento social. Diversas cidades decretaram *lockdown* (o confinamento intensivo), sendo permitido o funcionamento apenas de serviços essenciais.

Taylor (2019), fala que as pandemias envolvem problemas emocionais e desordem social. Os riscos disseminados e o confinamento imposto acarretam rompimento de rotinas individuais e familiares, além de crises no sistema produtivo e econômico. A preocupação com

amigos e familiares doentes, além do luto ocasionado pela morte de pessoas próximas podem gerar traumas duradouros.

A demissão de trabalhadores por empresas e indústrias fez com que a economia mundial entrasse em crise (MAHMUD; TALUKDER; RAHMAN, 2020). Os profissionais de saúde enfrentam diariamente problemas psicológicos graves com a alta demanda imposta pela pandemia global. Torales et al. (2020) alertam que além do risco de contágio as pessoas ao redor do mundo enfrentam a sobrecarga de trabalho, passam menor tempo com familiares que não residem no mesmo local, desenvolvem frustrações e sintomas psicossomáticos (ansiedades, insônia, raiva, dor, fadiga e medo). Por outro lado, a pandemia veio acompanhada de inovações na saúde, sendo um dos principais avanços o uso de tecnologias digitais para atendimento remoto e qualificando profissionais de saúde no mundo todo (Robbins et al., 2020).

Na população em geral, o longo período de isolamento social causa ou agrava problemas psíquicos em virtude da ausência de comunicação (XIAO, 2020). O trabalho em casa, as dificuldades de renda, o desemprego, o acompanhamento de aulas on-line dos filhos e até a convivência ininterrupta na família podem contribuir para problemas como tédio, estresse, ansiedade, obsessão por limpeza, insônia, depressão, raiva, medo, abuso de álcool e drogas e aumento de violência doméstica (GOLECHHA, 2020; PIERCE et al., 2020).

Torales et al. (2020) comentam que os graves sintomas e o risco de morte relacionados ao desenvolvimento da doença pelo novo coronavírus atraem toda a atenção, fazendo com que as sequelas psicológicas deixadas na população não sejam notadas. Para eles, o impacto na saúde mental em escala global poderá ser duradouro.

1.5 Objetivo deste estudo

Visto em outros estudos que jogos digitais são espaços de socialização e construção de relações (CRUZ, 2012), este trabalho visa analisar um jogo, que tem uma grande comunidade e os seus elementos que colaboraram com a construção de relações sociais entre os jogadores durante a pandemia da COVID-19. Para encontrar esta resposta foi necessário a aplicação da Escala de Envolvimento (EENV) e Escala de Relacionamento Social (ERS) - desenvolvidas e utilizadas por Cruz (2012) - e a análise dos Elementos do Jogo, utilizando o método proposto por Aki Järvinen (2008) de forma discursiva.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo será explanado as bases teóricas e científicas necessárias para compreender as metodologias escolhidas nesta pesquisa. Sendo assim, serão descritos:

- O que são as escalas que Cruz (2012) desenvolveu e no que elas se baseiam.
- O que são os nove elementos do jogo definidos por Järvinen.

É importante frisar no que se refere a escolha das escalas de Cruz (2012), que embora existam outras escalas similares como a *Motivation for Playing Online Games Questionnaire* - MPOGQ (YEE et al., 2012), esta foi escolhida por ter sido desenvolvida especificamente para estudo de uma comunidade - também Brasileira - de outro MMORPG, fator este que se aproxima a escala de Cruz (2012) mais da realidade deste estudo do que outras escalas.

2.1 Escalas de Envolvimento e de Relacionamento Social em MMORPGs

Baseados no modelo proposto por Calleja (2007), a escala de envolvimento (EENV) utilizada por Cruz (2012) compreende 6 dimensões de envolvimento e a de relações sociais (ERS) 4 dimensões baseado nos modelos de Garcia (2005). E cada item foi elaborado com base nas qualidades apresentadas por Pasquali em 1999, buscando os aspectos comportamentais das dimensões. A tabela conta com opções de respostas numa escala do tipo Likert de 11 pontos (0 a 10) e foi desenvolvida com o intuito de quantificar através de percepção própria do jogador as 6 dimensões de envolvimento (Tático, Performance, Afetivo, Compartilhado, Narrativo, Espacial) e as 4 dimensões de relacionamento social (Ação em Conjunto, Laço Afetivo, Confiança, Agressão Reconciliação). Ambas projetadas para análises de envolvimento e relacionamento de jogadores de MMORPG, no caso do estudo de CRUZ D.V.A. o jogo escolhido para análise foi *Final Fantasy XIV*.

2.1.1 Dimensões da Escala de Envolvimento

Esta escala pode ser dividida nas seguintes dimensões: Tático, Performance, Afetivo, Compartilhado, Narrativo e Espacial.

2.1.1.1 Tático

Segundo Calleja (2007) envolvimento tático representa o engajamento com todas as formas de tomada de decisão no contexto do jogo. Isso inclui tanto a interação com as regras formais do jogo quanto com o ambiente mais amplo do jogo e outros jogadores. O envolvimento tático inclui todas as formas de formulação de planos e tomada de decisão no local. As decisões tomadas podem, por exemplo, estarem relacionadas aos preços de itens na casa de leilões em World of Warcraft ou no planejamento da estratégia defensiva da equipe em uma rodada de Counterstrike. O envolvimento tático é responsável pelas considerações feitas para avaliar ações em um cenário de possibilidades. São questões do envolvimento tático (CRUZ, 2021):

- Env. 01 - Conhece as regras de convivência com os outros jogadores
- Env. 02 - Sabe o que não pode ser feito/dito aos outros jogadores
- Env. 03 - Conhece como melhorar seu Char no jogo
- Env. 04 - Sabe as regras para negociar itens no jogo
- Env. 05 - Sabe como funciona seu papel nas batalhas (*Tank, Healer, DPS*)
- Env. 06 - Sabe as melhores maneiras de ganhar Experiência no jogo.

2.1.1.2 Performance

O envolvimento de performance refere-se a todos os modos de controle do avatar ou peça de jogo, desde os controles de aprendizado até a fluência do movimento internalizado. Esse quadro de envolvimento requer uma atenção mais consciente quando os controles chamam a atenção para si mesmos, seja porque o jogador não os domina totalmente ou porque uma situação exige uma sequência complexa de ações que são desafiadoras para o jogador (CALLEJA, 2007). São questões dessa dimensão:

- Env. 07 - Conhece os comandos com agilidade para atacar ou se defender
- Env. 08 - Conhece os comandos com agilidade para explorar o ambiente do jogo.
- Env. 09 - Conhece os comandos com agilidade para conversar com outros jogadores
- Env. 10 - Conhece os comandos com agilidade para conversar com outros jogadores
- Env. 11 - Usa as teclas mais do que o mouse para comandar o seu char
- Env. 12 - Utiliza macros para ações com o seu char

2.1.1.3 Afetivo

Os jogadores tendem a se envolver com jogos que eles percebem ser mais do que apenas levemente atraentes, quando esses jogos superam as várias expectativas cognitivas e afetivas que o jogador pode ter. O ciclo de feedback cognitivo, emocional e cinestésico que é formado entre o processo do jogo e o jogador torna os jogos meios particularmente poderosos

de afetar o humor e os estados emocionais do jogador de uma pessoa (CALLEJA, 2007). São questões dessa dimensão:

- Env. 13 - Seu humor se modifica
- Env. 14 - Quando joga, se sente triste
- Env. 15 - Quando joga, se sente alegre
- Env. 16 - Quando joga, se sente irritado
- Env. 17 - Quando joga, se sente entusiasmado
- Env. 18 - Quando joga, se sente com raiva
- Env. 19 - Quando joga, se sente com medo

2.1.1.4 Compartilhado

Uma característica que distingue o envolvimento com jogos digitais de outros objetos de mídia, como literatura e cinema, é sua capacidade de colocar um agente controlado pelo jogador dentro do ambiente representado. Essa presença se torna mais atraente quando outros agentes respondem ao jogador, sejam esses agentes humanos ou controlados por IA. Isso é particularmente relevante no caso de jogos envolvendo controle de avatares, pois ancora o jogador firmemente ao local, tanto espacial quanto socialmente. O quadro de envolvimento compartilhado abrange todos os aspectos da comunicação e relação com outros agentes no mundo do jogo. Devido à limitação da tecnologia de IA atual, os agentes controlados por humanos permitem um alcance infinitamente maior de comunicação, além de responder de maneiras mais imprevisíveis, tornando o envolvimento compartilhado mais intenso quando outros humanos estão presentes no ambiente, sejam eles interagindo diretamente. ou agir como uma audiência para as ações do jogador (CALLEJA, 2007). São questões dessa dimensão:

- Env. 20 - Comunica-se com outros jogadores
- Env. 21 - Entende mensagens automáticas do jogo
- Env. 22 - Consegue facilmente fazer parte de grupos (*party, raid, guild, free company*)
- Env. 23 - Colabora com outros jogadores nos seus jogos

2.1.1.5 Narrativo

No contexto dos jogos digitais, o termo “narrativa” tem implicações próprias do meio. Como atesta a longa tradição de estudo da narrativa, existem várias abordagens que podem ser adotadas para sua análise, cada uma com méritos diferentes dependendo da forma de texto discutida. Para o escopo da análise atual, duas perspectivas sobre a narrativa serão úteis. Por um lado, podemos olhar para elementos narrativos como a história e os antecedentes de um mundo de jogo, ou a história de fundo de uma missão ou missão atual. Refere-se a isso como a “narrativa projetada”. Por outro lado, podemos tomar narrativa para se referir à

interpretação do jogador da experiência de jogo. Refere-se a isso como “narrativa pessoal”. A narrativa projetada tende a influenciar e moldar a formação da narrativa pessoal, mas isso não é necessariamente o caso (CALLEJA, 2007). São questões dessa dimensão:

- Env. 24 - Conhece a história que envolve o jogo
- Env. 25 - Acompanha histórias elaboradas sobre o jogo
- Env. 26 - Conhece as histórias dos mapas do jogo
- Env. 27 - Conhece a história do tipo de personagem do seu Char
- Env. 28 - Já viveu histórias interessantes com outros jogadores

2.1.1.6 Espacial

O envolvimento espacial está relacionado à localização dentro de uma área de jogo mais ampla do que é visível na tela. Pode assumir a forma de mapas mentais, direções de outros jogadores ou referência a mapas dentro ou fora do jogo. Abrange aspectos como exploração e exploração do espaço do jogo para fins estratégicos (CALLEJA, 2007). São questões dessa dimensão:

- Env. 29 - Conhece o ambiente do jogo
- Env. 30 - Sabe se localizar no ambiente do jogo
- Env. 31 - Conhece mentalmente os mapas do ambiente do jogo
- Env. 32 - Usa os mapas do jogo
- Env. 33 - Localiza com agilidade objetos e jogadores nos mapas do jogo

2.1.2 Dimensões da Escala de Relacionamento Social

Esta escala pode ser dividida nas seguintes dimensões: Ação em Conjunto, Laço Afetivo, Confiança e Agressão e Reconciliação.

2.1.2.1 Ação em Conjunto

Aqui Cruz (2012) faz referência às dimensões de cooperatividade das propostas por Garcia (2005). Neste aspecto, Cruz se permite avaliar a presença ou não de trabalho de equipe com amigos dentro do jogo. São questões relacionadas à esta dimensão:

- r.01 - Procura seus amigos para jogar juntos
- r.02 - Convida seus amigos para jogar
- r.03 - Convida os amigos do jogo para realizar outras atividades juntos
- ** Outros jogadores estão presentes nas suas redes da internet (*facebook, twitter, instagram, whatsapp, discord* etc.)

2.1.2.2 Laço Afetivo

Para Cruz (2012), laço afetivo é a dimensão onde se investiga o quanto um jogador se considera envolvido afetivamente com os seus amigos de jogo. Esta dimensão está mais relacionada aos sentimentos de um jogador com o outro. São questões desta dimensão:

- r.04 - Considera alguns jogadores seus amigos
- r.05 - Sente falta quando amigos que normalmente jogam com você não estão jogando
- r.06 - Sente que os amigos do jogo lhe apoiam

2.1.2.3 Confiança

Confiança é a dimensão que tem relação com o grau de intimidade que um jogador pode desenvolver com os seus amigos, e se isso pode ir a aspectos sociais além do jogo (CRUZ, 2012). Como falar do cotidiano e da família. São questões desta dimensão:

- r.07 - Conta atividades do seu cotidiano para os amigos do jogo
- r.08 - Conta atividades da sua família para os amigos do jogo
- r.09 - Quando lhe perguntam no jogo, você conta o seu nome real
- r.10 - Sente que confia nos amigos que fez no jogo
- **Conheceu outros jogadores pessoalmente depois de conhecê-los através do jogo

2.1.2.4 Agressão e Reconciliação

Trata-se da dimensão relacionada com o grau que o jogador tem de agressividade e sua capacidade de se reconciliar com os demais (CRUZ, 2012). São questões desta dimensão:

- r.11 - Discute com seus amigos de jogo
- r.12 - Ofende seus amigos de jogo
- r.13 - Desentende-se com seus amigos de jogo
- r.14 - Discorda de outros jogadores
- r.15 - Discorda de seus amigos de jogo
- r.16 - Reconcilia-se fácil com seus amigos de jogo

2.2 Análise dos Elementos do Jogo de Aki Järvinen

Segundo Barbalho (2017), Aki Järvinen é um estudioso, pesquisador, produtor e consumidor da área lúdica. Na sua tese de doutorado, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, trouxe, além de outros estudos complementares, o que ele chama de “teoria dos elementos do jogo” (JÄRVINEN, 2008). Através de uma visão sistêmica, o autor analisou uma grande variedade de jogos, de maneira ampla (esportes, jogos analógicos e digitais) a fim de categorizar os elementos gerais que juntos definem o que é um jogo. Barbalho (2017) enfatiza que a teoria de Järvinen (2008) não é aplicável somente às

mídias digitais, mas também aplicável para um universo mais amplo dos jogos, desde os esportes, jogos de azar, tabuleiro, eletrônicos etc.

2.2.1 Componentes

Segundo Järvinen (2008), componentes são “todos os objetos que o jogador pode manipular e possuir ao curso do jogo”. Além da aparência física, esses objetos podem possuir atributos que carregam informações. São exemplos de componentes uma chave para abrir algo (porta ou baú), uma arma, peça de armadura dentre outros equipamentos e até mesmo personagem e conjuntos de personagens.

A uma lista de componentes pode ser bem extensa à depender do jogo, mas eles podem ser divididos em três categorias principais relacionado à quem mantém o controle do componente (BARBALHO, 2017; JÄRVINEN, 2008, p.63):

- Componentes de si, que são possuídos e controlados pelos outros jogadores;
- Componentes dos outros, que são possuídos e controlados pelos outros jogadores; e
- Componentes do Sistema, que são possuídos e controlados pelo sistema do jogo.

Järvinen (2008) ainda menciona que o objetivo dos componentes é o de prover aos jogadores uma fonte de identificação como referência motivacional, para que os mesmos tenham sucesso em um jogo, e o de prover desafios, tornando-se potenciais objetos de interação.

2.2.2 Ambiente

É o meio em que acontece a interação humano-sistema. Como um espaço físico em um jogo esportivo (quadras, ginásios, pistas) ou como no meio digital o mundo virtual em qual o jogo ocorre (no caso do WOW os mapas abertos do mundo de Azeroth, masmorras, torres etc.).

Järvinen (2008) define ambiente como “Elemento que incorpora as restrições físicas ou virtuais do sistema de jogo, incorporando assim as regras que especificam o arranjo espacial de um jogo” segundo a tradução feita por Barbalho (2017).

Ao elemento ambiente também lhes foi acrescido alguns atributos (JÄRVINEN, 2008, p.67):

- **Parte/TODO:** existe para definir a relação que um ambiente pode ter com outro.
- **Estado:** qual o estado atual do ambiente: se é controlado por alguém ou pelo sistema, se está realizando alguma função, se está ocupado.

- **Escala:** a relação do tamanho do ambiente com os componentes presentes no mesmo e as relações a um possível referencial ao mundo real, o seu dimensionamento.
- **Vetores:** sugestão ou imposição de direção de movimento.

2.2.3 Conjunto de Regras

Segundo a tradução de Barbalho (2017), é um elemento que está incorporado a outros. As regras produzem cada possibilidade individual e restrição que um jogo tem que oferecer para seus jogadores. São comunicadas ao jogador através dos elementos de jogo e seus comportamentos (JÄRVINEN, 2008, p.69).

Para Barbalho (2017) o conjunto de regras é então o que define o sistema de jogo, como o sistema trata as informações de interação e como ele comunica os resultados de suas ações (vitória, derrota, prêmios, punições etc.).

2.2.4 Mecânicas de Jogos

Definido como “um possível meio com o qual o jogador pode interagir com os elementos de jogo enquanto tenta influenciar os estados de jogo a fim de completar um objetivo” (JÄRVINEN, 2008, p.73). São ações permitidas ao jogador que através do elemento de interface, podem alterar outros elementos. A Lista de mecânicas do jogo feitas por Järvinen é extensa, citarei a lista e na fase de análise darei maior ênfase e esclarecimento das mecânicas que forem identificadas no jogo (BARBALHO, 2017).

Lista de Mecânicas por Aki Järvinen (2008): *Accelerating / Decelerating, Aiming and Shooting, Allocating, Arranging, Attacking and Defending, Bidding, Browsing, Building, Buying / Selling, Catching, Choosing, Composing, Conquering, Contracting, Controlling, Conversing, Discarding, Enclosing, Expressing, Herding, Information-seeking, Jumping, Manoeuvring, Motion, Moving, Operation, Performing, Placing, Point-to-point Movement, Powering, Sequencing, Sprinting / Slowing, Storytelling, Submitting, Substituting, Taking, Trading, Transforming, Upgrading / Downgrading, Voting.*

Para a análise deste elemento, Järvinen (2008), traz uma tabela de análise para as mecânicas de um jogo (Tabela 1).

Tabela 1 - Modelo de Análise.

	Mecânicas Principais		Mecânicas Locais
--	----------------------	--	------------------

Objetivo GLOBAL	Mecânica Primária	Submecânicas	Objetivo GLOCAL	Mecânicas Modificadoras	Objetivo LOCAL
O objetivo de maior prioridade dentro do jogo, que é o que dará vitória aos jogadores.	As ações que os jogadores tomam no durante um turno ou momento padrão dentro do jogo.	Ações disponíveis para os jogadores para que os mesmos possam realizar as mecânicas primárias de forma adequada.	Objetivo direto da mecânica principal.	Ações que os jogadores tomam em momentos específicos do jogo, de forma local.	Objetivo relacionado às mecânicas modificadoras. Podem ser um meio de atingir outros objetivos de forma mais fácil.

Fonte: Järvinen (2008).

2.2.5 Informação

Todo dado apresentado ao jogador que tenha significado para o jogo é um elemento de informação. Pontuação, estatísticas, recursos, custos, valores etc. (BARBALHO L.M. 2017). Definido por Järvinen como “um elemento composto, a informação se relaciona a todos os outros elementos como um combustível de significados” (JÄRVINEN, 2008, p.74).

Este elemento é dividido em 4 categorias:

- **Informação sobre Eventos:** são geradas como efeito do sucesso ou falha de alguma ação por parte dos jogadores com uso de mecânicas.
- **Informações sobre Agentes:** vidas de personagens e NPCs, atributos e habilidades, textos descritivos, barras de *stamina* etc.
- **Informações sobre Objetos:** atributos dos componentes.
- **Informações sobre Sistema:** informações sobre o estado do jogo, na forma de procedimentos declaradas em seu conjunto de regras.

2.2.6 Tema

Segundo Barbalho (2017) “é o elemento que adiciona uma camada de significado e relação para aquilo que acontece dentro do jogo” e Järvinen (2008) “a metáfora para o conjunto de regras”. Dar essa cultura aos jogos é a forma dos Game Designers permitirem que exista uma correlação entre o sistema e a história retratada pelas temáticas do jogo (BARBALHO, 2017).

2.2.7 Interface

É o elemento que permite ao jogador interagir através das mecânicas e é ele quem devolve ao jogador respostas com meios visuais, auditivos ou táteis. No caso de jogos digitais, os componentes físicos de som, imagem e tato (monitor, controles, mouses, teclados, fones etc.) são considerados interfaces dentro do conceito adotado por Järvinen (2008).

2.2.8 Jogadores

O jogador é o foco do design do jogo, é a ele em que os criadores do jogo endereçam suas técnicas na tentativa de proporcionar emoções e experiências aos mesmos (BARBALHO L.M. 2017). É “O aspecto mais relevante dos jogadores no contexto da teoria dos elementos de jogo é que é o jogador quem faz o sistema de jogo significativo com suas ações e decisões” (JÄRVINEN, 2008, p.83).

Järvinen (2008) cita que o perfil psicológico de cada jogador e pode reagir com o sistema do jogo de formas distintas e vice-versa. Assim sendo, o autor classifica as características relevantes dos jogadores da seguinte forma:

- **Posses do Jogador:** propriedades de elementos. Componentes, em particular.
- **Agência do Jogador:** *Affordance* dos jogadores em relação aos elementos, incorporados nas mecânicas de jogo.
- **Habilidades, conhecimento e perícias do Jogador:** conjunto de habilidades cognitivas, físicas e psicomotoras necessárias para a experimentação do jogo através da interface e mecânicas.
- **Organização de Jogadores:** A relação entre os diferentes jogadores. Esses atributos serão levados em consideração para a análise que segue, pois são eles que interagem com o sistema de jogo.

2.2.9 Contexto

É quando e onde acontece o ato de jogar como numa reunião de amigos, em uma mesa de bar ou em casa após o trabalho ou escola como lazer após um dia de rotina (BARBALHO L.M, 2017). No caso da análise proposta, temos um momento de pandemia, que inicio após uma onda de contaminação do SARS-COV-2 em um dos pólos de exportação da China, a cidade de Wuhan no final do ano de 2019 e mesmo com os alertas feitos pelas autoridades locais o vírus foi negligenciado pela própria organização mundial da saúde:

23 de janeiro de 2020 – A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou nesta quinta-feira (23), em Genebra, na Suíça, que o novo tipo do coronavírus (2019-nCoV) detectado primeiramente na cidade chinesa de Wuhan, no fim do ano passado, não configura uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) (OPAS/OMS, 2020).

Com o isolamento social e os longos períodos dentro de casa é importante considerar este um fator importante no contexto dos jogos online durante o período que compreende dezembro de 2019 e até o momento da coleta de dados (julho de 2022).

3 METODOLOGIA

Neste capítulo, é descrita a metodologia adotada neste trabalho, ou seja, sobre os dados o recrutamento de jogadores, critérios de inclusão, a forma de aplicação e análises das escalas (EENV e ERS) e detalhes de como foi feita a análise dos nove elementos do jogo.

3.1 Recrutamento dos Jogadores de FFXIV na comunidade Brasileira

Através da modalidade *opt in*, onde o usuário decidirá se participará após ver a divulgação e convite dentro do próprio jogo ou em sites na internet onde existam comunidades do jogo (Servidores do Discord, Grupos de Facebook etc.) para responderem um formulário online, que ficou disponível durante os meses de dezembro de 2021 à janeiro de 2022, contendo:

- Um questionário para coletas de dados sociodemográficos e comportamentos relacionados ao jogo FFXIV no período de pandemia (APÊNDICE B), usado para análise dos elementos do jogo JOGADOR e CONTEXTO.
- As perguntas das escalas EENV e ERS.

3.2. Critérios de Inclusão e exclusão

Foram considerados aptos a participar deste estudo jogadores de Final Fantasy XIV, que tenham 18 de anos de idade ou mais, que aceite participar da pesquisa estando com o termo de consentimento livre e esclarecido (APÊNDICE A). Serão excluídos qualquer indivíduo que não se enquadre nos termos supracitados.

3.3 Análise das escalas EENV e ERS

Será feita a média dos fatores dos instrumentos utilizados através de Análises Multivariadas de Variância (MANOVA) (HAIR; ANDERSON; TATHAM; BLACK, 2005). Para verificar as relações entre as características, será utilizada uma matriz de correlações de Pearson (BISQUERRA; SARRIERA; MARTÍNEZ, 2004), observando-se o valor de $p < 0.001$ para correlações significativas. Segundo Wasserstein et al (2016), valor de p é a probabilidade de obtermos um resultado igual -ou mais extremo - ao obtido a partir dos nossos dados, assumindo que a hipótese nula é verdadeira).

Será considerado a classificação de Hinkle, Wiersma e Jurs (2003) indicada para estudos envolvendo comportamento humano:

- **.90 to 1.00** - Correlação super positiva;
- **.70 to .90** - Correlação alta positiva;

- **.50 to .70** - Correlação moderada positiva;
- **.30 to .50** - Correlação baixa positiva
- **-.90 to -1.00** - Correlação super negativa;
- **-.70 to -.90** - Correlação alta negativa;
- **-.50 to -.70** - Correlação moderada negativa;
- **-.30 to -.50** - Correlação baixa negativa;
- **.30 to -.30** - Sem correlação.

3.4 Análise Discursiva dos Elementos do Jogo FFXIV

A análise dos elementos em geral foi feita através de uma imersão no jogo, nas comunidades relacionadas e através de pesquisa netnográfica em grupos dedicados ao jogo FFXIV em redes sociais, sites e servidores de DISCORD (aplicativos de áudio conferência para “*Gamers*”) organizados por jogadores. Sempre com ênfase em identificar os elementos que colaboram para a interação social e formação de relacionamentos entre os jogadores.

A estrutura para organizar textualmente a análise de cada elemento individualmente pode divergir. Análise dos elementos em geral foi organizada na seguinte ordem:

1. Identificação do Elemento

2. Observações e a discussão sobre o mesmo.

Com uma exceção para o elemento componente, por serem muitos itens e de bastante importância, eles foram organizados na seguinte estrutura a quesito de melhor orientação para o leitor:

1 Classe do Componente

1.1 Nome do Componente

Descrições e Usos: A descrição quanto dos usos gerais e de quando o componente é um de si, dos outros ou do sistema;

Observações, levantamentos e discussão: Algumas observações encontradas sobre o uso desses componentes através de uma imersão (experiência ao jogar), pesquisas netnográficas e discussão sobre o componente.

4 RESULTADOS

Neste capítulo serão apresentados os resultados dos questionários EENV e ERS e a análise dos elementos do jogo Final Fantasy XIV.

4.1 Resultados da EENV e ERS

No total responderam ao questionário 110 pessoas e os valores médios obtidos das dimensões estão descritos nas Tabelas 2 e 3:

Tabela 2 - Dimensões da escala de envolvimento.

	TÁTICO	PERFORMANCE	AFETIVO	COMPARTILHADO	NARRATIVO	ESPACIAL
N	110	110	110	110	110	110
Mean	9.02	7.44	4.72	8.59	7.50	8.72
Standard deviation	1.02	1.59	1.20	1.40	2.23	1.27
Minimum	5.71	2.20	1.86	3.00	0.00	3.40
Maximum	10.0	10.0	9.29	10.0	10.0	10.0

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Tabela 3 - Dimensões da escala de relacionamentos sociais.

	AÇÃO EM CONJUNTO	LAÇO AFETIVO	CONFIANÇA	AGRESSÃO RECONCILIAÇÃO
N	110	110	110	110
Mean	7.66	7.74	6.55	3.88
Standard deviation	2.30	2.55	2.44	2.11
Minimum	0.00	0.00	0.00	0.00
Maximum	10.0	10.0	10.0	9.17

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os valores obtidos para as dimensões correlacionados entre si pela Matriz de Correlação de Pearson estão descritos na Tabela 4:

Tabela 4 - Matriz de correlação de Pearson com as dimensões da EENV e ERS.

Correlation Matrix

	TATICO	PERFORMANCE	AFETIVO	COMPARTILHADO	NARRATIVO	ESPACIAL	AÇÃO EM CONJUNTO	LAÇO AFETIVO	CONFIANÇA	AGRESSÃO RECONCILIAÇÃO
TATICO	—									
PERFORMANCE	0.528 ***	—								
AFETIVO	0.027	0.172	—							
COMPARTILHADO	0.557 ***	0.490 ***	-0.030	—						
NARRATIVO	0.328 ***	0.367 ***	0.141	0.374 ***	—					
ESPACIAL	0.752 ***	0.523 ***	0.065	0.534 ***	0.472 ***	—				
AÇÃO EM CONJUNTO	0.207 *	0.154	0.076	0.413 ***	0.165	0.168	—			
LAÇO AFETIVO	0.388 ***	0.270 **	0.036	0.603 ***	0.241 *	0.343 ***	0.708 ***	—		
CONFIANÇA	0.260 **	0.245 **	0.045	0.513 ***	0.294 **	0.193 *	0.626 ***	0.721 ***	—	
AGRESSÃO RECONCILIAÇÃO	0.202 *	0.242 *	0.275 **	0.271 **	0.078	0.146	0.332 ***	0.372 ***	0.413 ***	—

Note. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fonte: autor.

Considerado a classificação de Hinkle, Wiersma e Jurs (2003) foram encontradas as seguintes correlações:

- **Correlação alta positiva (0,7 - 0,9):**
 - TÁTICO e ESPACIAL (0,752)
 - LAÇO AFETIVO e CONFIANÇA (0,721)
 - LAÇO AFETIVO e AÇÃO EM CONJUNTO (0,707)
- **Correlação moderada positiva (0,5 - 0,7):**
 - TÁTICO e PERFORMANCE (0,528)
 - TÁTICO e COMPARTILHADO (0,557)
 - PERFORMANCE e ESPACIAL (0,523)
 - COMPARTILHADO e ESPACIAL (0,534)
 - COMPARTILHADO e LAÇO AFETIVO (0,603)
 - COMPARTILHADO e CONFIANÇA (0,513)
 - CONFIANÇA e AÇÃO EM CONJUNTO (0,626)
- **Correlação baixa positiva (0,3 - 0,5):**
 - TÁTICO e NARRATIVO (0,328)
 - TÁTICO e LAÇO AFETIVO (0,388)
 - PERFORMANCE e COMPARTILHADO (0,490)
 - PERFORMANCE e NARRATIVO (0,367)
 - COMPARTILHADO e NARRATIVO (0,374)
 - COMPARTILHADO e AÇÃO EM CONJUNTO (0,413)
 - NARRATIVO e ESPACIAL (0,472)
 - LAÇO AFETIVO e ESPACIAL (0,343)
 - AGRESSÃO/RECONCILIAÇÃO e AÇÃO EM CONJUNTO (0,332)
 - AGRESSÃO/RECONCILIAÇÃO e LAÇO AFETIVO (0,372)
 - AGRESSÃO/RECONCILIAÇÃO e CONFIANÇA (0,413)

Todas as correlações encontradas com mais de 0,3 têm o valor de $p < .001$, confirmando que todas são significativas. As demais dimensões na matriz não apresentam correlações entre si, destacando a ENV AFETIVO que não apresentou correlação com nenhuma outra.

4.2 Análise dos Elementos de Final Fantasy XIV

Baseando-se nos métodos e materiais bibliográficos levantados, foi feita uma análise para identificar os elementos que constituem o jogo Final Fantasy XIV, com a intenção de proporcionar uma visão mais abrangente sobre o jogo e garantindo um entendimento mais profundo sobre o objeto de estudo. As informações nesta seção foram obtidas através de observação, experimentação e pesquisa netnográfica nas comunidades do jogo em redes sociais na internet, sites dedicados mantidos por jogadores e servidores de discord do organizado por jogadores de *Final Fantasy XIV*. Tais dados coletados são importantes e integram parte de um alicerce para a construção de uma discussão bem fundamentada deste estudo. Também foram usados para caráter discursivo os resultados obtidos nas escalas EENV e ERS.

O período de observação e imersão durou de outubro de 2021 até julho de 2022. Foram analisados as comunidades do grupo “Final Fantasy - XIV Brasil”¹ na rede social Facebook, que possui atualmente 9,1 mil membros, e conta com atividades de interação diárias dos integrantes. E a *Free Company* “Duty Failed”, que possui mais de 484 membros e com atividade de aproximadamente metade desses membros. Possui também um servidor no Discord onde ficam as informações gerais da FC (Link Restrito aos Membros) e um grupo no aplicativo Whatsapp com 96 pessoas para comunicação rápida e socialização. A mesma para a qual foi integrado o jogador responsável por este estudo a partir de fevereiro de 2022.

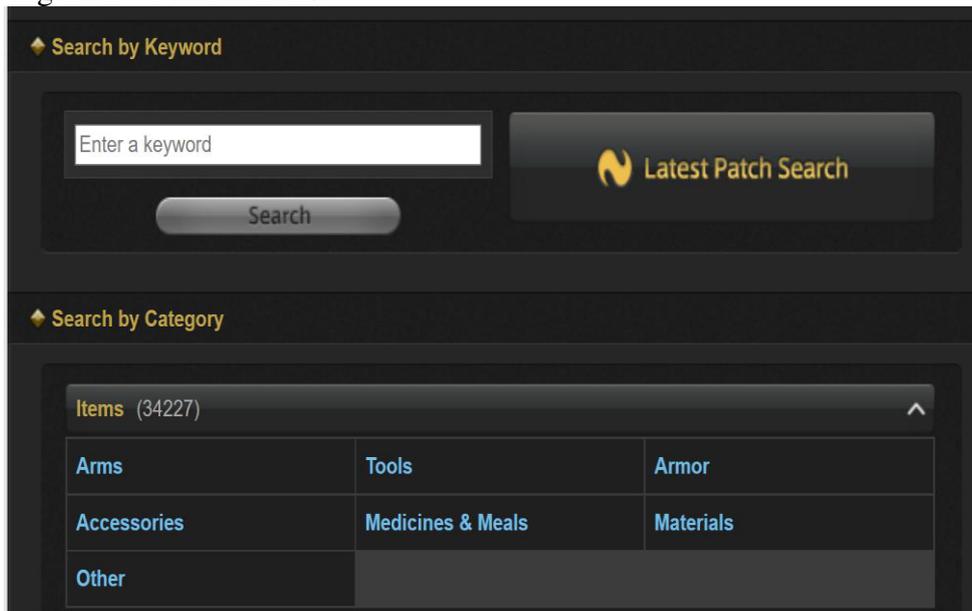
4.2.1 Componentes

Nesta fase da pesquisa iremos identificar os componentes presentes no jogo e fazer algumas observações sobre os seus usos e atributos. Define-se por componente todo recurso que pode ser possuído, movido ou modificado - fisicamente, virtualmente ou por meio de transações - pelo jogador, entre jogadores ou pelo sistema (JÄRVINEN, 2008).

Por se tratar de um MMORPG a lista de componentes no jogo Final Fantasy XIV é vasta, contando com mais de 30 mil itens (Figura 1).

¹ <https://www.facebook.com/groups/FFXIVBrasil>

Figura 1 - Total de itens.



Fonte: autor.

Além do próprio jogo, a seguinte análise para identificação dos componentes teve como base os seguintes bancos de dados online disponíveis em sites na internet. O EORZEA DATABASE (acessado durante o mês de junho de 2022), o qual é um banco de dados existente dentro site oficial da *Square Enix* dedicado ao Final Fantasy XIV, onde provavelmente se encontram todos os possíveis componentes existentes no jogo. O FINAL FANTASY WIKI, um site no modelo wiki mantido por fãs dos jogos Final Fantasy. Outros bancos de dados e sites relacionados a itens de coleção e compartilhamento de aparências de avatares também foram levados em consideração e referenciados na análise.

Analisando o jogo, as comunidades online e os bancos de dados disponíveis, foi possível categorizar os componentes em 3 grandes Classes: Itens, Personagens e Componentes de Interface. A análise foi feita sempre com o foco na identificação de funções sociais que podem ser exercidas pelos jogadores com o uso/interação destes componentes.

4.2.1.1 Personagens Avatares

Descrição e Usos:

Os avatares são os personagens controlados pelos jogadores, uma representação virtual do próprio jogador dentro do universo do jogo. É com ele que o jogador irá executar todas as atividades do jogo, irá percorrer uma longa trajetória através da história de Eorzea. Interagir com o sistema, com outros jogadores e personagens.

O avatar é personalizável, possui inicialmente uma espécie (“*race*”), uma classe (“*job*”), podendo possuir mais de um Job no decorrer do jogo. A aparência e a “*race*” de um Avatar pode ser modificada posteriormente utilizando um item chamado “*Phial of Fantasia*”. Além disso, os equipamentos que os avatares usam também constituem a aparência dele.

O jogador carrega em seu avatar atributos de status numéricos (comuns em RPGs) e habilidades que podem ser modificados de acordo com o Job e equipamentos obtidos.

Possui também a capacidade de expressar emoções ou executar gestos sociais (agradecer, abraçar etc.) e de postura (sentar, levantar, deitar etc.) através de comandos ou do menu de ações, podendo alguns serem aprendidos dentro do jogo:

- **Componente de si:** quando o Avatar pertence ao jogador, onde ele vive a história do “*Warrior of Light*”, o personagem central e de maior importância na história do jogo.
- **Componente dos outros:** quando é o avatar de outro jogador, que pode ser visto em mundo aberto ou em um “*Duty*” (conteúdos de equipe como masmorras e raids).
- **Componente do sistema:** em momentos muito específicos, em cinemáticas importantes para a narrativa do jogo, os avatares são controlados pelo sistema e executam ações fora do controle do jogador.

Observações, levantamentos e Discussão

O jogo faz questão de demonstrar a importância dos avatares dentro do enredo. Sempre em cinemáticas introdutórias e no decorrer de alguns momentos importantes nos *Dutys*, os avatares (do jogador e de outros jogadores) aparecem em grupo sendo sempre o avatar do jogador o centro desse grupo.

A aparência dos avatares é também um assunto constante nos grupos do jogo. Pessoas postam fotos de seus avatares em redes sociais e recebem comentários com dúvidas ou elogios de outros jogadores.

Figura 2 - Interação de jogadores - Personagem aparência.



Fonte: autor.

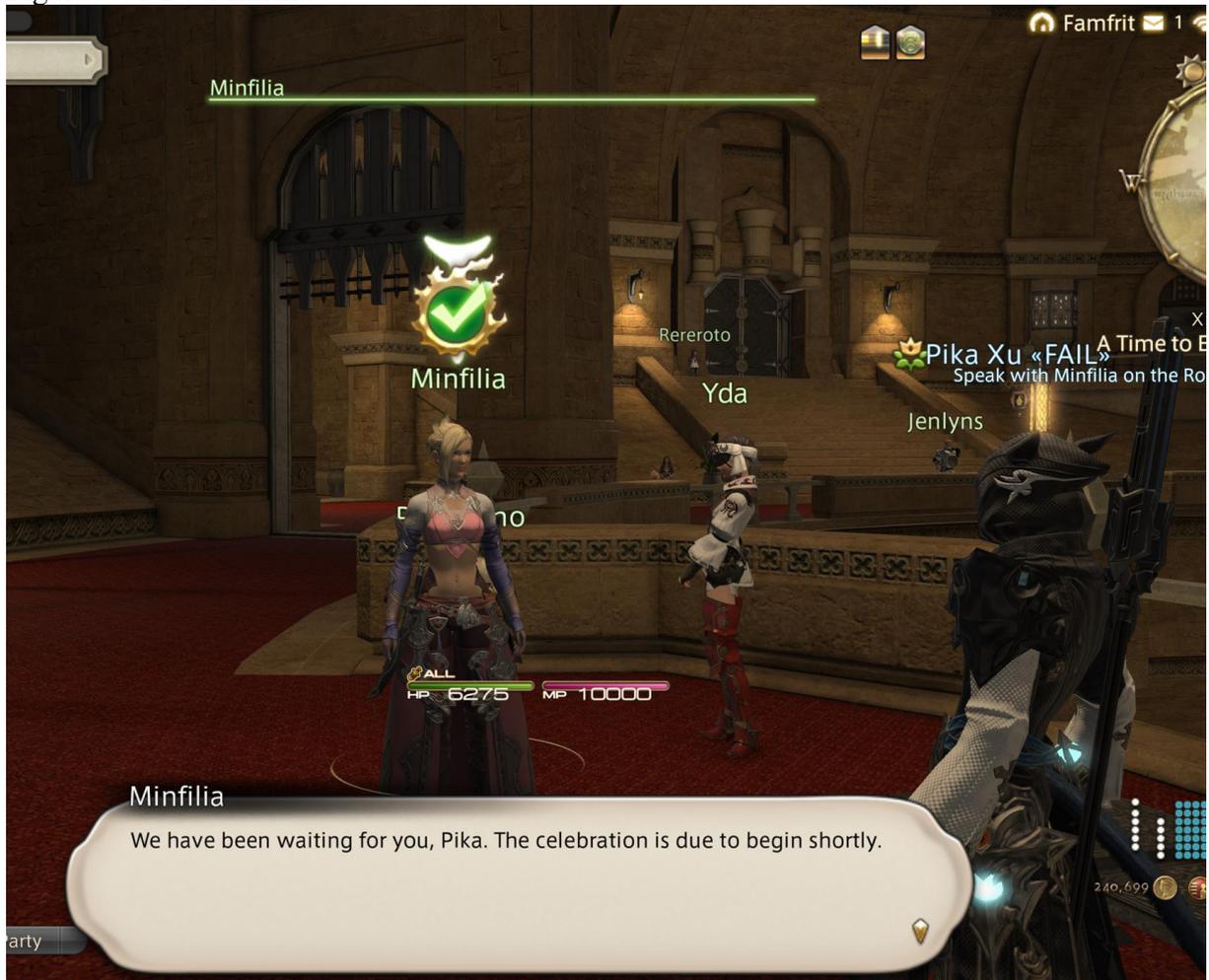
4.2.1.2 Personagens NPCs

Descrição e Usos:

Os NPCs são personagens que o jogador não pode controlar, então eles são definitivamente um componente de sistema. Existem uma quantidade massiva de NPCs nesse jogo desempenhando diversas funções. Eles podem ser mercadores, mestres de profissão, cenográficos ou simplesmente um personagem aleatório com uma história curiosa para te contar.

Existem NPCs que possuem uma importância maior na história do jogo. Alguns deles acompanham você durante todo um arco do jogo, como é o caso da Minfilia, líder dos Scions que conta com o jogador para resolver inúmeros desafios pelo bem de Eorzea.

Figura 3 - NPC Minfilia.



Fonte: autor.

Observações, levantamentos e Discussão

Curiosidades e relatos de experiências presenciados pelos jogadores sobre as histórias de NPCs também são assuntos relevantes e frequentemente presentes nas comunidades relacionadas ao jogo, pessoas compartilham prints de cenas específicas com relatos dos sentimentos experienciados abrindo espaço para mais pessoas falarem sobre o que também viveram nessas cenas.

Figura 4 - Interação de Jogadores – NPCs.



Fonte: autor.

4.2.1.3 Itens - Armas

Observações, levantamentos e Discussão

Armas são itens que podem ser equipados na mão do Avatar para serem usados em combate. Dependendo do Job escolhido, o jogador terá permissão para usar alguns tipos de arma, por exemplo: O Samurai é um Job que permite equipar espadas, já o Scholar te permite se equipar com um Livro ou tomo.

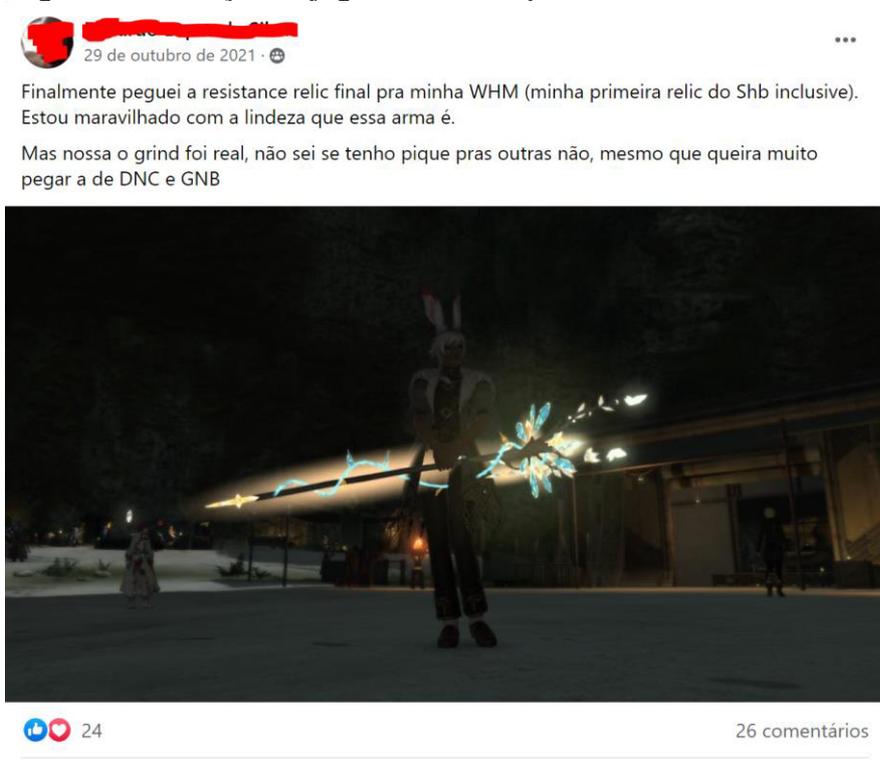
Elas carregam atributos para melhoria do avatar, possuem aparências desempenhando um papel crucial tanto no desempenho do personagem como no visual construído. Elas podem divergir na raridade, na qualidade (no caso de itens fabricados) ou no nível. Pois além do nível do personagem, todos os itens equipáveis possuem nível de item sendo sempre os mais poderosos os das expansões mais recentes.

Podem ser adquiridos através de recompensa por derrotar um inimigo, através de mercadores de equipamentos (alguns com moedas específicas para compra), no *Market Board* (mercado do jogo que fomenta o comércio entre jogadores) ou fabricados através com habilidades aprendidas em Jobs.

Observações, levantamentos e Discussão

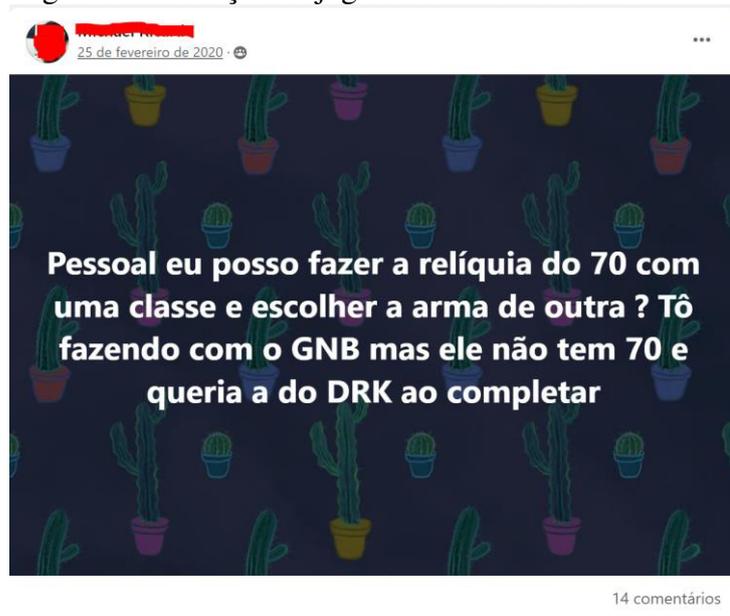
Existem atualmente no Eorzea Database um número de 4619 armas catalogadas. Assim como os personagens, armas também são motivos de discussões e interações nas comunidades do jogo. Foi possível identificar postagens relacionadas à aparência do avatar, de alguma arma obtida através de recompensa ou de dúvidas relacionadas ao equipamento.

Figura 5 - Interação de jogadores - Conquista de arma.



Fonte: autor.

Figura 6 - Interação de jogadores - Dúvida arma.



Fonte: autor.

4.2.1.4 Itens - Armaduras

Descrição e Usos:

Os usos e características de componentes que foram citados nas armas são similares às das armaduras. Estes equipamentos também possuem restrições pelo tipo de job, carregam atributos para melhorias e as maneiras de se obter são as mesmas maneiras das quais se obtêm as armas. Também são um fator crucial na aparência do personagem, fazendo com que o jogo disponha de um item exclusivo para modificar a aparência dos equipamentos, *Glamour*, permitindo se equipar com itens de nível alto, mas usar a aparência que desejar neste item.

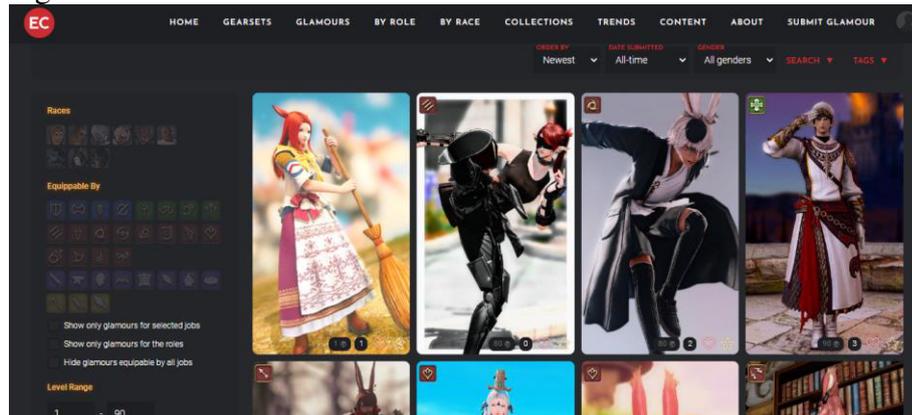
Algumas diferenças em relação às armas são que estes itens podem ser equipados em várias partes do corpo: pernas, mãos, ombros, cabeça, pés, punho. E as armaduras podem ser de 2 tipos: Podem ser para Jobs de combate ou para Jobs de profissão. Tanto as armaduras de combate como as de profissão têm seus atributos variáveis de acordo com o Job escolhido.

Observações, levantamentos e Discussão

Assim como as armas, as armaduras geram discussões na comunidade por motivos similares, sendo também a aparência um dos pontos relevantes para os jogadores.

Para além das discussões existentes em grupos nas redes sociais existe o EORZEA COLLECTION; onde jogadores podem compartilhar o visual criado com outras pessoas interessadas em *Glamour*.

Figura 7 - Eorzea Collection.



Fonte: autor.

Com um número de 10983 peças de armaduras catalogadas no EORZEA DATABASE, existe uma gigantesca capacidade de personalização dos personagens dentro do jogo, o que leva inclusive algumas *Free Companys* (seria o equivalente de Guildas ou Clãs presentes em outros MMORPGs) criarem eventos relacionados ao *glamour*.

Figura 8 - Interação de Jogadores - Evento de glamour.



Fonte: autor.

Outro ponto importante observado do *glamour* relacionado a socialização é sobre essa imensa possibilidade de customização. Isso permite o jogador expressar sua personalidade através da aparência construída no seu avatar. O estudo de Kaufmann e Diez-Morel (2022), também sobre FFXIV, mostrou que fatores de personalidade tem uma correlação significativa com a motivação para jogar e ainda no mesmo estudo foi encontrado que existe correlação entre fatores de socialização *in-game* com relacionamentos e customização. Talvez este fator

personalidade possa ser o motivo de que a EENV afetivo não ter correlação com nenhuma outra, já que essa singularidade na forma de como é construída a personalidade de cada jogador possa refletir de uma forma inconsistente na maneira em que cada pessoa é afetada pelo jogo.

4.2.1.5 Itens - Ferramentas (Tools)

Descrição e Usos

Ferramentas também são itens que se equipam nas mãos, são para os *Jobs* de profissão o mesmo que as Armas são para os *Jobs* de combate. Possuem atributos próprios relacionados ao tipo de *Job* destinado e possuem valor relevante para a aparência do personagem.

Podem ser obtidas através do comércio no jogo, como recompensa de *quests* ou podem ser construídas pelo próprio jogador se este aprendeu a habilidade para tal.

Observações, levantamentos e Discussão

Segundo o EORZEA DATABASE, existem 1056 ferramentas catalogadas atualmente no jogo.

4.2.1.6 Itens - Acessórios

Descrição e Usos

São peças de equipamentos para equipar em Pulsos, Orelhas, Pescoço e Dedos. Também são considerados acessórios a *Soul Crystal*, que é uma pedra relacionada à classe/*Job*. Da mesma forma que os outros equipamentos anteriores, são como as peças de armadura, possuem atributos, nível de item e possuem relevância para a aparência do personagem, apesar de serem mais discretos.

As maneiras de se obter os acessórios são as mesmas de se obter outros equipamentos, com exceção da *Soul Crystal* que se obtém durante a *Questline* do *Job* relacionado.

Observações, levantamentos e Discussão

Existem 3839 acessórios catalogados no EORZEA DATABASE. Apesar de serem detalhes, alguns desses itens podem ser considerados de grande importância para uma parcela dos jogadores, inclusive com o poder de influenciar a decisão de compra por parte de alguns.

Figura 9 - Interação de Jogadores – Acessório.



Fonte: autor.

4.2.1.7 Itens - Medicamentos e Refeições

Descrição e Usos

São consumíveis que o jogador usa para recuperar vida, energia, se curar de algum efeito negativo (cegueira, envenenamento etc.), ou receber algum *buff* (vantagem) no jogo. Como exemplo podemos citar o *Calamari Ripieni*, que além de bônus de habilidade para o Job concede 3% de bônus de experiência ganha por 30 minutos de duração. Além de uma descrição do sabor e qualidade do alimento.

Figura 10 - Item: Calamari Ripieni.



Fonte: autor.

Observações, levantamentos e Discussão

É importante ressaltar que Medicamentos possuem uma importância grande para mecânicas de combate dentro do jogo. E as refeições, dentro de um jogo de RPG, podem ter sua função social como elemento compositivo de uma comemoração *in-game*.

Figura 11 - Interação de Jogadores - Evento de FC.



Fonte: autor.

4.2.1.8 Itens - Materiais

Descrição e Usos

São itens utilizados como reagentes para a confecção de outros itens, itens para modificar a cor de outros itens (*Dye*) ou mesmo parte de um item maior como uma *Airship*. Podem ser obtidos de diversas formas: profissões de coleta, confeccionar um material a partir de outros materiais, recompensa ou no mercado do jogo.

Observações, levantamentos e Discussão

Estão catalogados atualmente 4326 itens materiais no EORZEA DATABASE, sendo que a maioria desses Geralmente são usados como recursos de algum *Job* de profissão em específico.

4.2.1.9 Itens - Montarias

Descrição e Usos

Um elemento comum nos MMORPGs como um todo, também presente no FFXIV. Servem de veículo para os avatares e personagens. Os jogadores geralmente tendem a colecionar este tipo de item e algumas montarias podem ser mais significativas para alguns jogadores. Elas variam em aparência e animação e no FFXIV algumas montarias possuem música personalizada.

Figura 12 - Interação de Jogadores - Conquista de montaria.



Fonte: autor.

Podem ser componentes do jogador (quando o jogador manipula o veículo), de outros jogadores (quando outros jogadores usam a montaria) ou até mesmo do sistema (quando um NPC está usando uma montaria).

Observações, levantamentos e Discussão

A primeira montaria que ganhamos no jogo é o Chocobo, uma ave bem conhecida da franquia Final Fantasy. É uma montaria e ao mesmo tempo um ajudante de batalha, que você pode fazê-lo ganhar experiência em combate e aprender novas habilidades. Além disso, o Chocobo é uma montaria que você pode vestir trajes nele para modificar sua aparência.

O jogo conta com mais de 200 montarias e a lista completa pode ser encontrada no site do FFXIV COLLECT²; nessa plataforma também é possível ouvir a música das montarias que possuem um som customizado.

² <https://ffxivcollect.com/mounts>

4.2.1.10 Itens - Mascotes

Descrição e Usos

Um item colecionável, são pequenos seres animados que tem a função basicamente de ficar ao lado e acompanhar o avatar em vários locais do jogo. Podendo inclusive acompanhar o jogador dentro de um *Duty*.

Observações, levantamentos e Discussão

Alguns desses *Minions* podem ser supervalorizados dentro do mercado do jogo. Podendo custar na casa de Milhões de *gil* (moeda do jogo). Alguns destes são miniaturas de outros personagens ou monstros do jogo e podem ter um significado especial para alguns jogadores. Outros são extremamente raros, o que aumenta o preço e são disputados por jogadores colecionadores.

4.2.1.11 Itens - Outros

Descrição e Usos

Existem ainda uma quantidade enorme de itens que podem ser úteis aos jogadores e cumprir funções sociais, mas podemos destacar aqui com bastante ênfase os itens decorativos (móveis, decorações de parede, portas, janelas e etc). Estes são usados na mecânica de Housing do jogo, as *Free Companies (FC)* podem criar suas casas e membros destas podem criar os seus quartos nessas casas.

Observações, levantamentos e Discussão

É notável que o *Housing* é um ponto muito social do jogo. Os jogadores usam esses espaços para comemorações, eventos, reuniões e até mesmo criam espaços personalizados para receber pessoas no mundo virtual (Cafés, boates etc.).

Figura 13 - Interação de jogadores - Café YaCute



Fonte: autor.

Observações gerais sobre os itens quanto ao seu uso

Os itens de uma maneira geral podem caminhar entre as três classificações, podem ser do jogador, de outro jogador ou de sistema (geralmente quando está em uso ou na posse de um NPC).

4.2.1.12 Componentes de interface - Cursor

Descrição e usos

Um componente pertencente somente ao jogador, este pode ser usado para selecionar outros componentes com o qual o jogador pode interagir.

Observações, levantamentos e Discussão

Talvez uma das poucas funções sociais deste componente seja a de selecionar outros jogadores para interagir com eles, seja uma interação casual para um bate-papo ou uma interação de suporte durante uma mecânica de combate.

4.2.1.13 Componentes de interface - Barras de Ações

Descrição e usos

As barras de ações são Componentes do Jogador, onde o jogador coloca os botões das habilidades ou outras funções que ele usará na sua rotina dentro do jogo. São componentes que podem ser personalizados de acordo com o tamanho, com a forma, opacidade ou número de botões.

Observações, levantamentos e Discussão

As barras de ações podem ter ou não uma função social vai depender do que o jogador coloca nela. É possível colocar expressões, atalhos para montarias, minions e vestimentas. Porém, para além da função de armazenar botões, a interface pode ser usada como assunto para interação de jogadores através do compartilhamento de informações sobre jogabilidade, o que inclui maneiras mais ergonômicas e eficientes de organizar botões de interface para *Jobs* em específico (*keybinding*). Esse compartilhamento é uma forma de interação que pode levar a construção de relações sociais entre os jogadores e pode ser uma função social deste componente de forma indireta, por mais que não seja sua função de fato.

Figura 14 - Interação de jogadores - Compartilhar aprendizado.



Fonte: autor.

É importante observar também que este componente está ligado diretamente à aspectos da dimensão TÁTICO da ENV. E de acordo com os resultados obtidos na Matriz de Pearson, o elemento TÁTICO possui com correlação fraca positiva (0,388) e significativa ($p <$

0.001) comparado aos elementos LAÇO-AFETIVO da ERS. Fortalecendo a hipótese de que a habilidade e conhecimento do jogador sobre seu papel no jogo pode ter uma certa influência nos relacionamentos dentro do jogo.

4.2.1.14 Componentes de interface - Chat

Descrição e usos

O chat é a ferramenta utilizada para comunicação textual no jogo. Ele pode ser dividido em diversos canais, cada um para um devido fim de comunicação e o jogador pode personalizar o tamanho do chat na tela, o tamanho das letras e quais canais que deseja ver.

É um componente compartilhado usado pelo jogador, por outros jogadores e até mesmo para avisos de sistemas e frases de NPCs.

Observações, levantamentos e Discussão

Talvez esta seja a ferramenta com uma das funções sociais mais importante dentro do jogo, a de se comunicar. No FFXIV existem chats exclusivos para se comunicar com membros de uma *Party*, com membros da *FC* e até mesmo um canal exclusivo para novatos, dedicado especialmente para novos jogadores que desejam tirar suas dúvidas de iniciantes. Canais como o *Novice* são um espaço muito eficiente para *FCs* que procuram novos integrantes, tende-se a encontrar pessoas muito interessadas em interagir, conhecer mais sobre o jogo e fazer novas amizades.

4.2.1.15 Componentes de interface - Mapa

Descrição e usos

Como em todo MMORPG, um mapa serve para orientar o personagem no mundo em que ele se encontra. Ele pode mover, redimensionar e mudar a área do mapa que deseja ver.

Observações, levantamentos e Discussão

Talvez a única função social do mapa seja a de aprendizado geográfico. Conhecer onde ficam os pontos importantes para o jogador, onde encontrar as pessoas da sua *FC*. Através desses aprendizados de conhecimento do mundo e seus territórios é possível construir uma melhor capacidade de socialização. Dentro de uma perspectiva da sociologia, talvez possamos considerar este aprendizado territorial como uma espécie de apropriação de espaço (digital) feita pelos jogadores.

4.2.2 Ambiente

4.2.2.1 Parte/TODO

O jogo se passa no continente de Eorzea, no mundo de Hydaelyn. O Continente é dividido em três grandes regiões:

La Noscea (uma região marinha) onde se localiza a talassocracia de Limsa Lominsa, principal potência marítima do continente (Figuras 15).

Figura 15 – Cenários de Limsa Lominsa.



Fonte: autor.

Black Shroud, uma região rica em áreas florestais onde se localiza a Nação Floresta de Gridania (Figuras 16).

Figura 16 – Cenários de Gridania.



Fonte: autor.

Thanalan, uma região desértica onde se localiza o sultanato de Ul'Dah. Uma cidade rica que pode ser representada como uma potência comercial e bélica do continente (Figuras 17).

Figura 17 – Cenários de Ul'Dah.



Fonte: autor.

4.2.2.2 Estado

O ambiente do jogo é um mundo aberto controlado pelo sistema, clima, ciclos de dia e noite e alguns eventos que ocorrem dentro do jogo podem ser representados com uma decoração/ornamentação específica dos ambientes *in-game*. Apesar do ambiente ser controlado em grande parte pelo sistema, os jogadores também são uma parte integrante desse ambiente. Por se tratar de um MMORPG, muitos jogadores estão online ao mesmo tempo e podem interferir no rumo de eventos que ocorrem dentro do ambiente do jogo. Além disso, entra de novo aqui um ponto para discussão sobre a apropriação do espaço no jogo pelo jogador como uma função social do ambiente nesse modelo de jogo.

Figura 18 - Interação de Jogadores - Comemoração aleatória na ponte.



Fonte: autor.

4.2.2.3 Escala

Os avatares podem ser do tamanho equivalente ao de um humano, assim como podem ser bem maiores ou menores que um humano comum dependendo da espécie (*race*) escolhida. As escalas dos elementos do ambiente tendem a apresentar proporções mais realistas quando se fala de natureza, arquitetura e outros elementos compositivos dos espaços no jogo.

Como os NPCs e outros jogadores também podem ser considerados elementos compositivos do ambiente, é importante enfatizar que eles apresentam uma proporção realista perante o avatar do jogador. Sendo que alguns monstros, como alguns dragões que enfrentamos em *Duties* podem chegar à uma escala colossal.

Figura 19 - Imersão em jogo - Dragão de tamanho colossal.



Fonte: autor.

4.2.2.4 Vetores

É um jogo que funciona em 3D, podendo o jogador se movimentar em qualquer direção e até voar quando está usando alguma montaria. Existe a possibilidade de teleport através das redes de cristais também (*Aetheryte*) que o jogador pode utilizar para mover-se em grandes distâncias no continente (de uma cidade para outra) ou usar o *aethernet* de uma das três cidades principais para se transportar rapidamente de um ponto a outro da cidade.

4.2.2.5 Outros pontos de Discussão sobre o elemento ambiente

No resultado da EENV espacial, é possível notar um bom score obtido pelos jogadores (média = 8,72), o que pode indicar um bom conhecimento do espaço do jogo. Além disso outro score alto obtido foi a EENV tático (média = 9,02), e as duas dimensões citadas possuem uma correlação alta positiva (0,752) e significativa ($p < 0.001$), indicando que o conhecimento do ambiente desse jogo influencia diretamente na capacidade tática do jogador, necessária nas mecânicas de grupo dentro dos *Duties*. Esse dado pode ser relevante para a construção de uma relação por conta da jogabilidade destes conteúdos coletivos, onde as ações individuais de 1 único jogador dentro de um *Duty* podem influenciar todo o resto.

De acordo com os dados encontrados através das escalas EENV e ERS existe uma correlação significativa do conhecimento do espaço em que se joga com laços afetivos e atividades compartilhadas. Esses dados podem servir de reforço fortalecer o discurso de que

assim como em um espaço físico, as pessoas podem se beneficiar da apropriação do espaço digital, tornando-se parte daquele ambiente como observado neste estudo e assim como descrevem Augusto e Barriga (2017) em seu estudo “Do consumo à apropriação dos MMORPGs”:

Este espaço resultará da constante interação que se vai estabelecendo entre criadores/designers e jogadores. Assim, importa perceber que o jogo não é um terreno pré-definido onde o jogador apenas deve entrar e ‘vestir’ um novo personagem, deixando de lado todo o ‘capital’ que transporta consigo no cotidiano. Muito pelo contrário, o jogador é chamado a participar na construção da sua própria realidade de jogo. Esta construção partilhada do espaço de jogo vem democratizar o processo de produção e manutenção do mesmo, favorecendo deste modo o terreno virtual. Assim, o jogo adquire a possibilidade de ir ao encontro dos jogadores que dele usufruem, permitindo que se sintam parte integrante do mesmo.

4.2.3 Conjunto de Regras e Mecânicas do Jogo

Nesta etapa de análise Järvinen (2008) orienta a elaboração de uma análise conjunta dos dois elementos: Conjunto de Regras e Mecânicas do jogo. Ênfase que a prioridade desta etapa será a identificação dos objetivos e restrições impostas aos jogadores que podem ter uma relação com os aspectos sociais trabalhados no jogo e suas análises de mecânicas chaves correlacionadas em paralelo à uma discussão dos pontos encontrados.

Logo de início é possível identificar que o jogo apresenta alguns objetivos de Disputas por Fins Desejáveis (DFD), dentre estes estão o ato de colecionar alguns itens como montarias, *glamour*, *minions* ou outros itens colecionáveis assim como as próprias relações sociais construídas ou habilidades novas aprendidas podem ser considerados objetivos de conquista. Tais atividades já foram discutidas nos Avatar e Componentes.

Ainda dentro dos objetivos de DFD temos alguns objetivos de prazer. O FFXIV é um jogo muito bem elaborado no aspecto Audiovisual e claramente um dos objetivos relevantes para do jogo é a contemplação dos diversos ambientes do jogo (aparência e sons) pelos jogadores como uma atividade de entretenimento e relaxamento. Dar-se a perceber que o sistema de ambientes foi cuidadosamente projetado para fazer o jogador se sentir imerso no mundo do jogo, com músicas customizadas para ambientes, situações e até montarias. Além de contar com áudio espacial para aumentar a sensação de realismo.

Identificados também alguns objetivos de conquistas (OCon), como o aprendizado de novas habilidades, que podem ser atingidos através de uma série de objetivos de Fins Imediatos (OFI). Por exemplo: para conquista o nível máximo com todas as habilidades do *job* de carpintaria, será necessário que o jogador conclua uma série de missões bem caracterizadas como um Objetivo Delta (OD) onde ele aprende e constrói vários itens para concluí-las, que seriam Objetivos Instrumentais (OI) dentro do jogo.

Além disso, o jogo conta com muitos objetivos de Evasão de Fins Indesejáveis (EFI), onde o jogador tem que lidar com ameaças urgentes que surgem no decorrer da história do jogo. Existem momentos na história em o jogador tem que lidar com povos refugiados de áreas de guerras buscando refúgio nas grandes cidades do continente o que caracteriza um objetivo de preservação (OP). Temos também a ameaça constante do império de *Garlean* como um objetivo de crise (OCri), onde as *Grand Companys* se unem para combater a invasão e o jogador no papel de protagonista como “*Warrior of Light*” entra nessa aliança para lidar com a ameaça iminente, o qual também é o objetivo global (OG) do jogo.

Como descrito na Tabela 4 a análise é feita para a identificação das mecânicas relacionadas ao objetivo global de FFXIV:

Tabela 5 - Análise de mecânica principal.

Mecânicas Principais				Mecânicas Locais	
Objetivo GLOBAL	Mecânica Primária	Sub mecânicas	Objetivo GLOCAL	Mecânicas Modificadoras	Objetivo LOCAL
Impedir o ataque do império de <i>Garlean</i> ao continente de Eorzea	<i>Leveling</i> (subir de level)	Procurar eventos no jogo que concedam experiência e/ou equipamentos como recompensa. Fazer a série de missões relacionadas ao <i>Job</i> escolhido.	Ficar mais forte e aprender habilidades novas.	Ao adquirir a experiência necessária sobre o level do <i>job</i> . Equipar-se com itens de nível maiores. Ao concluir uma série de missões do <i>Job</i> o personagem aprende uma nova habilidade.	Atributos do personagem aprimorados Habilidade nova aprendida.
	Combater Ameaças	Concluir missões relacionadas às ameaças presentes no jogo. Estas são as séries de missões principais do jogo.	Encontrar e derrotar um inimigo específico no mundo aberto ou concluir um <i>Duty</i> específico junto de outros	Usar as habilidades disponíveis nas barras de ações para atacar inimigos ou dar suporte à aliados. Esquivar-se das habilidades dos	Diminuir a vida do inimigo até o necessário para derrotá-lo. Geralmente até 0, mas algumas vitórias podem ser conseguidas sem tirar a vida por completa do inimigo, isto

			jogadores	<p>inimigos ou mitigar o dano delas.</p> <p>Usar itens para aprimorar habilidades ou remover efeitos negativos de outros jogadores</p>	<p>depende de momentos específicos da narrativa do jogo.</p> <p>Derrotar os inimigos de um <i>Duty</i> com pelo menos 1 jogador vivo ao final do último boss.</p>
--	--	--	-----------	--	---

Fonte: autor.

Existem algumas restrições que podem ser impostas aos jogadores no sistema de *Jobs*. Nele o jogador pode ter todos os *jobs* do jogo no mesmo personagem. Porém o level do personagem é diferente para cada *Job* que o personagem escolher usar, por exemplo: O jogador está de *Black Mage* no level 50 e resolveu aprender uma classe nova, esta nova função recém aprendida terá o level 1. Além disso, como o FFXIV é um jogo orientado à narrativa, o jogador necessitará concluir a linha de missões daquele *job* para desbloquear algumas habilidades chaves do seu personagem.

Figura 20 - Interface de Jobs do Avatar.



Fonte: autor.

Ainda nos sistemas de *jobs*, para usar um *job* o jogador tem que se equipar com a Arma e a *Soul Crystal* do *job* que deseja, havendo, portanto, uma restrição ao tipo de equipamento que cada classe pode utilizar. Existem restrições também em relação ao acesso de alguns *Dutys*, que podem exigir um progresso específico das missões principais no jogo ou um nível mínimo para o personagem acessá-lo.

Além das restrições criadas pelos sistemas temos as regras de convivência que podem ser criadas por grupos de jogadores e as políticas de comunidade dos desenvolvedores do jogo. Por exemplo: O jogo não proíbe o uso *addons* para medição de dano ou cura feita pelos jogadores que são muito comuns em MMORPGs, mas se você utilizar de tal ferramenta para constranger outros jogadores poderá ter sua conta suspensa ou banida do jogo. Os desenvolvedores do jogo prezam muito pelo bem-estar da comunidade o que tem sido um fator crucial para o sucesso do jogo, garantindo inclusive o prêmio de Suporte a Comunidade no *Game Awards* de 2021, já citado na introdução deste estudo. Tais políticas e regras de convivência restringem os comportamentos negativos (tóxicos) de jogadores que poderiam causar um mal-estar na comunidade ou em um grupo de jogadores.

O jogo também conta com restrições relacionadas ao acesso dos conteúdos mais atuais do jogo através da narrativa. Um jogador iniciante obrigatoriamente passa por todas as histórias das primeiras expansões do jogo, obrigando você a conhecer e se envolver com os personagens (NPCs ou outros jogadores) e locais do mundo. Através da análise de vivência e observação, pode-se identificar que este jogo foi feito para pessoas contemplarem e compreenderem todos os momentos históricos em detalhes. Com uma estrutura narrativa similar a séries de televisão, episódios que te prendem a curiosidade para saber o que vai acontecer nos próximos capítulos (missões) e com arcos bem estruturados de início e fim bem definidos. Além da história principal, muita coisa o jogo é orientado a narrativa: aprender um *job*, pegar a primeira montaria, ingressar numa *Grand Company* e muitas outras conquistas.

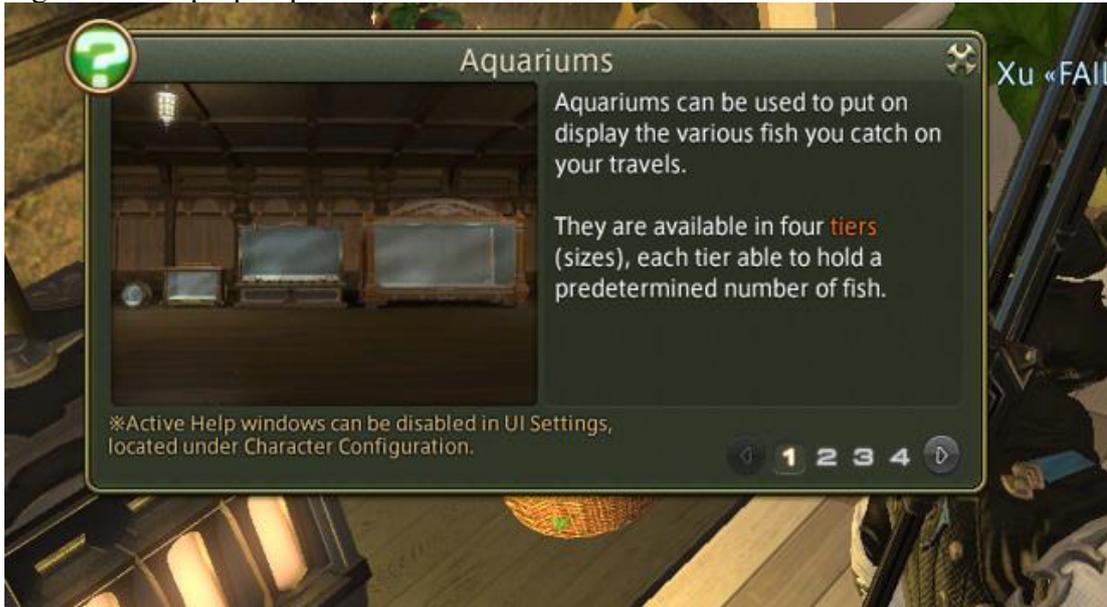
4.2.4 Informação

As informações estão divididas em: eventos, agentes, objetos e sistema.

4.2.4.1 Informação sobre Eventos

As informações sobre eventos são formadas a partir do sucesso ou falha de alguma ação por parte dos jogadores. Ao completar uma missão, *duty* ou *fate* sempre há um sinal sonoro específico (um som em tom comemorativo) que avisa que você completou aquele evento. Também ocorrem quando o jogador experimenta ou interage com algo pela primeira vez, nesta situação aparece na tela um *pop-up* explicando do que se trata essa nova descoberta.

Figura 21 - Pop-up Aquariums.



Fonte: autor.

Essas informações são importantes tanto a nível individual como a nível coletivo. Um pop-up de aprendizado é algo individual, serve para a evolução pessoal do jogador. Porém como já citado anteriormente, a capacidade individual de conhecimento tático de um jogador pode ter uma certa influência nas relações com outros jogadores. E as informações de sucesso ou fracasso em um *Duty* podem gerar reações emocionais positivas ou negativas respectivamente.

4.2.4.2 Informações sobre Agentes

Na tela de jogo em ambiente de mundo aberto ficam sempre disponíveis a vida e mana do avatar do jogador, o chat, informações sobre missões pendentes, quantidade de *gil que o jogador possui*, o mapa, informações sobre estado da conexão e caixa de entrada dos correios.

Dentro de um *duty* é possível notar o aparecimento da vida e energia de outros jogadores ao lado esquerdo superior, além da vida do inimigo marcado como alvo no topo

centralizada. E ficam disponíveis informações a respeito do progresso do *duty* do lado direito da tela, logo abaixo do minimapa.

Figura 22 - Tela de jogo em masmorra.



Fonte: autor.

4.2.4.3 Informações sobre Objetos

Navegando através do menu de personagem é possível ver os atributos relacionados aos status do avatar (força, destreza, intelecto e outros). Além de poder visualizar os itens equipados no personagem.

Figura 23 - Tela de atributos do personagem.



Fonte: autor.

No quesito de interação social, existe um dado na aba de reputação do personagem que é o número de recomendações que você recebeu de outros jogadores após completar um *duty*.

Figura 24 - Recomendação de Jogadores.

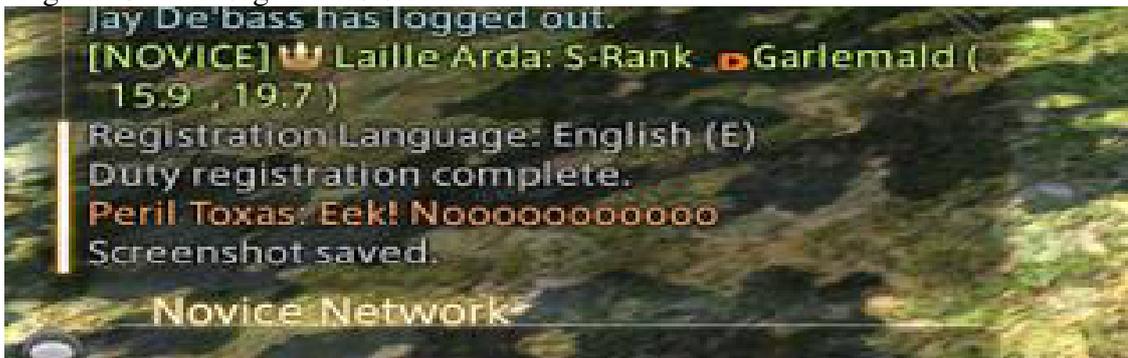


Fonte: autor.

4.2.4.4 Informações sobre Sistema

É possível ver mensagens de sistema constantemente aparecendo no chat, como você pode ver na figura a seguir uma confirmação de que uma captura de tela foi feita.

Figura 25 - Mensagem de Sistema.

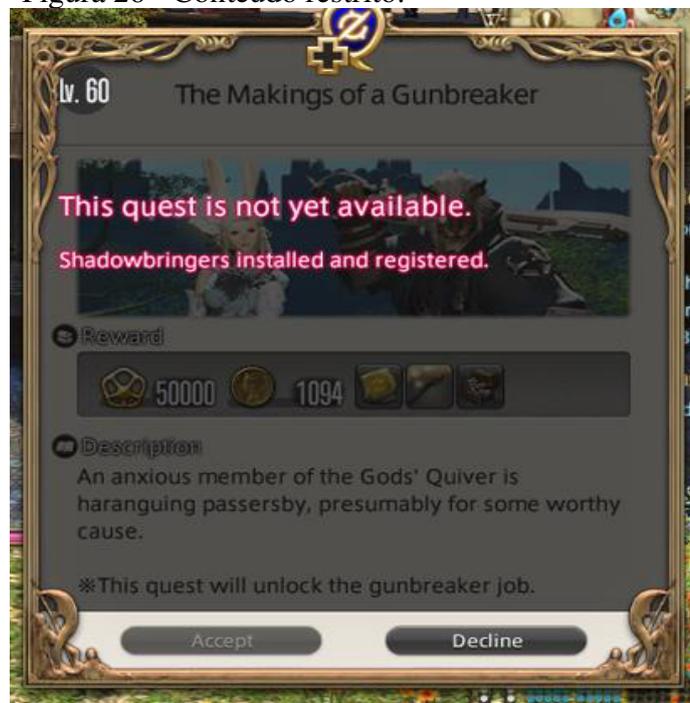


Fonte: autor.

Outras informações de sistemas podem estar presentes em elementos diversos do jogo. Como por exemplo: o status de busca por um *duty* contendo o tipo de busca que você fez, o tempo médio de espera e o quanto de tempo que faz desde que o jogador iniciou a busca.

É possível também ter mensagens de sistema quando algo é restrito para o jogador, como no exemplo abaixo, uma restrição ao jogador por não ser registrado na expansão que possui tal conteúdo.

Figura 26 - Conteúdo restrito.



Fonte: autor.

4.2.5 Tema

O Final Fantasy XIV é um jogo de rpg que contém ficção científica, fantasia e muitos elementos de notáveis das mais variadas culturas ao redor do mundo. É possível notar

elementos de jogos com temática medieval, como espadas e escudos, ao lado de elementos com alta tecnologia, como carros voadores.

Como todos os jogos da franquia Final Fantasy, este também possui um enredo onde jogador se une a um grupo de personagens para enfrentar um inimigo emergente. No caso de FFXIV o Império de Garlean, que pretende invadir o continente de Eorzea. Com o jogador no papel do *warrior of light*, ele se une a outros personagens (NPCs e outros jogadores) para derrotar este império.

No universo de FFXIV, as épocas são datadas como eras astrais (quando há tempos de paz e prosperidade) e eras umbrais (quando o mundo passa por dificuldades e geralmente em estado de calamidade). E o conflito desde jogo tem-se início no final da sexta era astral, quando Garlean decide tentar invadir as cidades de Eorzea. O império inimigo descobre que é possível usar a lua menor como arma se eles forçarem ela para baixo para colidir com o continente.

As forças de Eorzea se uniram e conseguiram impedir o avanço dos *Garleans*, porém o plano do império falhou e a lua na verdade era uma prisão para o Bahamut (um ser draconiano gigantesco já conhecido nas várias franquias de Final Fantasy) que teria sido construída pelos *Allagans* (uma civilização ancestral) para contê-lo. No processo de tentar atrair a lua, Bahamut se liberta e começa um episódio de devastação no planeta que dá início à sétima era umbral.

Louisoix Leveilleur, um estudioso e líder do Círculo do Saber (que mais tarde se tornaria *Scion of The Seventh Dawn*) envia os personagens que lutaram neste conflito (os jogadores) para o futuro, em um momento onde eles seriam necessários, e é onde começa a história atual do jogo, intitulada de Final Fantasy XIV: A realm reborn - A new beginning. No canal oficial do jogo no Youtube é possível assistir à cinemática que está relacionada a este episódio³.

A partir deste momento, o jogador entra no mundo de FFXIV em uma das 3 grandes cidades de Eorzea, onde começa a se descobrir como o *Warrior of Light* e reunir-se com outros personagens na aventura do jogo.

4.2.6 Interface

O jogo Final Fantasy XIV é um jogo digital e está disponível para consoles de videogame e para computador e é possível jogar usando controle de console ou mouse e teclado.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=h542YbZuwkQ>

Levando em consideração a ênfase deste estudo, os relacionamentos. Foi observado em comum que os jogadores se reuniam por meio de conferência de áudio, sendo assim necessário o uso de microfone nestes casos.

Ainda no quesito relacionamento, o jogo é *cross* plataforma. Permitindo assim que jogadores de console e PC possam jogar juntos.

4.2.7 Jogador

4.2.7.1 Posses do Jogador

O jogador em posse de seu avatar pode carregar consigo itens diversos, o tanto que couber nas suas bolsas e usá-los quando precisar/quiser. Possui suas montarias como veículos e mascotes como itens de coleção.

4.2.7.2 Agência do Jogador

O jogador deve perceber quando está correndo risco (níveis de vida baixo ou indicativo de ataque inimigo em área para se esquivar), o próprio jogo deixa esses momentos bem claros tornando natural para o jogador. Os jobs também possuem algumas maneiras de deixar mais natural a percepção do estado do avatar pelo jogador.

A exemplo: a classe *Black Mage* alterna entre habilidades de fogo e gelo para gerenciar poder de ataque e mana, quando o jogador está com 3 cargas de fogo ele possui alto poder de ataque e gasta muita mana. E quando ele possui 3 cargas de gelo, fica alta taxa de regeneração de mana. As *affordances* desses estados ficam claras com animações de esferas flamejantes ao redor do avatar (Figura 29), e que depois de habituado fica natural para o jogador perceber o estado que se encontra.

Figura 27 - Affordance esferas de fogo.



Fonte: autor.

4.2.7.3 Habilidades, conhecimento e perícias do Jogador

É necessário que o jogador seja familiarizado com as interfaces físicas (controle de console ou mouse +teclado). Fora isso, o jogo apresenta uma boa adaptação para novatos em MMORPGs, com explicações graduais e etapas de aprendizado bem definidas. Podemos notar isto também devido aos valores positivos obtidos nas escalas EENV TÁTICO (9,02) e EENV PERFORMANCE (7,44), os quais podem ser indícios de uma amostra de jogadores que dominam bem as habilidades e perícias necessárias para jogar.

4.2.7.4 Organização de Jogadores

Os jogadores podem se organizar em *Free Companies* e encontrarem outros jogadores para fazer conteúdo em conjunto. Além disso, através do *Duty Finder* o jogador entra em instâncias com outras pessoas aleatórias. É possível também conhecer e se organizar com outros jogadores fora do ambiente de jogo, como nas comunidades observadas nesta imersão.

4.2.7.5 Perfil Sociodemográfico dos Jogadores

Dos indivíduos que responderam ao questionário nº110, aproximadamente 1% do grupo alvo (9300 membros nos grupos de comunidades online), 73,6% se consideram do gênero masculino enquanto 22,7% identificam-se com o gênero feminino, dois não-binário e um agênero. A maioria (96,4%) não se considera transgêneros enquanto três pessoas dizem ser transgênero e 1 pessoa intersexo.

A faixa etária mais comum entre os participantes foi de 25 a 35 anos (64,5,2%); a segunda maior foi de 18 a 24 anos (28,2%), e a terceira de 36 a 50 anos (7,3%). A maioria é de solteiros (85,3%), 12,8% casados e 1,8% de divorciados.

A região do Brasil que concentrou o maior número de pessoas foi a Sudeste (50%), seguida da Nordeste (20%), Sul (15,5%), Centro Oeste (6,4%), Norte (5,5%); apenas 2,7% moram fora do país (2,7%).

O grupo étnico da maioria dos participantes foi de Branco (71,8%), seguido de Pardo (22,7%), Preto (4,5%) e Amarelo (0,9%).

A escolaridade da maioria dos participantes é de nível superior totalizando 74,5% (54,8% Graduados; 13,7% Especialistas; Mestrado 5,5%; Doutorado 4,1%). De nível médio foram 25,5%.

Quanto ao estado ocupacional, 68,2% das pessoas responderam que estavam trabalhando.

4.2.7.6 Levantamentos e Discussão sobre o elemento Jogador

A amostra coletada não representa a população Brasileira em geral, possuindo um perfil mais próximo da população de jovens adultos da classe média Brasileira, em sua maioria brancos, héteros, cisgêneros e com nível superior de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) contínua de 2019 (IBGE, 2020).

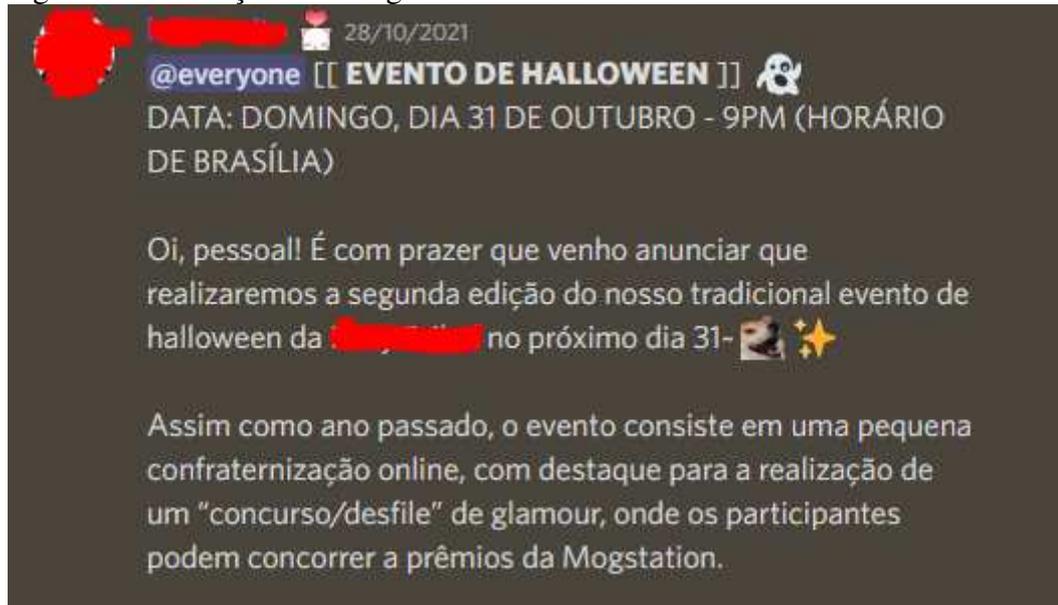
4.2.8 Contexto

Com relação ao contexto, foram realizadas uma análise por observação, uma imersão do contexto de jogo e os relacionamentos sociais e comportamentos de jogo durante a pandemia.

4.2.8.1 Análise por observação e Imersão do contexto de jogo

Durante uma imersão na comunidade de uma *Free Company*, percebe-se que o ato de jogar online em grupo ocorre com mais frequência nos turnos da noite durante a semana (segundas-feiras às sextas-feiras) ou durante os finais de semana, provavelmente devido ao cronograma de trabalho e estudo da maioria dos jogadores, que são no geral jovens e adultos que têm atividades letivas e laborais nos turnos matutino e vespertino durante a semana.

Figura 28 - Interação entre Jogadores - Evento de FC.



Fonte: autor.

Este comportamento de organizar convites para eventos como uma maneira de reunir os jogadores são aspectos que se relacionam com a dimensão AÇÃO EM CONJUNTO da ERS, mais especificamente a r.03 (“Convida os amigos do jogo para realizar outras atividades juntos”). Esta dimensão apresentou também números positivos (média = 7,66), e correlações significativas com outras de caráter coletivo (COMPARTILHADO, LAÇO-AFETIVO, CONFIANÇA e AGRESSÃO/RECONCILIAÇÃO). Indicando que investir nas ações em conjunto é um bom caminho para cultivar confiança e afeto de outros jogadores.

4.2.8.2 Dados sobre os relacionamentos sociais e comportamento de jogo durante a pandemia

Ao serem perguntados se foram convidados para o jogo por algum amigo, 48,2% afirmaram terem sido convidados. Além disso, quase todos os participantes afirmaram terem convidado algum amigo para jogar (94,5%).

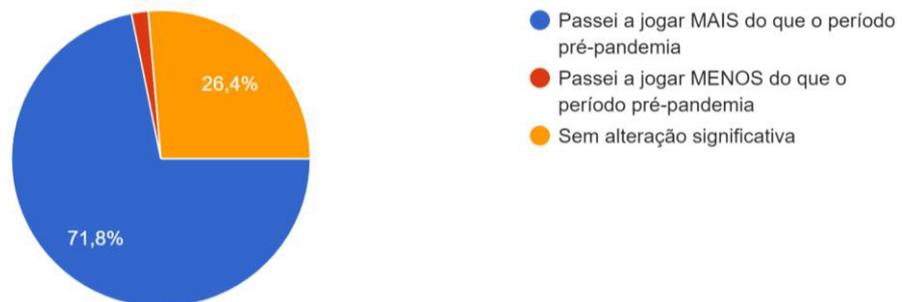
Sobre a frequência de Jogo no período anterior ao início da Pandemia do COVID-19, a maior parte dos entrevistados (60,9%) afirmou que jogava todos os dias. Jogavam três vezes ou mais por semana 29,1%, até duas vezes por semana 4,5% e demoravam mais que 7 dias entre um jogo e outro 5,5%.

Ao serem perguntados sobre como a pandemia afetou a sua relação com jogos online, uma porção de 71,8% afirmou que passaram a jogar mais do que o período pré pandemia. 26,4% alegaram que não houve alteração significativa em suas rotinas de jogo e apenas 1,8% passaram a jogar menos.

Gráfico 1 - Frequência de jogo na pandemia.

Durante este período da Pandemia do COVID-19, como foi a sua relação com jogos online?

110 respostas



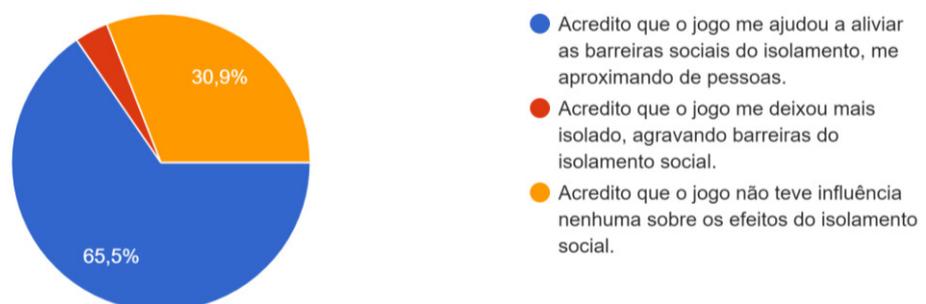
Fonte: autor.

Em relação ao jogo Final Fantasy XIV e os períodos de isolamento social enfrentados durante a pandemia, a maior parte (65,5%) respondeu que o jogo ajudou a superar as barreiras do isolamento, aproximando-os de outras pessoas. Acreditam que o jogo não teve influência sobre os efeitos do isolamento (30,9%) e acreditam que o jogo os deixou mais isolados (2,7%).

Gráfico 2 - Socialização no jogo durante o isolamento social.

Sobre sua SOCIALIZAÇÃO e o jogo Final Fantasy XIV nos períodos de isolamento social na Pandemia.

110 respostas



Fonte: autor.

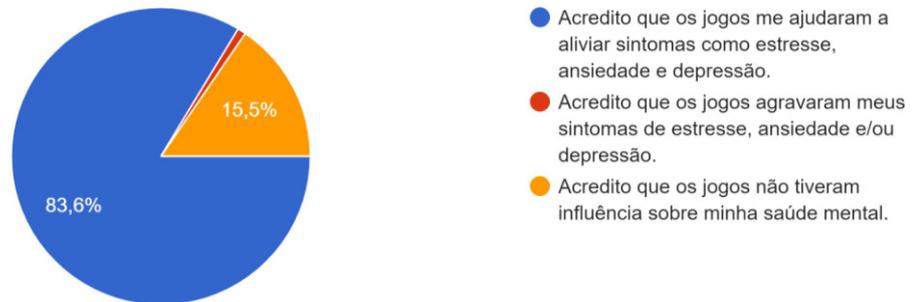
Sobre questões referente a saúde mental dos participantes e a relação desta com o jogo Final Fantasy XIV no período de pandemia. O maior número de pessoas (83,6%) acredita que o jogo ajudou a aliviar sintomas como estresse, ansiedade e depressão. 15,5% acreditam

que o jogo não teve influência sobre a saúde mental e 1 pessoa (0,9%) acredita que o jogo agravou os sintomas.

Gráfico 3 - Saúde mental e o jogo nos períodos de isolamento.

Sobre sua SAÚDE MENTAL e o jogo Final Fantasy XIV nos períodos de isolamento social da Pandemia

110 respostas



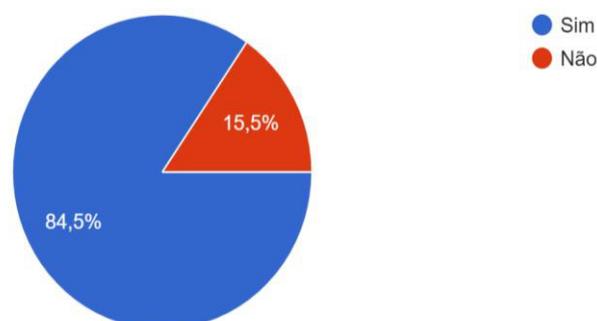
Fonte: autor.

Em relação às amizades feitas no jogo durante a pandemia, a maioria (84,5%) respondeu que fez novas amizades através do jogo contra 15,5% que não. Além disso, 98,1% responderam afirmaram que amigos do jogo estão presentes nas suas redes sociais na internet e 38,5% mencionaram que conheceram outros jogadores pessoalmente após conhecê-los através do jogo.

Gráfico 4 - Amizades novas no período de pandemia através do jogo.

Durante esse período de pandemia, você fez novas amizades através do jogo?

110 respostas



Fonte: autor.

4.2.8.3 Discussão do elemento contexto

A imersão mostrou que mesmo em um período de pandemia, os jogadores se organizavam para fomentar eventos dentro do jogo. Em grande parte, para momentos de socialização e conquistas coletivas.

Os resultados deste estudo foram similares aos do estudo de Shresta et al. (2020) que analisou universitários de medicina - onde tempo gasto em jogos online aumentou durante o período da pandemia do COVID-19, segundo os autores este comportamento é devido ao estresse causado pelo lockdown e a crença de que jogar serve para aliviar o estresse, o que também é encontrado como outro ponto em comum. A maioria dos jogadores relatou que o jogo serviu para aliviar os sintomas de stress, ansiedade ou depressão. Em contrapartida, existem outros estudos que mostram um lado negativo do ato de jogar. Segundo Achab et al. (2021), pessoas em estado patológico de vício em jogos - adictos de MMORPG - têm mais dificuldades nos aspectos sociais, financeiros, conjugais, familiares e profissionais de suas vidas do que indivíduos que não são adictos.

Quando se fala de barreiras sociais criadas pelo lockdown e isolamento social, o estudo mostrou que o fato de estarem isolados fisicamente, para jogadores de MMORPGs, parece não ser uma barreira para construção de relacionamentos sociais. Foi observado nas imersões e na análise de elementos do jogo que o espaço digital no jogo FFXIV e de suas comunidades associadas nas redes sociais podem ser sim um espaço de interação e formação de relações, já que a maior parte dos jogadores afirmaram terem feito novas amizades no jogo durante o período da pandemia e que o jogo ajudou a aliviar as barreiras impostas pelo isolamento social, aproximando-os das pessoas.

Olhando para a escala ERS, é importante enfatizar que a ocorrência das correlações altas e significativas entre as dimensões LAÇO-AFETIVO com CONFIANÇA e LAÇO-AFETIVO com AÇÃO EM CONJUNTO nesta amostra de jogadores, pode ser um reflexo de muitos dos aspectos relacionados a comunidade encontrados na análise de elementos do jogo, dentre estes o fato da maior parte dos conteúdos serem feitos de forma coletiva: *duties*, *housing* e os eventos das FCs. Refletem também o motivo de quase a totalidade dos jogadores alegarem que os amigos dos jogos estão presentes nas suas redes sociais e que uma parcela conheceu pessoalmente outras pessoas após conhecê-las no jogo. Isso mostra que jogar junto pode ser um meio para criar laços com outras pessoas e consequentemente ganhar a confiança, pois ao considerar o relacionamento como algo dinâmico, podemos afirmar que é possível uma amizade começar em um *Duty* aleatório se tornar algo profundo e gratificante no decorrer dos anos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo mostrou que o MMORPG *Final Fantasy XIV* foi um local para construção de relacionamentos sociais e que serviu para aliviar as barreiras impostas pelo isolamento social durante a pandemia da COVID-19, coincidindo com dados coletados por estudos similares a este no mesmo período.

As características encontradas no jogo através da análise dos elementos mostram que os jogadores usavam espaços do jogo e de comunidades relacionadas para se socializarem, se expressarem e se apropriarem do espaço digital durante esse período difícil para a sociedade brasileira e internacional.

Além dos aspectos envolvendo relacionamentos sociais, os dados coletados também apontam para uma questão relacionada à desigualdade econômica, onde a classe média Brasileira que possivelmente por ter mais recursos disponíveis, como o acesso à este jogo, pode ter passado menores dificuldades para se socializar e manter conexões com outras pessoas de forma segura sem expor ao risco de contágio. Este dado pode servir de um ponto de partida para outro estudo que aborda acesso a tecnologias digitais e desigualdade.

Ainda foi possível observar que na análise dos elementos dos jogos a expressão da própria personalidade dos jogadores através da customização de seus avatares, o que pode nortear um futuro estudo aprofundado neste achado, podendo ser usado alguma escala que englobe dimensões de customização para análise.

Sobre as dificuldades e as limitações do trabalho, nota-se que para fazer a imersão no jogo com qualidade e poder tirar proveito da melhor experiência possível é necessário um equipamento de hardware com um valor de aproximadamente 4 mil reais nos dias atuais

Requisitos Recomendados de Sistema para Final Fantasy XIV:

- SO: Windows 8.1 64 bit, Windows 10 64 bit, Windows 11 64 bit
- Processador: Intel Core i7 3GHz ou superior
- Memória: 8 GB de RAM
- Placa de vídeo: NVIDIA GeForce GTX 970 ou AMD Radeon RX 480 ou superior (FullHD/1080p)
- DirectX: Versão 11
- Armazenamento: 80 GB de espaço disponível

Além da conexão de Banda Larga de internet e valor de mensalidade pago em Dólar Americano, moeda cujo o valor ultrapassou a casa dos 5 reais durante o período de 2020. Os gastos com mensalidade podem ultrapassar os 300 Reais anuais.

Ainda é possível analisar com aprofundamento as dimensões coletadas pela EENV e ERS individualmente, para explorar de maneira mais detalhada as correlações entre os itens

constituintes de cada dimensão individualmente e também buscar mais respostas com o cruzamento de dados destas informações e os dados encontrados na análise dos elementos do jogo.

REFERÊNCIAS

- ACHAB S. et al. **Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population.** BMC Psychiatry. 11: 144, 2011.
- ARGYLE, M. **The psychology of happiness.** New York: Taylor & Francis. 2001.
- AUGUSTO F.R. e BARRIGA A.C. **Do consumo à apropriação dos MMORPGs.** Comunicação Pública [Online], 12(22), 2017. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cp/1359>. Acesso em: jun. 2022.
- BARBALHO, L. M. **Jogos Críticos e os Argumentos Presentes em seus Elementos: o Caso de *This War Of Mine*,** Trabalho de Conclusão de Curso, Sistemas e Mídias Digitais, Universidade Federal do Ceará, 2017.
- BERNDT, T. J. **Exploring the effects of friendship quality on social development.** In W. M. Bukowski, A. Newcomb & W. Hartup (Eds.), *The company they keep: Friendship in childhood and adolescence* (pp. 346-365). Cambridge: University, 1996.
- BISQUERRA, R; SARRIERA, J.C; MARTINEZ, F. **Introdução à Estatística.** Porto Alegre: Artmed, 2004.
- BROWN, B.; BELL, M. **CSCW at play: ‘There’ as a collaborative virtual environment.** Proceedings CSCW 2004, ACM Press, New York, p. 350-359, 2004.
- CALLEJA, G. **Digital game involvement: a conceptual model.** Games and Culture, 2(3), 236-260, 2007.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.
- CONSALVO, M. **Cosmo-Play: Japanese Videogames and Western Gamers.** In: D.G. EMBRICK, J.T. WRIGHT & A. LUKACS, eds. **Social Exclusion, Power, and Video Game Play: New research in digital media and technology.** Plymouth: Lexington Books, 199-219, 2012.
- CRUZ D.V.A, **Juventude e Jogos Digitais: envolvimento e relações sociais através dos Massively Multiplayers Online Role-Play Games.** (Doutorado em Psicologia) - Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.
- DAVID, K. **The Art of Reasoning.** W. W. Norton & Company, New York, 1988.
- DISCORD. **Aplicativo de audioconferência para gamers.** Disponível em: <https://discord.com/>. Acesso em: fev. 2022.
- DUCK, S. e PERLMAN, D. (Eds.). **Understanding personal relationships.** London: Sage, 1985.
- EOZZEA COLLECTION, **Site para colecionadores do jogo Final Fantasy XIV.** <https://ffxiv.eorzeacollection.com/glamours>. Acesso em: jun. 2022.

FORZEA DATA BASE. **Banco de dados oficial do jogo FFXIV**. Disponível em: <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/playguide/db/>. Acesso em: jun. 2022.

FEAR, E. **Sakaguchi discusses the development of Final Fantasy [online]**. In HUTCHINSON, E.J. (2013) *Performative Identity and the Embodied Avatar: An Online Ethnography of Final Fantasy XIV*, 2007.

FEHR, B. **Friendship processes**. London: Sage, 1996.

FINAL FANTASY WIKI. **Banco de dados feitos por fãs do jogo FFXIV**. Disponível em: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Category:Final_Fantasy_XIV. Acesso em: jun. 2022.

GARCIA, A. **Psicologia da amizade na infância: uma revisão crítica da literatura recente**. *Interação em Psicologia*, 9(2), p.285-294, 2005.

GOLECHHA, M. **COVID-19, India, lockdown and psychosocial challenges: What next?** *International Journal of Social Psychiatry*, [S. 1.], p. 002076402093592, 2020.

HAIR, J.F; ANDERSON, R.E; TATHAM, R.L; BLACK, W.C. **Análise Multivariada de Dados**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

HINKLE D.E; WIERSMA W; JURIS S.G. **Applied Statistics for the Behavioral Sciences**. 5th ed. Boston: Houghton Mifflin; 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

HUTCHINSON, E.J. **Performative Identity and the Embodied Avatar: An Online Ethnography of Final Fantasy XIV**. (PhD of Philosophy in Sociology) - University of Warwick, Sociology Department, 2013.

IBGE, **Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101760.pdf>. Acesso em: jun. 2022.

JÄRVINEN, A. **Games Without Frontiers: Theories and Methods for Games Studies and Design**. Doctoral dissertation study for Media Culture. University of Tampere, Finland, Acta Electronica Universitatis Tamperensis, 2008.

JUUL, J. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness**. Level Up: digital games research conference proceedings. Utrecht University, 2003.

KAUFMANN D.; DIEZ-MOREL S.L. **Examining the Flow Experience in Final Fantasy XIV Online through the Lens of Player Personality and Motivation to Play**. Digital Games Research Association (DiGRA), 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Daniel-Kaufmann-3/publication/361909374_Examining_the_Flow_Experience_in_Final_Fantasy_XIV_Online_through_the_Lens_of_Player_Personality_and_Motivation_to_Play/links/62cc2ef93bbe636e0c54d83a/Examining-the-Flow-Experience-in-Final-Fantasy-XIV-Online-through-the-Lens-of-Player-Personality-and-Motivation-to-Play.pdf. Acesso em: jun. 2022.

Kelly, H. The classical definition of a pandemic is not elusive. In: WHO | **World Health Organization**. 2011. Disponível em: <https://www.who.int/bulletin/volumes/89/7/11-088815.pdf>. Acesso em: fev. 2020.

KIM, M. **Final Fantasy 14 Surpasses 24 Million Players**. IGN, 2021. Disponível em: <https://br.ign.com/final-fantasy-xiv-online/93728/news/final-fantasy-14-supera-24-milhoes-de-jogadores>. Acesso em: fev. 2022.

LODESTONE/WORLDSTATUS. Square Enix, Estatus dos servidores de Final Fantasy XIV em tempo real. [online]. Disponível em: <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/worldstatus/>. Acesso em: fev. 2022.

PASQUALI, L. **Instrumentos psicológicos: guia prático de elaboração**. Brasília: Ibapp, 1999.

PIERCE, M. et al. **Mental health before and during the COVID-19 pandemic: a longitudinal probability sample survey of the UK population**. The Lancet Psychiatry, [S. l.], p. S2215036620303084, 2020.

PLAY ONLINE. 2009. **April Topics**, 2009 [online]. Disponível em: http://www.playonline.com/pcd/topics/ff11us/0904/topics_all.html. Acesso em: jun. 2022.

PRIMO A. **Afetividade e relacionamentos em tempos de isolamento social: intensificação do uso de mídias sociais para interação durante a pandemia de COVID-19**. Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, 21(47), p. 176-198, 2020.

MAHMUD, M. S.; TALUKDER, M. U.; RAHMAN, S. M. **Does ‘Fear of COVID-19’ trigger future career anxiety? An empirical investigation considering depression from COVID-19 as a mediator**. International Journal of Social Psychiatry, [S. l.], p.002076402093548, 2020.

MATIAS, T.; DOMINSKI, F. H.; MARKS, D. F. **Human needs in COVID-19 isolation**. Journal of Health Psychology, [S. l.], 25(7), p. 871–882, 2020.

METACRITIC. 2010. **Final Fantasy XIV Online** [online]. Disponível em: <http://www.metacritic.com/game/pc/final-fantasy-xivonline>. Acesso em: jun. 2022.

MORIARTY, C. 2012. The Most Profitable Final Fantasy of All-Time is... [online], 2007. In: HUTCHINSON, E.J. (2013) Performative Identity and the Embodied Avatar: An **Online Ethnography of Final Fantasy XIV**, 2007. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/06/24/the-most-profitable-final-fantasy-of-all-time-is>. Acesso em: jun. 2022.

NARDI B., HARRIS J. **Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft**. International Handbook of Internet Research. Springer, Dordrecht, 2009.

NESTERIUK, S. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**. in L. SANTAELLA & M. FEITOSA, (Eds.), Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games (p23-36) São Paulo: Cengage Learning, 2009.

NEWZOO, **Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition**. 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>. Acesso em: jun. 2022.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Q&A On Coronaviruses (COVID-19)**. In: WHO | World Health Organization. 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/qa-detail/q-a-coronaviruses#>. Acesso em: 05 fev. 2022.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE / ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OPAS/OMS). OMS declara que novo tipo de coronavírus não constitui emergência de saúde pública de internacional. 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/23-1-2020-oms-declara-que-novo-tipo-coronavirus-nao-constitui-emergencia-saude-publica>. Acesso em: fev. 2022.

RANHEL, J. **O conceito de jogo e os jogos computacionais**. In L. SANTAELLA & M. FEITOSA, (Eds.), Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games (pp 3-22). São Paulo: Cengage Learning, 2009.

ROBBINS, T. et al. **COVID-19: A new digital dawn?** Digital Health [S. l.], v.6, 2020.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SHRESTHA, M.V. et al. **Gaming disorder among medical college students during COVID19 pandemic lockdown**. Kathmandu University Medical Journal, 18(2), p.48–52, 2020.

SOUZA, L.K.; HUTZ, C.S. **Relacionamentos pessoais e sociais: amizade em adultos**. Psicologia em Estudo, Maringá, 13(2), p. 257-265, abr./jun. 2008.

SQUARE ENIX. **Square Enix Businesses [online]**. In: HUTCHINSON, E.J. (2013) Performative Identity and the Embodied Avatar: An Online Ethnography of Final Fantasy XIV, 2013. Disponível em: <http://www.hd.squareenix.com/eng/group/index.html#game1>. Acesso: jun. 2022.

STATISTA. Value of the global video games market from 2011 to 2020 (in billion u.s. dollars). **Technical report, Statista**, 2016. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/>. Acesso: jun. 2022.

SENADO FEDERAL, **Relatório Final da CPI da COVID**. Brasília, 2021. disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/10/27/26/cpi-da-pandemia-o-que-mudou-na-nova-versao-do-relatorio>.

TAYLOR, S. **The Psychology of Pandemics: Preparing for the Next Global Outbreak of Infectious Disease**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2019.

THE GAME AWARDS 2021a. **Category Winner: The Best OnGoing Game**. Disponível em: <https://thegameawards.com/nominees/best-ongoing>. Acesso em: fev. 2022.

THE GAME AWARDS 2021b. **Category Winner: The Best Community Support**. 2021 Disponível em: <https://thegameawards.com/nominees/best-community-support>. Acesso em: fev. 2022.

TORALES, J. et al. **The outbreak of COVID-19 coronavirus and its impact on global mental health.** International Journal of Social Psychiatry, [S. l.], 66(4), p. 317–320, 2020.

WASSERSTEIN, R. L.; LAZAR, N.A. **The ASA's Statement on p-Values: Context, Process, and Purpose.** The American Statistician, 70 (2): 129–133, 2016.

XIAO, C. A. **Novel Approach of Consultation on 2019 Novel Coronavirus (COVID-19)-Related Psychological and Mental Problems: Structured Letter Therapy.** Psychiatry Investigation, [S. l.], 17(2), p. 175–176, 2020.

YEE, N.; DUCHENEAUT, N.; e NELSON, L. **Online gaming motivations scale: Development and validation CHI'12,** Austin, TX, 2012.

YOSHIDA, N. **Response to Congestion** (as of Dec. 15). Disponível em: <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/news/detail/e7388986bc24d5a1337e0beed057f7b5b78b9bb3>. Acesso em: fev. 2022.

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado por Bruno Cidade Barros como participante da pesquisa intitulada "Jogos Digitais como meios de socialização e formação de relacionamentos sociais durante o período da Pandemia do SARS-COV-2 (COVID-19). Um estudo de caso do Massive Multiplayer Online Role Playing Game: Final Fantasy XIV". Você não deve participar contra a sua vontade. Leia atentamente as informações abaixo e faça qualquer pergunta que desejar, para que todos os procedimentos desta pesquisa sejam esclarecidos. Serão 3 fases de perguntas objetivas que você pode conferir a seguir:

- Na primeira fase desta pesquisa, você irá responder um questionário sobre seus dados sócio demográficos. Onde perguntaremos sobre coisas como faixa etária, região do país que mora, grau de escolaridade e outros dados relacionados. Também perguntaremos sobre a sua relação com o jogo durante o período de isolamento social (Mar. 2020 aos dias atuais) referente ao período da pandemia do SARS-COV-2 (Covid-19).
- Na segunda fase, você irá responder algumas perguntas da Escala de Envolvimento do Jogo (EENV). metodologia desenvolvida por Cruz D.V.A (2012) em sua tese de doutorado como um método quantitativo de para medir a autopercepção de envolvimento do jogador com o jogo.
- Na terceira fase, você irá responder algumas perguntas da Escala de Relacionamentos Sociais em Jogos. metodologia desenvolvida por Cruz D.V.A (2012) em sua tese de doutorado como um método quantitativo de para medir a autopercepção de dos relacionamentos que o jogador tem com outros jogadores.
- Para participar da pesquisa é necessário que você tenha 18 anos ou mais de idade e ter jogado Final Fantasy XIV em algum momento do período que compreende, no mínimo, Mar. 2020 até os dias atuais (Fev. 2022).

Quero que você saiba também que a qualquer momento você poderá recusar a continuar participando da pesquisa e que também poderá retirar o seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer prejuízo. Garantimos que as informações conseguidas através da sua participação não permitirão a identificação da sua pessoa, exceto aos responsáveis pela pesquisa, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.

Pesquisador: Bruno Cidade Barros

Orientador: Mestre Glaudivney Moreira Mendonça Junior

Instituição: Instituto UFC Virtual - Universidade Federal do Ceará

Endereço: Avenida Humberto Monte, S/N - Campus do Pici

Contato: (85) 9 9754 9596 - brunocidadeufc@gmail.com

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO DE DADOS SÓCIO-DEMOGRÁFICOS E COMPORTAMENTOS RELACIONADOS AO JOGO FFXIV NO PERÍODO DE PANDEMIA

2. Eu declaro que é de livre e espontânea vontade que está como participante de uma pesquisa. Eu declaro que li cuidadosamente este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e que, após sua leitura, tive a oportunidade de fazer perguntas sobre o seu conteúdo, como também sobre a pesquisa, e recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas. *

Marcar apenas uma oval.

- Concordo em participar da pesquisa
 Não concordo

Dados sócio-demográficos

Nesta fase você irá responder um questionário sobre seus dados sócio demográficos. Onde perguntaremos sobre coisas como faixa etária, região do país que mora, grau de escolaridade e outros dados relacionados.

3. Sobre gênero, você se considera: *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
 Feminino
 Prefiro não dizer
 Outro: _____

4. Você é Transgênero? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Prefiro não dizer
 Outro: _____

5. Qual a sua faixa etária? *

Marcar apenas uma oval.

- 18 à 24 anos
 25 à 35 anos
 36 à 50 anos
 A partir de 51 anos

6. Qual o seu estado civil? *

Marcar apenas uma oval.

- Solteiro
- Casado
- Viúvo
- Separado / Divorciado

7. Em qual região do país você mora atualmente? *

Marcar apenas uma oval.

- Norte
- Nordeste
- Centro-Oeste
- Sudeste
- Sul
- Moro fora do país

8. De acordo com a classificação usada pelo IBGE, como você define sua etnia? *

Marcar apenas uma oval.

- Branca
- Preta
- Parda
- Amarela
- Indígena
- Prefiro não dizer

9. Qual seu nível de escolaridade? *

Marcar apenas uma oval.

- Fundamental
- Médio
- Superior
- Especialista
- Mestrado
- Doutorado

10. Atualmente trabalha? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

11. Foram seus amigos que o convidaram você para o jogo online? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

12. Você chegou a convidar amigos para jogar? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

13. Com que frequência você costumava jogar online antes da pandemia? *

Marcar apenas uma oval.

- Todos os dias
 3 vezes ou mais por semana
 Até 2 vezes por semana
 Demoro mais que 7 dias para um novo login

14. Durante este período da Pandemia do COVID-19, como foi a sua relação com jogos online? *

Marcar apenas uma oval.

- Passei a jogar MAIS do que o período pré-pandemia
 Passei a jogar MENOS do que o período pré-pandemia
 Sem alteração significativa

15. Sobre sua SOCIALIZAÇÃO e o jogo Final Fantasy XIV nos períodos de isolamento social na Pandemia. *

Marcar apenas uma oval.

- Acredito que o jogo me ajudou a aliviar as barreiras sociais do isolamento, me aproximando de pessoas.
 Acredito que o jogo me deixou mais isolado, agravando barreiras do isolamento social.
 Acredito que o jogo não teve influência nenhuma sobre os efeitos do isolamento social.

16. Sobre sua SAÚDE MENTAL e o jogo Final Fantasy XIV nos períodos de isolamento social da Pandemia *

Marcar apenas uma oval.

- Acredito que os jogos me ajudaram a aliviar sintomas como estresse, ansiedade e depressão.
- Acredito que os jogos agravaram meus sintomas de estresse, ansiedade e/ou depressão.
- Acredito que os jogos não tiveram influência sobre minha saúde mental.

17. Durante esse período de pandemia, você fez novas amizades através do jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

67. Sobre as pessoas que jogam com você

Marque todas que se aplicam.

- Outros jogadores estão presentes nas suas redes da internet (facebook, twitter, instagram, whatsapp, discord e etc)
- Conheceu outros jogadores pessoalmente depois de conhecê-los através do jogo.